



# PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO

design  
gráfico

ESCOLA DE  
DESIGN



# Projeto Pedagógico de Curso

## Design Gráfico

Escola de Design / Universidade do Estado de Minas Gerais

Comissão de reformulação dos projetos pedagógicos  
dos cursos de Design da ED/UEMG

Belo Horizonte – 2020

Revisão fev. / 2024

## **REITORIA (2020)**

Lavínia Rosa Rodrigues  
Reitora

Thiago Torres Costa Pereira  
Vice-reitor

Fernando Antônio França Sette Pinheiro Júnior  
Pró-reitor de Planejamento, Gestão e Finanças

Magda Lucia Chamon  
Pró-reitora de Pesquisa e Pós Graduação

Michelle Gonçalves Rodrigues  
Pró-reitora de Ensino

Moacyr Laterza Filho  
Pró-reitor de Extensão

Liliana Borges  
Diretora Geral do Campus Regional de Belo Horizonte

## **UNIDADE ACADÊMICA ESCOLA DE DESIGN (2020)**

Sérgio Antônio Silva  
Diretor

Heloísa Nazaré dos Santos  
Vice-diretora

Breno Pessoa dos Santos  
Coordenação do Curso de Design Gráfico

Simone Souza de Oliveira  
SubCoordenação do Curso de Design Gráfico

Wânia Maria de Araújo  
Departamento de Contextualização e Fundamentação - DECF

Andréia Menezes de Bernardi  
Departamento de Sistemas de Utilização - DESU

Kátia Andréa Carvalhaes Pêgo  
Departamento de Planejamento e Configuração - DEPC

Roberta Lopes Pinto e Ávila Aguiar  
Departamento de Sistemas de Produção - DESP

## **COMISSÃO DE REFORMULAÇÃO DO PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO**

Presidente da Comissão: Prof. M.Sc. Maria Bernadete Teixeira

### **Equipe Técnica**

Prof. Dra. Angélica Oliveira Adverse

Prof. M.Sc. Breno Pessoa dos Santos

Prof. Dra. Cláudia Fátima Campos

Prof. M.Sc. Cristina Abijaode Amaral

Prof. M.Sc. Igor Goulart Toscano Rios

Prof. M.Sc. Isabella Pontello Bahia

Prof. M.Sc. Marco Túlio Boschi

Prof. M.Sc. Sérgio Roberto Lemos de Carvalho

Prof. M.Sc. Tatiana Azzi Rosezenbruch

## UNIDADE ACADÊMICA ESCOLA DE DESIGN (fev. 2024)

Heloísa Nazaré dos Santos

Diretora

Patrícia Pinheiro de Souza

Vice-diretora

Rosângela Míriam Lemos Oliveira Mendonça

Coordenação do Curso de Design Gráfico

Breno Pessoa dos Santos

Subcoordenação do Curso de Design Gráfico

Wânia Maria de Araújo

Departamento de Formação Sócio-Humanística (DFSH ou FH)

Cláudia Dias de Oliveira

Departamento de Formação Expressiva (DEFE ou FE)

Igor Goulart Toscano Rios

Departamento de Formação Projetual (DEFP ou FP)

Roberta Lopes Pinto e Ávila Aguiar

Departamento de Formação Tecnológica (DEFT ou FT)

### AGRADECIMENTOS

A presente equipe agradece a colaboração dos Coordenadores e Colegiados dos Cursos, dos Centros de Pesquisa e Extensão, dos Laboratórios, Centros e Grupos de Estudo atuantes na Escola de Design, das Chefias de Departamento, dos Núcleos Docentes Estruturantes, da Biblioteca e Secretaria Acadêmica da Unidade, além de todos os professores voluntários, consultores, convidados, ex-professores que em diversos momentos compuseram a equipe de trabalho e demais representantes do corpo docente e discente.

Projeto Gráfico da Capa

Paulo Botelho Junqueira

# SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO DO PROJETO .....	13
1.1 O Curso.....	14
2. HISTÓRICO E COMPETÊNCIA INSTITUCIONAL .....	15
2.1 A Unidade Acadêmica – Escola de Design .....	15
2.2 Pós Graduação .....	16
2.3 Cooperação e intercâmbio .....	17
2.4 Centros e Laboratórios.....	18
2.5 Trajetória Curricular.....	20
3. CONTEXTUALIZAÇÃO REGIONAL DA PROPOSTA .....	21
3.1 Demanda Regional.....	22
4. JUSTIFICATIVA PARA REFORMULAÇÃO DO CURSO.....	25
5. OBJETIVOS DA REFORMULAÇÃO.....	27
6. O PROJETO DOS CURSOS .....	28
6.1 A Escola Aberta.....	28
6.2 Perfil dos Cursos.....	28
6.3 Os Cursos .....	29
6.4 Design Gráfico .....	30
6.5 Perfil dos Egressos .....	31
6.6 Perfil do Corpo Docente .....	35
6.7 Princípios metodológicos de avaliação – Avaliação do curso.....	36
7. CONCEITO CURRICULAR .....	37
7.1 Currículo em “Constelações” Rizomáticas .....	37

7.2 Níveis e Eixos de Formação .....	38
7.2.1 Níveis de Formação .....	39
a. Nível da Fundamentação – 02 semestres.....	39
b. Nível da Qualificação – 04 semestres.....	40
c. Nível de Aperfeiçoamento – 02 semestres.....	40
7.2.2 Eixos de Formação.....	40
a. Eixo de Formação Sócio-Humanística .....	40
b. Eixo de Formação Expressiva.....	40
c. Eixo de Formação Tecnológica .....	41
d. Eixo de Formação Projetual .....	41
e. Eixo de Formação Variável .....	41
7.3 Integração entre Teoria e Prática.....	41
7.4 Integração do Ensino, Pesquisa e Extensão.....	42
7.5 Métodos e Estratégias Pedagógicas.....	43
7.6 Princípios Metodológicos de Avaliação – Avaliação do Desempenho Discente.....	44
7.7 Metodologia de Ensino.....	45
7.8 Seleção de Conteúdos e Formas de Realização da Interdisciplinaridade.....	46
8. COMPONENTES CURRICULARES.....	47
8.1 Disciplinas Obrigatórias, Eletivas e Optativas.....	47
8.2 Disciplinas Optativas.....	48
8.3 Trabalho de Conclusão de Curso – TCC .....	49
8.4 Estágio Supervisionado.....	49

8.5 Atividades Complementares .....	50
8.6 Atividades de Extensão Universitária .....	50
8.7 Matriz Curricular do Curso de Design Gráfico .....	52
8.8 Estrutura Curricular .....	55
8.8.1 Distribuição de disciplinas e carga horária por semestre .....	57
8.9 Ementário.....	63
8.9.1 Departamento de Formação Sócio-Humanística.....	63
8.9.2 Departamento de Formação Expressiva .....	71
8.9.3 Departamento de Formação Projetual.....	76
8.9.4 Departamento de Formação Tecnológica .....	85
8.9.5 Optativas - Departamento de Formação Sócio-Humanística .....	90
8.9.6 Optativas - Departamento de Formação Expressiva .....	91
8.9.7 Optativas - Departamento de Formação Projetual .....	94
8.9.8 Optativas - Departamento de Formação Tecnológica .....	98
8.10 Monitoria.....	104
9. INFRAESTRUTURA FÍSICA.....	104
10. ESTRUTURA ACADÊMICO - ADMINISTRATIVA.....	105
10.1 Núcleo Docente Estruturante (NDE).....	105
10.2 Colegiado de Curso.....	106
10.3 Programa de Apoio aos Discentes .....	106
10.4 Departamentos da Escola de Design .....	106
10.4.1 Departamento de Formação Sócio-Humanística.....	107



10.4.2	Departamento de Formação Expressiva .....	107
10.4.3	Departamento de Formação Tecnológica .....	107
10.4.4	Departamento de Formação Projetual.....	107
11.	CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	108
12.	REFERÊNCIAS .....	109
12.1	Legislações .....	111
13.	APÊNDICES .....	112
	APÊNDICE 1 - CENTROS, LABORATÓRIOS E NÚCLEOS (2020).....	112
	CENTRO DE EXTENSÃO DA ESCOLA DE DESIGN – CENEX ED.....	112
	COORDENAÇÃO DE PESQUISA - COPES .....	115
	CENTRO DESIGN EMPRESA – CDE.....	116
	LABORATÓRIO DE DESIGN GRÁFICO – LDG .....	117
	CENTRO DE PESQUISA E DESENVolv. EM DESIGN E ERGONOMIA – CPqD ....	119
	CENTRO INTEGRADO DESIGN SOCIAL (CIDS) .....	122
	CENTRO DESIGN DA IMAGEM .....	124
	CENTRO DE ESTUDOS EM DESIGN DE GEMAS E JOIAS – CEDGEM.....	126
	CENTRO DE ESTUDOS, TEORIA, CULT. E PESQ. EM DESIGN – CENTRO T&C	131
	CENTRO DE ESTUDOS EM DESIGN & TECNOLOGIA - CEDTec.....	133
	CENTRO DE ESTUDOS EM DESIGN DE AMBIENTES – CeDA.....	136
	CENTRO DE ESTUDOS EM DESIGN DA MADEIRA.....	137
	LABORATÓRIO DE ENSAIOS, MODELAGEM E PROTOTIPAGEM (LEMP) .....	138
	NÚCLEO ARTE LICENCIATURA (NAL) .....	139

APÊNDICE 2 - TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO - TCC .....	140
APÊNDICE 3 - ESTÁGIO SUPERVISIONADO .....	143
ANEXOS ESPECÍFICOS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO .....	150
APÊNDICE 4 - QUADRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES .....	157
APÊNDICE 5 - QUADRO DE ATIVIDADES DE EXTENSÃO.....	160
APÊNDICE 6 - CORRESPONDÊNCIA E CARÁTER DAS DISCIPLINAS.....	162

## FIGURAS

FIGURA 1: Domínios do Design .....	33
FIGURA 2: Matriz Rizomática .....	38
FIGURA 3: Níveis e eixos de formação.....	39
FIGURA 4: Retroalimentação entre teoria e prática na construção do conhecimento em design..	42

## QUADROS

QUADRO 1: Principais características dos contextos .....	26
QUADRO 2: Aspectos Avaliativos.....	45
QUADRO 3: Distribuição da carga horária do curso por semestre (em horas).....	60
QUADRO 4: Disciplinas Práticas Projetuais – Conteúdo Seleccionável.....	61
QUADRO 5: Disciplinas Optativas .....	62
QUADRO 6: Correspondências entre Departamentos em relação ao Projeto de 2003 .....	108

Uma Escola Aberta é sensível a mudanças, corrige sempre e continuamente suas metas.

(...) A escola inovadora, criativa e universal necessita do aluno múltiplo, do professor múltiplo. O professor múltiplo perde a arrogância do saber, pela parceria e pela aglutinação de ideias sob os desafios. O aluno múltiplo da escola múltipla deve ser "*on the road*", curioso, inquieto, ousado, informado, provocativo, ligeiramente "epilético", pois assim tem mais chances de trazer o mundo para si, pelas próprias descobertas e reconhecimento de seus limites.

Romeu Dâmaso, 1995

## 1. APRESENTAÇÃO DO PROJETO

Este documento apresenta a proposta de reformulação do Projeto Político Pedagógico do Curso de Design Gráfico da Escola de Design, com o objetivo de atender às diretrizes disciplinares do Conselho de Ensino Pesquisa e Extensão – COEPE da Universidade do Estado de Minas Gerais para os seus cursos de graduação, coerente com as ações e compromissos da Universidade com a sociedade. Orientado pelas Diretrizes Curriculares para os Cursos de Design (BRASIL, 2004), a proposta visa, ainda, alinhar os cursos às demandas contemporâneas para o ensino e prática do design, apoiada na maturidade alcançada pela Escola de Design em mais de sessenta anos de atividade e na busca permanente de atualização na sua área de competência. O documento apresenta a sequência de itens e informações requeridas para sua avaliação nas diversas instâncias colegiadas da instituição: Conselho Departamental da Unidade e Conselho de Ensino Pesquisa e Extensão da Universidade – COEPE. Este Projeto Pedagógico do Curso de Design Gráfico foi elaborado por uma comissão<sup>1</sup> constituída pela Diretoria da Escola de Design e composta pelos Coordenadores dos Cursos, com a participação dos Núcleos Docentes Estruturantes – NDEs<sup>2</sup> e a colaboração do corpo docente e discente.

---

<sup>1</sup> ESCOLA DE DESIGN. Portaria nº 011/2017, de 26 de abril 2017. Constitui a Comissão para Estudo e Reestruturação dos Projetos Pedagógicos dos Cursos de Graduação em Design da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais.

<sup>2</sup> ESCOLA DE DESIGN. Portaria/Diretoria ED de constituição dos NDEs. Constitui os Núcleos Docentes Estruturantes (NDEs) dos cursos de graduação da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais

Portaria nº14/2018, de 19 de abril 2018.

Portaria nº15/2018, de 19 de abril 2018.

Portaria nº16/2018, de 19 de abril 2018.

Portaria nº17/2018, de 19 de abril 2018.

## 1.1 O Curso

Dados de identificação do curso:

Instituição de Ensino Superior:	Universidade do Estado de Minas Gerais
Unidade acadêmica:	Escola de Design
Esfera administrativa:	Estadual
Curso:	Design Gráfico
Modalidade do curso:	Bacharelado
Turnos de Funcionamento:	Manhã e Noite
Tempo de integralização do curso:	mínimo: 04 anos/ máximo: 07 anos
Número de vagas autorizadas:	80 (40 por turno)
Carga horária total do curso:	3.210 h
Formas de Ingresso <sup>3</sup> :	Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), Sistema de Seleção Unificado – SISU, Reopção, Transferência e Obtenção de Novo Título.
Dias letivos semanais:	6
Início de funcionamento:	2020
Ato legal de autorização do curso:	Lei Estadual 3.065 30/12/1963
Ato legal de renovação de reconhecimento	Resolução SEDECTES nº 035, de 02 de março de 2018.
Município de implantação:	Belo Horizonte
Endereço de funcionamento do curso:	Rua Gonçalves Dias, 1434 - Lourdes Belo Horizonte/MG - CEP 30.140-091 Praça da Liberdade

---

<sup>3</sup> O ingresso aos cursos da UEMG é proporcionado pelo SiSU (Sistema de Seleção Unificada) com utilização das notas das provas dos participantes do Exame Nacional de Ensino Médio (Enem), como modalidade de ampla concorrência. O candidato pode, se assim desejar, optar por concorrer em ambas as formas. Observando-se a distribuição de vagas e as condições especificadas e publicadas em edital, além da modalidade de ampla concorrência, é facultada ao candidato a inscrição na modalidade do PROGRAMA DE SELEÇÃO SOCIOECONÔMICA (PROCAN) que se refere à Política de Reserva de Vagas da Universidade. O PROCAN é voltado ao atendimento do candidato carente e ao que se inclui na categoria de cotas – afrodescendentes, indígenas, baixa renda, egressos da escola pública e pessoas com deficiência (MINAS GERAIS, 2017).

## **2. HISTÓRICO E COMPETÊNCIA INSTITUCIONAL**

### **2.1 A Unidade Acadêmica – Escola de Design**

O ensino de design é oferecido pela Escola de Design desde 1965 com uma trajetória intimamente relacionada à educação e cultura no Estado e à história e desenvolvimento do design no país. Criada em 1955 como Escola de Artes Plásticas, anexada à já existente Escola de Música da Universidade Mineira de Arte – Fundação Educacional, resultante da Associação da Sociedade Coral, Cultura Artística e Orquestra Sinfônica de Minas Gerais, cuja inauguração data de 1954. Em 1956 realizou seu primeiro vestibular para cursos inéditos à época, voltados para as Artes Plásticas – Pintura, Escultura, Gravura, Desenho Industrial, Comunicação Visual, Decoração e Professorado de Desenho.

Em 30 de dezembro de 1963, sob a Lei Estadual 3065 e decreto n.º 55068 de 24 de novembro de 1964, a Universidade Mineira de Arte foi transformada em Fundação e agregada à Secretaria de Estado do Trabalho e Cultura Popular, passando a denominar-se Escola de Artes Plásticas da Fundação Mineira de Arte – ESAP/ FUMA. Em 13 de maio de 1980 teve sua denominação alterada para Fundação Mineira de Arte Aleijadinho, pelo Decreto n.º 7693 de 13 de maio de 1980, identificada e reconhecida como FUMA.

Primeira escola de design no Estado e segunda no País, registra na sua história o primeiro formando em design no país. A Escola de Design foi uma das mais importantes iniciativas que marcaram o design mineiro. Ela deu origem ao IPPI – Instituto de Pesquisa de Produtos Industriais – e dela saíram profissionais que compuseram em 1972 o Departamento de Design do CETEC – Centro Tecnológico de Minas Gerais, onde foram desenvolvidos projetos e pesquisas de significativa importância nos seus dezessete anos de existência.

Em 1990, a FUMA fez sua opção pela absorção à recém criada Universidade do Estado de Minas Gerais, cuja presença em Belo Horizonte se deu pela incorporação de tradicionais instituições de ensino do Estado: o Curso de Pedagogia do Instituto de Educação de Minas Gerais da Faculdade de Educação (FAE/ UEMG); Escola de Artes Plásticas da Fundação Mineira de Arte Aleijadinho ESAP/ FUMA (Escola de Artes Plásticas/ UEMG); Escola de Música da Fundação Mineira de Arte Aleijadinho – ESMU/ FUMA (ESMU/ UEMG) e a Escola Guignard (Escola Guignard/ UEMG).

Em 1999 o Conselho Departamental da Escola, juntamente com o Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão e o Conselho Universitário da UEMG aprovaram a substituição da denominação Escola de Artes Plásticas para Escola de Design (Resolução CONUN /UEMG n.º 06/ 97 de 03 de dezembro de 1997).

A Escola de Design é membro fundador da Rede Latina de Design composta por países de língua e cultura latina (Itália, Brasil, Espanha, Portugal, México, Argentina, França e Cuba, dentre outros), que organizam os Fóruns Internacionais do Design como Processo, tendo sediado sua 4ª edição com o tema Design e Humanismo em 2012.

## 2.2 Pós Graduação

A Pós-Graduação da Escola de Design da UEMG fundamenta-se nos princípios referentes das leis e documentos que regem e orientam a educação no país. A partir de um programa variado e flexível de conteúdos, na pós-graduação busca-se ampliar a discussão e o debate com a indústria, o público e o mercado, reconhecendo as múltiplas possibilidades do design de trabalhar com parcerias e de forma cooperada. Em sintonia com a missão da Universidade, definida no seu Plano de Desenvolvimento, integra-se a programas e ações do Estado e do País relacionados à inserção do design na sociedade como um problema político, econômico, social e ecológico.

A proposta da Pós-Graduação é a oferta de cursos que integram o desenvolvimento da área do design em interface com outras áreas, atendendo as expectativas do setor produtivo e as necessidades e demandas sociais. Dos cursos oferecidos pela Escola constam Museologia e Metodologia do Ensino Superior como os primeiros no nível *lato sensu*. A Escola oferece os cursos de Design de Móveis desde 2005, Design em Gemas e Joias desde 2001 e Gestão do Design desde 2006, com projetos de implementação de novos cursos para atender demandas da sociedade, de segmentos produtivos e do setor de serviços. Dentre estes, o curso de Design de Calçados e Bolsas, já aprovado, e o curso de Design de Moda.

No nível *stricto sensu*, desde 1995, quando a Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), a Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP) e o Centro Tecnológico de Minas Gerais (CETEC) assinaram convênio de criação da Rede Temática de Engenharia de Materiais – REDEMAT, oferece nessa parceria os cursos de mestrado e doutorado em Engenharia de Materiais. Em 2013, a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES concedeu à UEMG a condição de ser coofertante dos cursos, que até então eram somente de responsabilidade da UFOP. Vale ressaltar que esse é o primeiro curso de doutorado requerido pela UEMG e, tanto o mestrado como o doutorado obtiveram, em 2017, a nota 5 da CAPES .

Em 2009, foi criado o Programa de Pós-Graduação em Design – PPGD, assumindo os objetivos do Plano Nacional de Pós-Graduação – PNPG (BRASIL, 2010a) de fortalecer as bases científicas, tecnológicas e de inovação, a formação de docentes e a formação de quadros para mercados não acadêmicos. O PPGD iniciou-se com o curso de Mestrado, ainda único no Estado, que apresentou um crescimento importante e levou à criação do Doutorado em 2015, resultado de uma trajetória já construída em pesquisa e estudos avançados na área de Design da UEMG.



Em mais de meio século de funcionamento regular, a Escola tem seus programas e projetos construídos sob os conceitos da formação humanística que se somam às vertentes das ciências, das tecnologias, das artes e da cultura. Nesse sentido alinha-se a programas voltados à melhoria de qualidade e aumento da exportação dos produtos brasileiros. Dentre eles, estão o Sistema Mineiro de Inovação (SIMI), voltado à promoção da articulação dinâmica entre pesquisadores, Instituições de Ciência e Tecnologia (ICTs), empresas, institutos de fomento e governo para inovação dos setores econômicos do estado; a Lei de Inovação (10973/ 04) instituída com a “finalidade de promover a execução de políticas de desenvolvimento para a geração de empregos em consonância com as políticas do comércio exterior, de ciência e tecnologia”; o Programa de Apoio a Pesquisa em Empresa (PAPE), da FAPEMIG, que reconhece a necessidade de formação *stricto sensu* em design para a disseminação da inovação dentro do parque produtivo mineiro; e a Política Nacional dos Resíduos Sólidos (PNRS), Lei nº 12.305/10 de 02/08/2010 do Ministério do Meio Ambiente (BRASIL, 2010); cujas ações envolvem a adequação de produtos aos requisitos do mercado externo, com base em aspectos ambientais (BRASIL, 2010b).

### **2.3 Cooperação e intercâmbio**

Ciente da importância de estreitar vínculos com a realidade produtiva e de mercado e ampliar o campo de conhecimento acadêmico, a Escola de Design por meio dos seus Centros, Laboratórios, Núcleos e Grupos de Estudo mantém parcerias com empresas públicas e privadas da região, bem como com outras instituições de ensino e pesquisa congêneres, para a troca de informações e experiências. Essas parcerias devem ser ampliadas, especialmente com outras unidades dos *campi* da UEMG, possibilitando o encontro de áreas dos diversos cursos no desenvolvimento de projetos integrados que atendam demandas específicas dos setores produtivo, econômico, cultural e ambiental das suas regiões. Também no âmbito nacional, por meio do PPGD, a Escola mantém relações com universidades e docentes de outros Programas de Pós-graduação no país.

Internacionalmente, a UEMG tem trabalhado para promover e expandir cooperações com instituições de pesquisa e de ensino superior, por meio de acordos bilaterais e parcerias que fomentem projetos conjuntos de pesquisa entre grupos brasileiros e internacionais. As parcerias têm se materializado por meio de ações conjuntas de intercâmbio docente e discente, de projetos de pesquisa e desenvolvimento da pós-graduação, além de consultorias, palestras e participação em disciplinas. Dentre os programas de cooperação e parceria institucionais destaca-se a parceria estabelecida com o instituto *Politecnico di Torino*, da Itália, em decorrência do Memorando de Entendimentos assinado em abril de 2005 pelo *Politecnico di Torino* e o Governo do Estado de Minas Gerais. O instituto *Politecnico di Torino* apresenta-se como parceiro importante por possuir extensa e longeva tradição em pesquisa e capacitação de recursos humanos em diversas áreas tecnológicas e culturais de interface com o design. Dentre os convênios internacionais que a UEMG

mantém, em 2020 temos parcerias com 16 instituições sendo sendo 2 (duas) na Alemanha, 1 (uma) na Argentina, 1 (uma) no Canadá. 1 (uma) no Chile, 2 (duas) na Colômbia, 1 (uma) Cuba, 1 (uma) França, 3 (três) na Itália e 4 (quatro) Portugal. A área do Design possui diversos níveis de cobertura como intercâmbio e admissão de estudantes; projetos conjuntos de pesquisa; parcerias universitárias; seminários e *workshops* conjuntos.

Em 2014 a UEMG realizou o concurso público que garantiu que todo o corpo docente da Escola seja composto por professores efetivos. Em 2020 a Escola de Design conta com 941 alunos e 91 professores que se orientam pelos princípios que regem a Universidade e pela tradição construída em mais de 60 anos de história. Essa tradição da graduação em design permite responder a diferentes aspectos da formação na área a fim de atender a expertises internas e novas solicitações da sociedade, integradas à política institucional da UEMG de promover ações alinhadas à diversidade de vocações e demandas do Estado.

## 2.4 Centros e Laboratórios

Desde que se integraram à estrutura acadêmica da Escola de Design, os Centros, Laboratórios, Núcleos e Grupos de Estudo (APÊNDICE 1) têm consolidado a pesquisa e a extensão, enquanto contribuem para o desenvolvimento conceitual e o avanço da discussão crítica sobre a práxis do design. Eles são os lugares de convergência das grandes áreas temáticas, que se subdividem em estudos opcionais dentre as variadas possibilidades que o campo do design oferece. De caráter acadêmico, suas estruturas destinam-se às atividades, no âmbito da unidade universitária, que venham complementar a formação do aluno e estimular o desenvolvimento de *expertises* e vocações. Suas ações inserem-se na interface da academia com os meios sociais e produtivos, por meio de atividades integradas de pesquisa, extensão e capacitação, conforme recomendação do Plano de Desenvolvimento Institucional – PDI UEMG 2015-2024 (UEMG, 2014). Visam, assim, a expandir o ensino para contextos que reforcem e autentiquem os conteúdos do curso no qual o aluno possa se assumir como agente de autotransformação pela escolha de estudos e práticas de forma crítica, criativa e participativa. Assim, suas estruturas são o *locus* de atualização e reciclagem constantes, que cumprem o objetivo de alinhar a formação acadêmica em design ao seu contexto de atuação, consoante com as premissas da Lei de Diretrizes e Bases – LDB nº 9394 de 20/12/1996, referentes às vocações e atendimento às demandas regionais.

Com a inserção do design no Plano Nacional de Cultura (PNC) e no Plano da Secretaria da Economia Criativa (SEC), do Ministério da Cultura, abrem-se novas perspectivas para a atuação dessas unidades, seja na valorização das expressões e identidades culturais, seja no fortalecimento da produção autóctone. Considerando a diversidade cultural e a variedade de setores da economia nas diferentes regiões mineiras, essas unidades contribuem, também, para ativar recursos materiais, técnicos e humanos de uma região ou comunidade produtiva no desenvolvimento de seus

produtos, estabelecendo uma relação dialética entre o conhecimento tácito e o conhecimento científico.

Com a nova localização da Escola no Circuito Cultural da Praça da Liberdade, a partir de 2020, enseja-se ampliar as perspectivas de atuação desses espaços por meio de projetos colaborativos com outros equipamentos culturais da Praça. A integração design, educação e cultura pode contribuir para a valorização e preservação do patrimônio material e imaterial do Estado de Minas Gerais, por meio de uma rede de relações que implementem atividades de transferência de inovação técnica e tecnológica aos contextos de sua aplicação. Para tal, prevê-se a requalificação permanente dos espaços já existentes, de modo a atuar junto aos territórios criativos em interface com as artes, o artesanato e as novas tecnologias.

Vale esclarecer que **Centros** e **Laboratórios** são espaços similares, de mesmo nível, onde se desenvolvem estudos, pesquisas e atividades de extensão destinados à aplicação acadêmica e/ou prática, cujos saberes são compartilhados por meio de dinâmica participativa. Envolve observação, experimentação e produção num campo de estudo. Com sutis diferenças, Centro é o espaço de convergência de pessoas e ações coordenadas de estudos específicos, de onde irradiam ideias e pesquisas relativas a uma vertente ou mais vertentes do design. O Laboratório é o espaço de transformação destinado à pesquisa e ao estudo experimental e sua aplicação nas áreas ou nos setores do design. Ambos desenvolvem atividades de pesquisa e extensão, capacitação e treinamento e publicam artigos e trabalhos. Ao integrar as novas diretrizes constantes neste projeto, as atividades dos Centros e Laboratórios devem considerar a integração das habilitações, da graduação e pós-graduação e, quando pertinente, envolver outros Centros, a fim de promover a inter, trans e metadisciplinaridade de temas e conteúdos.

Pela mesma orientação, a configuração de um Centro ou Laboratório<sup>4</sup> deverá necessariamente evoluir de um grupo de estudo e/ ou núcleo, considerada a amplitude de suas atividades. A partir de demandas externas, interesse dos alunos e especializações do corpo docente, surgem os **grupos de estudo** que agregam pessoas com interesses direcionados a temas específicos. Ampliadas e consolidadas suas atividades, eles podem se constituir em **núcleos**. Ambos, grupos de estudo e núcleos devem ser acolhidos por um Centro ou Laboratório, cujas ações integrarão suas atividades.

---

<sup>4</sup> Os centros de estudo constantes do Projeto Pedagógico não são, e nem podem ser, geradores de cargo uma vez que não constam da estrutura apresentada pela Lei delegada nº 91, de 29/01/2003. De acordo com essa lei, na estrutura da Universidade existem dois centros CENTRO DE PSICOLOGIA APLICADA (Art. 41) e o CENTRO DE DESENVOLVIMENTO DE RECURSOS HUMANOS PARA A EDUCAÇÃO (Art. 49) para os quais são previstos dois cargos de Diretor de Centro. Ainda, de acordo com a Lei nº 91 fazem parte da estrutura complementar do Campus-BH as COORDENADORIAS DO CENTRO (Art. 51 e 57) diretamente vinculadas administrativa e tecnicamente ao Campus e para as quais são previstos seis cargos.

Os Centros e Laboratórios podem também dispor de estúdio, que é o espaço físico apropriado e equipado para a realização de determinados trabalhos; ateliê, espaço físico destinado à criação, experimentação e produção de diversos tipos de atividades; e oficina, destinada à construção e troca de experiências no âmbito tanto da reflexão, quanto da ação. Pelo seu caráter implementador de pesquisa, capacitação e desempenho profissional, simultaneamente, as atividades desenvolvidas nos Centros e Laboratórios são reconhecidas e avaliadas como estágio e atividades complementares.

Com autonomia para gerir as atividades prescritas de sua competência, os Centros, Laboratórios, núcleos e grupos de estudo estão submetidos administrativamente à direção da unidade e, tecnicamente, ao Conselho Departamental.

## **2.5 Trajetória Curricular**

Desde a instituição do currículo mínimo obrigatório para os cursos de Desenho Industrial em 1987 (Parecer 062 de 29/01/87, do Ministério da Educação) a Escola de Design tem participado do processo que culminou nas diretrizes nacionais que hoje orientam o ensino de design no país. Concebido em 1977, o currículo mínimo já entrou em vigor com uma defasagem de dez anos, desconectado das realidades, das necessidades e das características dos setores e regiões produtivas do país.

O processo de construção das novas diretrizes envolveu pesquisas, testes com os instrumentos de avaliação propostos pela SESu/ MEC (1994), que foram aplicados aos corpos docente, discente e ex-alunos, incluindo sondagens feitas junto a setores da indústria e serviços. O trabalho revelou uma desconexão do ensino com a realidade, o que levou as escolas de design brasileiras a buscar a adequação dos conteúdos dos seus currículos ao contexto de oferta dos cursos e às novas linguagens tecnológicas contemporâneas.

A participação em todo esse processo incitou as discussões internas e mobilizou os órgãos colegiados da Escola de Design na reformulação dos currículos de seus cursos, criando uma comissão interna para pesquisar e catalisar informações, críticas e sugestões junto à comunidade como um todo.

Com base nesse processo, e segundo a nova Lei de Diretrizes e Bases, reconfigurada para reger e renovar a educação no país, a Escola de Design reformulou seus currículos. Com a extinção do currículo mínimo de Desenho Industrial, as habilitações de Projeto de Produto e Programação Visual constituíram os Bacharelados em Design de Produto e Bacharelado em Design Gráfico, respectivamente. O curso de Decoração passou a ser Bacharelado em Design de Ambientes.

Os cursos adotaram um núcleo comum à área do design acrescidos dos conhecimentos específicos correspondentes à vertente de cada curso. A proposta de reformulação do currículo de 2003 foi construída sobre uma prática desenvolvida ao longo de quase 50 anos de história, porém, voltado às novas competências e habilidades da área do design. Apresentada em 2003, a proposta pedagógica da Escola também orientava a flexibilização dos métodos que conjugam a sala de aula com núcleos e centros de estudo e laboratórios, com vistas a articular conceitos teóricos com atividades práticas voltadas ao universo produtivo do Estado.

Os centros, laboratórios e núcleos, relacionados a diversos setores e vertentes do design, constituíram-se na principal forma de contato dos cursos com o seu entorno. Dessa dinâmica interativa nasceram as parcerias, convênios e redes de cooperação, que possibilitaram o fortalecimento de suas estruturas físicas e concorreram para o desenvolvimento científico e tecnológico das disciplinas dos cursos de graduação e pós-graduação.

Dos Centros emergiram vários grupos de pesquisa que, apoiados pelas agências de fomento, consolidaram experiências pioneiras em setores de vocação de regiões do Estado. Nessas regiões, aplicam-se ações como a capacitação em pequenas unidades produtivas, visando desenvolver nelas uma capacidade tecnológica própria, e para a qual elas necessitam vincular-se a um Centro de Pesquisa ou Universidade que lhes deem o suporte necessário.

Apesar das grandes dificuldades que tem enfrentado ao longo de sua existência, a Escola de Design tem explorado as relações entre o design e a sociedade, criando uma cultura de inserção dessa disciplina na concepção e diferenciação de produtos e serviços em Minas Gerais. O caráter dominante da cultura que orienta a atividade e o ensino de design na Escola manifesta-se nas premiações nacionais e internacionais e na atuação profissional dos seus egressos. Essa identidade, construída sobre uma história preservada e assumida como parte da totalidade que constitui a Universidade do Estado de Minas Gerais, ganha plena significação quando, em 2012, a Escola recebe do Governo de Minas uma nova sede na Praça da Liberdade, efetivamente ocupada em 2020.

### **3. CONTEXTUALIZAÇÃO REGIONAL DA PROPOSTA**

O Estado de Minas Gerais representa a terceira economia do país, cuja contribuição à economia nacional ganha destaque no setor industrial e particularmente na indústria de transformação e serviços. Caracterizado por grande diversidade regional, o Estado conta com a presença de regiões com grau de desenvolvimento relativamente avançado, como o Triângulo Mineiro e o Sul de Minas.

Distribuídas sobre uma superfície de 588.384 km<sup>2</sup> de secular configuração geográfica, as muitas regiões mineiras são ocupadas por mais de 21 milhões de habitantes, sendo que 10 milhões estão

distribuídos em 10 cidades com população superior a 200 mil habitantes e interligadas por aeroportos. Somente a Região Metropolitana de Belo Horizonte (RMBH), mais importante polo industrial e de serviços do Estado, concentra três dos cinco municípios mineiros de maior população (Belo Horizonte, Betim e Contagem), que representam em torno de 30% do total da população do Estado (IBGE, 2017).

Com mais de 270 mil km de estradas, Minas Gerais é a principal interseção rodoviária e ferroviária do país, ligando-se facilmente aos principais portos brasileiros – Rio de Janeiro, Vitória e Santos. Esse vasto território é conformado por um grande e diverso patrimônio material e imaterial com inestimável potencial econômico nos mais variados setores da economia. Além da vocação para o turismo e a gastronomia mineira, Minas Gerais tem significativa relevância na arte e cultura brasileiras, como demonstram seus museus, centros e monumentos históricos como a Praça da Liberdade em Belo Horizonte.

### **3.1 Demanda Regional**

O design é descrito como um ativo importante para o desempenho empresarial e produtivo que contribui na conquista e manutenção de mercados, diferenciação de produtos e serviços, redução de custos, otimização da produção, preservação ambiental, entre muitos outros benefícios. É também elemento essencial de recriação e aperfeiçoamento constante da cultura imaterial do mundo moderno ampliada pela revolução científico-tecnológica que introduziu diferentes inovações no mercado e incrementou projetos colaborativos de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação (PD&I). Com a disseminação de comunidades colaborativas em torno de ideias desenvolveu-se os setores criativos em todo o mundo. Atualmente, o design integra o setor de criações funcionais da área de Economia Criativa, que em 2011 já apresentava 2.717 empresas no núcleo criativo de design. Situado entre as dez mais numerosas profissões criativas do contexto brasileiro, o design, em 2020, emprega 12,7% de todo o núcleo criativo do país. O Estado de Minas Gerais ocupa o terceiro lugar em termos de empregos (103 mil profissionais), chegando a 207 mil empregados em toda a cadeia do design.

Frente a essa dinâmica de mudanças, as empresas estão revendo suas organizações, estruturas, atitudes e funcionamento para responder adequadamente a novas demandas e assegurar seus níveis de competitividade. Nesse contexto o design deixa de ser apenas um prestador de serviço à indústria para cumprir um papel estratégico fundamental na ativação e comunicação de seus bens imateriais e intangíveis. Enquanto essas demandas ampliam as possibilidades de atendimento do profissional de design, também requerem profissionais com habilidades específicas para atuar em diferentes contextos e situações de projeto.

Ainda que o Estado de Minas Gerais se destaque pela diversidade, quantidade e qualidade de matéria-prima existente, são os recursos humanos que detêm as habilidades específicas para analisar e definir os possíveis usos desses recursos no atendimento às demandas da sociedade.

Vislumbra-se nesse ambiente múltiplas possibilidades de inserção do design. Em diversos níveis de suas cadeias produtivas, os setores econômicos do Estado têm revelado uma demanda real ou potencial pelo design para ampliar as possibilidades de concorrer em um mercado cada vez mais exigente.

No setor de madeira e móveis o Estado detém 60% do mercado brasileiro de produtos de base florestal e conta com a maior área plantada de eucalipto do país, hoje bastante utilizado na construção civil e na indústria de móveis. Distribuído em várias regiões, o setor tem o terceiro parque moveleiro do país e, devido às vantagens vocacionais e competitivas, tem atraído indústrias de outros estados e países.

A agroindústria é um dos principais setores da economia mineira que, pelo seu constante crescimento anual, ocupa papel de relevância no agronegócio. Seu parque industrial é composto principalmente por micro e pequenos ambientes produtivos. A atividade que, em 2020, movimentava 30% do total brasileiro destaca o maior setor de laticínios do país e tem grande influência na interiorização do desenvolvimento econômico do Estado. O setor possui ainda o maior parque industrial processador de grãos, a principal produção de café do país e tende a figurar como grande supridor mundial de frutas.

Na cadeia da moda, Minas Gerais apresenta-se, desde o século XVII, como um dos principais polos de desenvolvimento do setor no Brasil, definido como um importante campo de manufaturas têxteis, produção de pigmentos, corporações de tecelagens, bordados, alfaiataria e costura. O Estado manteve-se no século XIX e nos meados do Século XX como principal produtor de têxteis e produtos de vestuário no país. Esse desenvolvimento tem sido impulsionado pela valorização e amadurecimento de uma produção relacionada à reflexão de uma identidade local da moda mineira. O setor destaca, além de renomados profissionais, os trabalhos relacionados aos projetos sociais que contribuem para alicerçar uma rede dialógica entre os designers e algumas comunidades, desenvolvendo um modelo particular de economia solidária.

Minas Gerais é um dos principais produtores brasileiros de pedras e rochas ornamentais com uma produção que abrange 160 variedades constituídas de granitos, ardósias, quartzitos, mármore e pedras-sabão. Apesar de apresentar grande potencial de desenvolvimento, pela variedade, qualidade e grande aceitação no mercado internacional, 80% desse material não é beneficiado internamente saindo em estado bruto para outros estados e países.

No setor de gemas e joias, o Estado lidera a produção de ouro no país e é um dos maiores produtores de gemas do mundo, também exportadas na sua maioria em estado bruto. Apesar de atividade econômica importante, a extração, o processamento e a saída em bruto das gemas, bem como a alta informalidade do setor, contribuem para a lavra predatória, o desperdício de recursos e a degradação ambiental. Com grande concentração de atividades extrativistas nos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, o setor tem seus índices de produção e qualidade comprometidos pela enorme defasagem tecnológica, falta de máquinas e equipamentos e baixa capacitação técnica e tecnológica.

Outros setores de igual importância como metalurgia/ siderurgia, imobiliário, têxtil/ confecções, artesanato, cerâmica e o setor terciário, que compõem a base econômica de Minas, necessitam ampliar suas possibilidades produtivas e competitivas para atuar em um desejável contexto de desenvolvimento. Novos conceitos devem ser assimilados para incorporar aspectos como inovação, confiabilidade, tecnologia, padrão estético, comunicação e adequação às características dos contextos sociais, econômicos, culturais e ambientais. A reorganização do complexo automotivo internacional, por exemplo, caracteriza novas relações entre o setor automotivo e de autopeças que destacam o co-design como atividade fundamental e intensiva no processo. Todos esses setores articulados ao setor de serviços possuem grande potencial de expansão e necessitam de profissionais com capacidade de atender suas demandas por inovação e agregação de valor aos seus produtos.



## 4. JUSTIFICATIVA PARA REFORMULAÇÃO DO CURSO

A ciência da importância do design para a economia levou o Governo Federal à criação do Programa Brasileiro de Design (PBD). Lançado pelo Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior (MDIC), por meio do Decreto de 09 de novembro de 1995, tinha como objetivo “[...] estabelecer um conjunto de ações indutoras de modernização industrial e tecnológica, através do design, contribuindo para o incremento do desenvolvimento econômico e social, da melhoria da qualidade e, conseqüentemente da competitividade dos produtos e bens aqui produzidos” (BRASIL, 1995).

Um aspecto significativo assinalado pelo Programa apontava a capacitação de recursos humanos como um ponto fraco do design em razão de sua baixa integração com o mundo real. Em 1999, um estudo sobre a capacitação em design, realizado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), em parceria com o Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE), a Confederação Nacional da Indústria (CNI) e o MDIC, identificou um sistema de capacitação diversificado, desordenado e sem complementaridade, marcado por assimetrias tecnológicas e culturais, apoiado no ensino do design a partir apenas da prática. Estudos posteriores, como o Diagnóstico sobre o Design no Brasil (CENTRO BRASIL DESIGN, 2014), destacam a necessidade de fortalecimento do conjunto de atividades que visam à aquisição de conhecimentos e capacidades da formação profissional do designer. Uma das questões centrais sublinhada por Bomfim (1999) é a dificuldade em conciliar conceitos teóricos oriundos de diferentes campos do saber, cada um deles com suas linguagens próprias. Como disciplina de caráter multidisciplinar, o design faz interface com outras áreas do conhecimento, das quais utiliza uma combinação de métodos de investigação e de projeto. Assim, uma Teoria do Design não teria um campo fixo de conhecimentos, seria uma zona móvel ou instável, que só ganha contornos mais nítidos diante de situações concretas e particulares.

A ação do design está relacionada às variáveis do seu meio e do seu tempo, visualizada como um sistema complexo de aspectos que concorrem simultaneamente para múltiplas combinações numa perspectiva sistêmica, cujas coordenadas cronológicas e cosmológicas determinam as soluções de problemas específicos para um determinado contexto (OWEN, 1993). O QUADRO 1 ilustra as principais características desses contextos, representados pelas deficiências – contexto da Unidade Acadêmica – e os contextos de mudanças e oportunidades.

QUADRO 1: Principais características dos contextos

Contexto contemporâneo (mudanças)	Contexto regional (oportunidades)	Contexto da Praça da Liberdade (oportunidades)	Contexto da unidade (deficiências)
<ul style="list-style-type: none"> <li>:: Transformações socioculturais e econômicas.</li> <li>:: Aceleração científico-tecnológica.</li> <li>:: Sociedade dinâmica e conectada.</li> <li>:: Redesenho dos sistemas produtivos e de consumo.</li> <li>:: Mudança nas dinâmicas organizacionais, mercadológicas e modelos de negócios.</li> <li>:: Ênfase no setor de serviços.</li> <li>:: Design como indutor da inovação e da construção de significados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>:: Terceira economia do país do estado mineiro.</li> <li>:: Diversidade regional e de setores econômicos.</li> <li>:: Interiorização do ensino da UEMG.</li> <li>:: Demanda latente dos setores econômicos Belo Horizonte, mais importante pólo industrial e de serviços da economia mineira.</li> <li>:: Três dos cinco municípios mineiros de maior população estão concentrados na Região Metropolitana de BH: Belo Horizonte, Contagem e Betim.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>:: Facilidade de implementação do conceito de Escola Aberta.</li> <li>:: Democratização do design por meio de atividades abertas à comunidade.</li> <li>:: Diálogo com os demais equipamentos do "Corredor Cultural".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>:: Currículo fechado/grade curricular.</li> <li>:: Abordagem atomística do mundo.</li> <li>:: Conteúdos descontextualizados em relação ao setor produtivo.</li> <li>:: Descompasso entre as metodologias e as novas demandas de projetos.</li> <li>:: Processo avaliativo com priorização dos resultados em lugar dos processos.</li> <li>:: Frágil relação entre teoria e prática.</li> <li>:: Dificuldade do aluno diante de situações novas e imprevisíveis.</li> </ul>

Fonte: Elaborado pelos autores, 2017.

Portanto, esta proposta de reformulação do Curso de Graduação em Design Gráfico da ED/UEMG se justifica na necessidade de sua adequação ao contexto contemporâneo da atividade e ao contexto local, alinhada aos compromissos da Universidade do Estado de Minas Gerais para com a sociedade e as orientações curriculares para os seus cursos de graduação.

Em conformidade com as Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de design (BRASIL, 2004a), a reconfiguração dos cursos apoia-se na liberdade que elas preconizam de cada curso construir seu currículo consoante com as próprias vocações e seu contexto de oferta.

## 5. OBJETIVOS DA REFORMULAÇÃO

O objetivo geral da presente proposta é adequar o Curso de Design Gráfico da ED/UEMG ao contexto contemporâneo da atividade e às características do contexto local, alinhado às orientações da UEMG para os seus cursos de graduação e em conformidade com as Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de design no país.

Para cumprir este objetivo geral, a reformulação proposta orienta-se pelos seguintes objetivos específicos:

- Estabelecer diretrizes próprias orientadas pelas vocações da Escola de Design e da economia local, pela riqueza da cultura material e imaterial do Estado;
- Repensar as bases filosóficas que norteiam as práticas pedagógicas do design como atividade de capacitação técnica e competência cognitiva;
- Fortalecer o conjunto de atividades que visam à aquisição de conhecimentos, capacidades, atitudes e formas de comportamento necessários ao exercício das funções próprias da profissão de design;
- Responder adequadamente às tendências da realidade social e produtiva por meio de um processo permanente de retroalimentação entre eles;
- Flexibilizar o trânsito e comunicação do design entre suas vertentes, outros campos do conhecimento e a sociedade;
- Articular projetos, atividades e experiências entre cursos, professores, profissionais, alunos e a comunidade;
- Contemplar, simultaneamente, as tendências globais do design e as particularidades das demandas específicas locais;
- Estimular o pensamento autônomo do aluno no desenvolvimento de seu estilo de trabalho e no enfrentamento de situações novas e imprevisíveis implícitas ao processo de design.

## **6. O PROJETO DOS CURSOS**

### **6.1 A Escola Aberta**

No atendimento aos objetivos pretendidos, o desenvolvimento desta proposta integra-se ao conceito de Escola Aberta, conceito este defendido na justificativa junto ao governo para a transferência da Escola de Design para a Praça da Liberdade. Seu sentido está associado à inter-relação e sinergia da Escola com o mundo vivo, a fim de manter estimulada a capacidade de fluxo e retroalimentação entre eles. De estrutura aberta e dissipativa, de reordenação plástica, natural e contínua, a Escola Aberta orienta-se pelo sentido de avanço e transformação em torno dos aspectos que a motivam continuamente.

Na Escola Aberta, o saber é construído pelas relações intersubjetivas, pelas dúvidas e discordâncias que aglutinam diferentes ideias. Internamente, o conceito corresponde à inter-relação, integração e cooperação em todos os sentidos, entre saberes, entre disciplinas, centros, atividades, dirigentes, professores, alunos e funcionários. No nível externo, a Escola amplia suas relações com a comunidade para desempenhar papel articulador, estimulando a convivência e celebrando diferenças pela socialização do saber com os diferentes níveis da sociedade.

Convergente com as orientações da UEMG de abarcar a diversidade do Estado nos seus muitos aspectos na configuração de seus cursos, o conceito de Escola Aberta também se afirma na característica multicampi da Universidade, cenário propício ao estabelecimento de diversos níveis de conexões com o complexo social, produtivo e mercadológico mineiro.

### **6.2 Perfil dos Cursos**

Em 2002, o Ministério da Educação e Cultura (MEC) iniciou um processo de reavaliação e revisão dos Referenciais Curriculares Nacionais dos Cursos de Bacharelado, com o objetivo de unificar as nomenclaturas das graduações no Brasil privilegiando aquelas historicamente consolidadas. No caso específico do design, deixaram de existir as diversas especialidades da área para concentrar todos os cursos com a nomenclatura DESIGN. O estudo de ramos específicos do design deve obedecer ao estabelecido nas diretrizes curriculares gerais, determinadas para a área de design como um todo, sem definição de uma estrutura curricular específica para diferentes vertentes da área, cujas diretrizes gerais determinam um nível mínimo de qualidade para os cursos. Considera que o mercado de design abrange inúmeras nomenclaturas e atividades, como webdesign, design de interiores, design de ambientes, design gráfico, design industrial ou design de produto, design de embalagens, design editorial, design automobilístico, design de moda, etc., cada uma delas com práticas profissionais específicas e seguindo caminhos diferentes. Daí a liberdade das instituições

estabelecerem o perfil de seus cursos conforme vocações do contexto de oferta do curso e/ ou as já tradicionalmente consolidadas na Instituição.

No entanto, nenhuma instituição, por mais equipada em termos de pessoal, infraestrutura e recursos financeiros, conseguirá em quatro anos capacitar o aluno para cumprir todas as habilidades profissionais necessárias para desenvolver produtos e oferecer serviços completos em todas as vertentes do design. Cada vez mais a atividade encontra um cenário desenhado pela diversidade, complexidade e fluidez, com tensões entre global e local, universal e singular, tradição e inovação, industrial e artesanal, etc. No contexto turbulento desse início de século, Schwartz (2003) distingue que em pelo menos três certezas podemos acreditar: (1) sempre teremos surpresas; (2) conseguiremos lidar com elas; (3) muitas podem ser previstas. Assim, entre tensões, certezas e incertezas reafirma-se a necessária flexibilidade do currículo para antecipar ou ativar as escolhas e vocações dos alunos, adequando-se às mudanças em curso nas características produtivas, associativas, culturais, demográficas, etc. Nessa direção, a flexibilidade deve ser sustentada pela sensibilidade às diferenças e condições humanas em toda a sua abrangência. Compreende a percepção dos valores e das identidades, a reversão do sentido de individualidade para a integração, o foco na sustentabilidade social, cultural, econômica e ambiental, o compartilhamento de experiências e a cocriação, tanto interna, como externamente à Unidade.

### **6.3 Os Cursos**

O Projeto Pedagógico dos cursos poderá “admitir modalidades e linhas de formação específica, para melhor atender às necessidades do perfil profissiográfico que o mercado e a região assim exigirem” (BRASIL, 2004a, não paginado). A partir da orientação que “[...] o estudo de ramos específicos do design deve obedecer ao estabelecido nas diretrizes curriculares gerais, determinadas para a área de design como um todo, sem definição de uma grade curricular específica para diferentes vertentes da área” (BRASIL, 2004a, não paginado), esta proposta apoia-se nas seguintes considerações: (1) a ampliação do leque de atuação do designer com uma variedade de temáticas projetuais são impossíveis de serem cobertas em um programa de quatro anos; (2) a multiplicidade de combinações possíveis entre diferentes vertentes do design e áreas do conhecimento permitem ao aluno trafegar por seus cruzamentos e tornar-se sujeito de sua formação; (3) os paradigmas conflitantes da formação geral do design constroem uma práxis diferenciada para cada contexto específico; (4) a Escola de Design tem tradição na oferta dos cursos de Design de Ambientes, Gráfico e Produto, porém com grande vocação para outros setores importantes no Estado. Assim, para atender ao estabelecido pelas Diretrizes Curriculares quanto ao atendimento às necessidades do perfil profissiográfico exigidos pelo mercado e a região e a não definição de uma “grade” específica para cada vertente, os cursos terão a mesma estrutura curricular. As especificidades de cada curso serão definidas pelos conteúdos das disciplinas

obrigatórias, complementadas pela oferta de optativas que possibilitam diferentes terminalidades, segundo a opção, vocação e interesse do aluno. A flexibilidade de trânsito entre diferentes conteúdos visa, a partir da compreensão e leitura do contexto global da atividade, contribuir para a identificação do contexto específico com o qual o aluno melhor se identifica e/ ou tem maior domínio, e no qual deseja atuar como profissional. Essa característica, que enfatiza a natureza multidisciplinar do design e possibilita a formação profissional em diferentes vertentes de atuação de cada curso, desenha o perfil diferenciado dos cursos de design ofertados pela ED, tanto no atendimento às diferentes vocações dos estudantes, quanto no atendimento às diversificadas demandas da sociedade e setores produtivos do Estado e do País.

## 6.4 Design Gráfico

O Design Gráfico está situado dentro de uma unidade complexa que é a comunicação humana, que atua na interface das relações empresas, produtos e usuários. Isto gera um conjunto de atividades interdisciplinares de diversas tipologias que envolvem tanto os meios que utilizam a imagem estática, como os meios tecnológicos que colocam a imagem em movimento. Isto inclui os denominados materiais gráficos e os recursos indispensáveis à *web*, cinema, jogos, vídeo e animação.

Ao integrar conteúdos teóricos, técnicos e práticos em salas de aula, laboratórios e oficinas, o curso oferece e constrói conhecimentos a partir do olhar para o ser humano e suas necessidades, além de conhecimentos relacionados à área de planejamento e gestão estratégica das empresas responsáveis pela produção e lançamento dos produtos e serviços no mercado.

O Design Gráfico está presente no planejamento dos aspectos cognitivos dos mais diversos produtos e serviços de outros campos, sem os quais a operação como um todo não faria sentido. Suas ações podem ser percebidas com clareza nas capacidades do Design de Serviços e o Design da Informação de melhorar a oferta e qualidade dos serviços públicos. Ainda em setores como o Audiovisual e o Design de Interação, as cadeias produtivas globais permitem sua aplicação, independentemente da proximidade geográfica do fornecedor do serviço.

Henry Cole, já em 1949, alertava o governo inglês da importância do Design no seu *Journal of Design and Manufactures*, segundo citação do professor Joaquim Redig (2004, p.66): "Não há cidadania sem informação, nem informação sem Design" destacando casos nos quais os aspectos do planejamento gráfico e cognitivo irão em última instância atingir seus objetivos sociais, por meio da promoção do acesso a serviços públicos, educação e outros benefícios sociais.

## 6.5 Perfil dos Egressos

Para o perfil desejado do formando, o curso de graduação em Design Gráfico deve possibilitar a

[...] capacitação para a apropriação do pensamento reflexivo e da sensibilidade artística, para que o designer seja apto a produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, estéticas, culturais e tecnológicas, observados o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades bem como as características dos usuários e seu contexto sócioeconômico e cultural (BRASIL, 2004a, não paginado).

Segundo o documento acima, o graduado em Design Gráfico deve revelar pelo menos as seguintes competências e habilidades:

I – capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando o domínio de técnicas e de processos de criação;

II – capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual;

III – capacidade de interagir com especialistas de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;

IV – visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto;

V – domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;

VI – conhecimento do setor produtivo de sua especialização, revelando sólida visão setorial, relacionada ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias, abrangendo mobiliário, confecção, calçados, joias, cerâmicas, embalagens, artefatos de qualquer natureza, traços culturais da sociedade, softwares e outras manifestações regionais;

VII – domínio de gerência de produção, incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico de fábrica, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção;

VIII – visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos sócioeconômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade (BRASIL, 2004a, não paginado).

Vale observar que em razão das já citadas transformações socioculturais e econômicas, e também da aceleração científico-tecnológica, o perfil profissional do designer vem progredindo em direção a uma perspectiva sistêmica, com múltiplas possibilidades de diversificação e especialização, que ativam o estudo e a prática metadisciplinar, os resultados responsáveis, a partilha de experiências, os métodos de cocriação e design para todos. Dessa forma, o perfil profissional dos designers ganha amplitude, para atuar em um ambiente tipicamente complexo, composto de muitas variáveis, diferentes categorias móveis, normas e interrelações. Pressupõe o desenvolvimento conjunto de

conhecimentos, habilidades e atitudes que integram a competência para assumir comportamento autônomo e promover ações adaptativas frente a novas e inesperadas situações.

Dessa forma e em conformidade com o PDI – UEMG 2015-2024 (UEMG, 2014), o perfil profissional dos designers ganha amplitude, para atuar em um ambiente tipicamente complexo, composto de muitas variáveis, diferentes categorias móveis, normas e interrelações. Pressupõe o desenvolvimento conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes que integram a competência para assumir comportamento autônomo e promover ações adaptativas frente a novas e inesperadas situações.

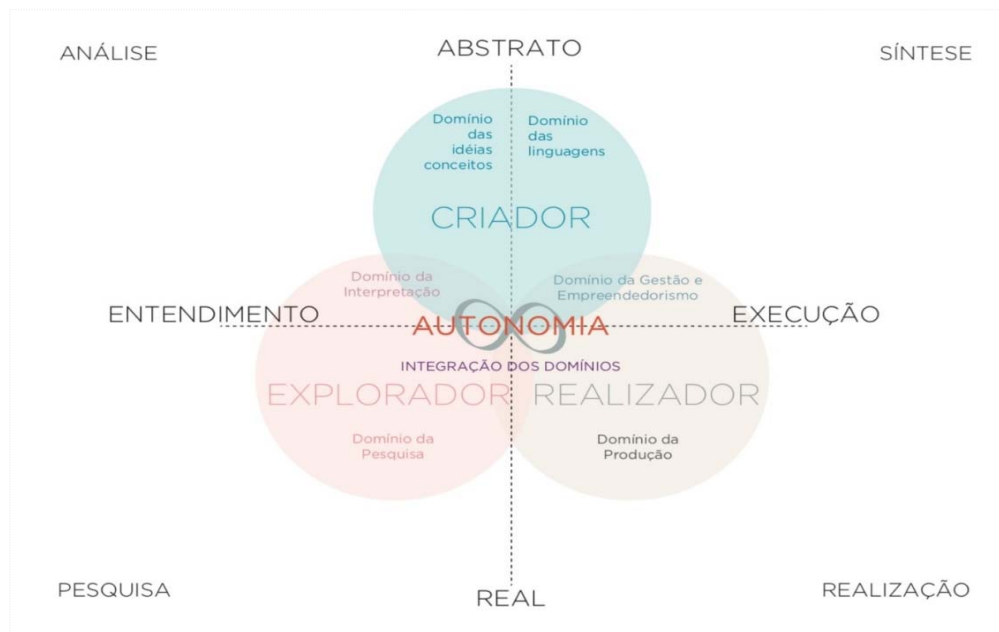
Nesse contexto complexo, a percepção é uma qualidade a se trabalhar, pois, de acordo com Mussak (2010), é por meio dela que se cria a compreensão para construir conhecimento e a competência que habilitam para o desempenho de determinada atividade. A competência envolve operações mentais, capacidades para usar as habilidades e o emprego de atitudes adequadas ao desenvolvimento e aplicação de conhecimentos na realização de tarefas em diferentes domínios que se integram.

No design, esses domínios que se integram são constituídos por planos que correspondem aos fatores tangíveis e intangíveis do contexto social e produtivo. O diagrama da FIGURA 1 visa apenas representar esses planos, esclarecendo que na abordagem projetual seus conteúdos não são acessados nem trabalhados linearmente. Eles podem ser abordados concomitantemente, em paralelo, superpostos, ordenados, conforme cada projeto. Os planos inferiores correspondem aos fatores tangíveis do contexto social e produtivo, contendo informações e dados do passado, do presente e prospectivos do contexto do problema abordado. Os planos superiores compreendem o nível mais abstrato do processo, constituído pelas operações mentais, conceituais e as linguagens que permeiam todo o processo de concepção e conformação do produto.

Sobre esses planos estão situados os domínios da formação do design, necessários ao entendimento, compreensão e análise do contexto do problema e à realização do processo, que se traduz no produto final (produto como resultante do processo em qualquer vertente do design).



FIGURA 1: Domínios do Design



FONTE: Elaborado pelos autores, 2017.

A capacidade de integrar os domínios da pesquisa, da interpretação, das ideias, criação e conceitos, das representações e linguagens, da gestão e empreendedorismo e o domínio da produção conforma o perfil desejado para o egresso, em que a autonomia deve ser um fator sobressalente na sua formação. Assim, a capacidade soma o conhecimento, as competências e habilidades, caracterizada por três níveis que se complementam: Explorador, Criador e Realizador. Conforme o interesse do aluno durante o curso, ele pode também ativar um dos níveis com o qual seu perfil melhor se identifica.

O EXPLORADOR (domínio da pesquisa e interpretação – conhecer/analisar/interpretar):

- Capacidade de analisar e sistematizar tendo por base os resultados de observações diretas ou da análise de documentação;
- Capacidade de abordar de forma sistêmica a complexidade dos contextos sociais, culturais, cognitivos, tecnológicos e econômicos relacionando-os ao processo do design;
- Capacidade de articular sistemática, metodológica e criativamente os elementos da cultura humana e imaterial na proposição de soluções;
- Capacidade de praticar estudos independentes, visando uma progressiva autonomia intelectual;
- Capacidade de explorar fatos com domínio para construir cenários e prognósticos e propor inovações.

O CRIADOR (domínio das ideias, conceitos e linguagens – sintetizar/criar/fazer):

- Capacidade de interrelacionar aspectos econômicos, sociais, tecnológicos, culturais e expressivos específicos na configuração de soluções e comunicação de resultados;
- Capacidade de exercitar o potencial inovador e criativo na atividade de projeto, reconhecendo e considerando os aspectos objetivos e subjetivos envolvidos no processo de design;
- Capacidade de adequar e aplicar os saberes e atividades extracurriculares ao processo projetual;
- Capacidade de reconhecer e aplicar linguagens próprias científicas, técnicas e artísticas na expressão, representação e comunicação do produto;
- Capacidade de definir conceitos, conceber e representar o produto nos suportes e meios adequados, empregando linguagens distintas instrumental, técnica e expressiva.

O REALIZADOR (domínio da realização - realizar/conviver/ser):

- Capacidade de coordenar projetos de forma sistêmica e ao mesmo tempo com visão setorial para adequá-lo às necessidades e aos contextos específicos;
- Capacidade de identificar e adequar soluções a situações novas e emergentes dos meios sociais e produtivos;
- Capacidade de empreender de forma expandida para agir com autonomia, autoconfiança e resiliência frente aos desafios do meio social e profissional;
- Capacidade de dialogar e interagir com especialistas de outras áreas e atuar em equipes multidisciplinares, estabelecendo o trânsito interdisciplinar;
- Capacidade de atuar com responsabilidade e ética, consciente de sua função social na transformação e desenvolvimento equilibrado da sociedade e seu meio;
- Capacidade de promover a sustentabilidade social, cultural, econômica, produtiva e ambiental por meio de sua atividade.

## 6.6 Perfil do Corpo Docente

Considerando a entrada de novos docentes para o curso, deve-se observar as condições e orientações do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (BRASIL, 2017a) para a composição do quadro docente conforme o perfil requerido para o curso<sup>5</sup>, a saber:

- 1/3 do corpo docente com pós-graduação *stricto sensu*;
- Maioria de professores com formação específica em Design ou com titulação na área;
- Preponderância de professores com experiência profissional como designer e/ou experiência de magistério;

Em linhas gerais, o docente do curso deve apresentar as seguintes características e condições:

- Domínio da linguagem própria ao conteúdo específico ministrado;
- Domínio do conteúdo específico em interface com o design;
- Disponibilidade para o trânsito interdisciplinar com outras áreas de modo a garantir a abordagem sistêmica dos conteúdos prevista no projeto pedagógico;
- Conhecimento sobre o processo de design e sobre as etapas de desenvolvimento de um projeto de modo a poder orientar a prática pedagógica dos conteúdos de forma integrada.

A definição do quadro docente das disciplinas não deverá se limitar ao critério exclusivamente acadêmico de titulação. O ensino do design não pode prescindir do professor profissional uma vez que a dinâmica da profissão exige contato direto e frequente com as demandas da sociedade e as inovações tecnológicas da área.

---

<sup>5</sup> Ver Brasil, (2017b) "Indicador de avaliação - Experiência profissional do docente:

O corpo docente possui experiência profissional no mundo do trabalho, que permite apresentar exemplos contextualizados com relação a problemas práticos, de aplicação da teoria ministrada em diferentes unidades curriculares em relação ao fazer profissional, atualizar-se com relação à interação conteúdo e prática, promover compreensão da aplicação da interdisciplinaridade no contexto laboral e analisar as competências previstas no PPC considerando o conteúdo abordado e a profissão" (BRASIL, 2017b, p. 24). Ver Minas Gerais (2013).

## **6.7 Princípios metodológicos de avaliação – Avaliação do curso**

O SINAES, instituído pela Lei nº 10.861, é a materialização da reivindicação dos educadores expressa no Plano Nacional de Educação, apresentados como recursos indutores de melhorias na qualidade de ensino (BRASIL, 2004b). O acompanhamento e avaliação das atividades de ensino, pesquisa, extensão e gestão institucional na Escola de Design deve ter como principal objetivo aferir o processo educativo e verificar se a aplicação de seu projeto político-pedagógico está em sintonia com a perspectiva político-social do contexto da Instituição. Esta avaliação é fundamental ao aprimoramento dos cursos, ao aperfeiçoamento de suas práticas acadêmicas e de seu corpo docente. Em função dos resultados obtidos, os Colegiados de Curso e os Núcleos Docentes Estruturantes (NDEs) têm o conhecimento e autoridade necessários para estabelecer os procedimentos e atos de regulação, adaptação e redirecionamentos que vão fortalecer os pontos fortes e corrigir os aspectos críticos dos cursos.

As modalidades de avaliação do curso a serem adotadas devem ser provocadas a partir de aspectos que estimulem estratégias concentradas de participação de toda a comunidade acadêmica. Calçada na natureza emancipatória da atividade educacional, da instituição, e do próprio design, a avaliação dos cursos seguirá a política avaliativa da UEMG, adequando seus instrumentos às características do curso. Nessa perspectiva, entende que o ensino de design tem múltiplas dimensões e finalidades sociais, não se limitando a suprir demandas do mercado. Norteada por esses princípios, o curso de design gráfico, adotará, junto com os demais cursos de design da Unidade, instrumentos de avaliação aplicados conforme necessidades, focos e aprofundamentos exigidos pela própria dinâmica do processo educativo do design. Os principais indicadores que fazem parte dessa avaliação incluem a atuação dos NDEs, do Colegiado de Curso e do Núcleo Integrador de Práticas Pedagógicas (NIPP), dos Departamentos, Centros, bem como o desempenho discente e docente.

## 7. CONCEITO CURRICULAR

### 7.1 Currículo em “Constelações” Rizomáticas

O entendimento do design como um processo heurístico e dinâmico, que apresenta muitas formas de interface para atender diferentes demandas da sociedade, encontrou no rizoma a metáfora para esta proposta curricular. Desse conceito derivam os vários princípios, que dão sustentação a uma concepção curricular de constelações rizomáticas, diferente do paradigma arbóreo e vertical predominante nos currículos tradicionais dos cursos de design.

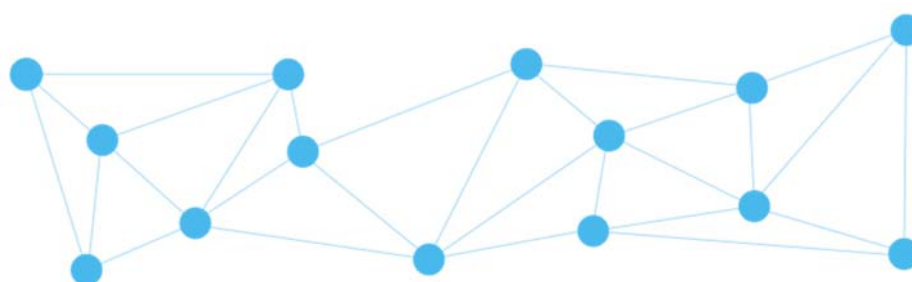
A botânica ilustra a figura do rizoma, representada pelo caule que une sucessivos brotos, que podem ramificar-se em qualquer ponto e originar um novo broto. Por essa característica, um rizoma (1) permite sua reprodução; (2) ocupa um território mais amplo e mais heterogêneo; (3) forma uma rede resistente por se nutrir de diferentes raízes; (4) nutre os novos brotos até que eles formem suas próprias raízes. Pensar o currículo numa perspectiva rizomática, é pensar para além de um arranjo de disciplinas, um lugar novo em permanente construção com múltiplas aberturas que promovam a heterogeneidade, privilegie a pluralidade e a conexão entre diversos saberes.

De acordo com Gallo (2007), o currículo rizomático rompe com o modelo arborescente do currículo para introduzir um pensamento que se difere da concepção mecânica do conhecimento e da realidade, reproduzindo a fragmentação cartesiana do saber. Para ilustrar, Gallo (2007, p.301) cita como exemplo a “ecologia que faz intersecção com diversos campos como a Biologia, a Geografia, a Ciência Política, a Sociologia e mesmo a Filosofia”. Levando em consideração as diferentes variáveis e áreas envolvidas no processo de design, o currículo rizomático se apresenta como um processo aberto que possibilita os fluxos e as interconexões entre elas, contribuindo para a proliferação de ideias e pensamentos.

Segundo Deleuze, & Gattari (2007) um rizoma não começa, nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, conceito que se apresenta por princípios, dentre os quais destacamos: a **conexão**, princípio segundo o qual qualquer ponto do rizoma se conecta a outro ponto. As ligações acontecem entre tudo, todos e em todos os sentidos; a **heterogeneidade**, princípio que rege as relações heterogêneas, uma vez que toda conexão é possível; a **multiplicidade**, é o princípio que não reduz o rizoma a uma unidade, ele é sempre múltiplo, cresce e transborda, muda de natureza e se metamorfoseia; a **cartografia**, princípio que faz do rizoma um mapa a ser construído, desmontável, reversível, com múltiplas entradas e saídas; Nessa perspectiva, “a interdisciplinaridade é a consciência da necessidade de um interrelacionamento explícito e direto entre todas as disciplinas” de acordo com Gallo (2000).

Ao romper com o paradigma arbóreo na educação, o currículo rizomático pede uma nova forma de trânsito possível entre saberes, que pode ser encontrado na transversalidade, propõe Gallo (2000). Uma matriz de mobilidade, cujo fluxo pode se orientar em diferentes direções, conforme ilustra a representação gráfica da FIGURA 2. O design, por não ter um campo fixo de conhecimento, é marcado pela interseção de vários saberes, o que abre múltiplas possibilidades de abordagens e livre trânsito entre eles. Essa forma de trânsito transversal e articulação entre os saberes implica em uma abordagem curricular cartográfica para o design, que também se relaciona com a ideia de rede, entendida como o conjunto de unidades interrelacionadas, interdependentes e integradas. Castells (1999).

FIGURA 2: Matriz Rizomática



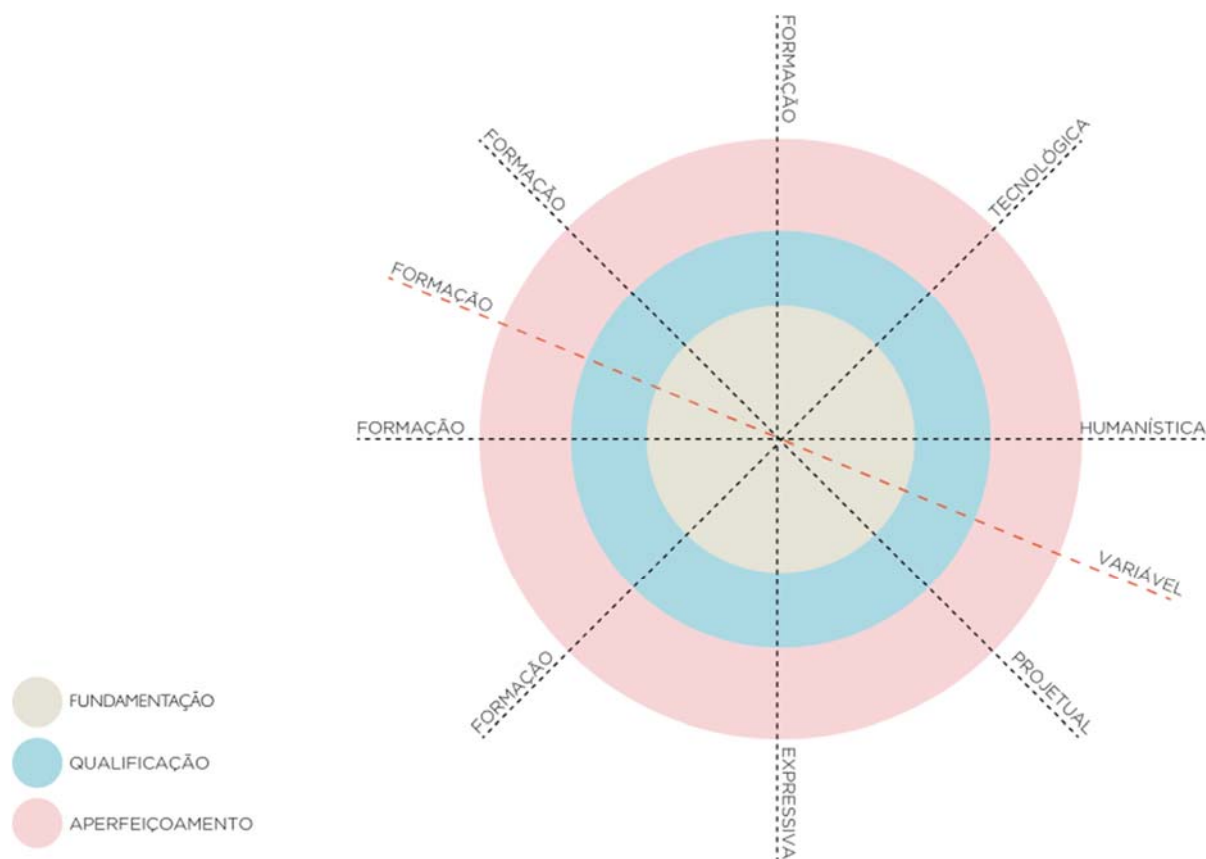
FONTE: Elaborado pelos autores, 2017.

## 7.2 Níveis e Eixos de Formação

Considerando as múltiplas possibilidades de combinações e interfaces entre os conteúdos de uma matriz ou rede rizomática, o livre trânsito do aluno entre eles contribui para a construção de um repertório amplo, mas também orienta suas escolhas na direção de sua vocação. Desta forma, independente da vertente do design escolhida, ao longo do curso o aluno pode investigar e implementar elementos no desenvolvimento de projetos, identificar as ferramentas mais adequadas para suas atividades, enriquecendo ou construindo o perfil profissional com o qual ele melhor se identifica.

No entanto, entende-se que no contexto complexo de formação sistêmica do designer, com tantas variáveis e possibilidades, faz-se necessário que os conteúdos, constituídos por estudos metadisciplinares (profundidade) e a formação densa em disciplinas específicas (ênfases), sejam agrupados em níveis e eixos formativos, que facilitem a construção de sua própria rede de conteúdos. Os níveis concorrem para o aprofundamento progressivo da formação, enquanto os eixos agrupam os conteúdos da formação multidisciplinar do design, como ilustra a FIGURA 3.

FIGURA 3: Níveis e eixos de formação



FONTE: Elaborado pelos autores, 2017.

### 7.2.1 Níveis de Formação

#### a. *Nível da Fundamentação – 02 semestres*

Este nível, à fase preparatória, é comum aos cursos de graduação em design, com o objetivo de homologar os conhecimentos básicos da disciplina, conforme as orientações das diretrizes curriculares. Neste projeto, compreende o conjunto de estudos dedicados à compreensão do design como um processo sistêmico, que integra os fundamentos intelectuais e materiais comuns ao seu domínio como a gramática da disciplina, seus princípios e terminologias, métodos e sistemas e os fatores humanos do seu contexto de uso e aplicação. Assim, é recomendável que o aluno faça o percurso deste nível seguindo a ordem sequencial das disciplinas. Neste nível, os conteúdos têm sua ênfase na observação do mundo real (contexto social da atividade), pela exploração da observação, interpretação, classificação e representação. Os conteúdos desse nível devem ser entendidos como indicação de áreas do conhecimento a serem desenvolvidas e não como matérias e/ ou disciplinas predeterminadas (BOMFIM, 1999). Eles ganham profundidade quando complementados pelas especificidades inerentes a cada curso no nível da Qualificação.

### **b. *Nível da Qualificação – 04 semestres***

A qualificação atende à oferta de conteúdos específicos aos cursos de graduação em design preconizados nas diretrizes curriculares para a formação em design, bem como estudos complementares que ampliem as possibilidades de atender níveis de vocação e interesses particulares do aluno. Visa, assim, ao desenvolvimento das atitudes autônomas do aluno em direção à complementação de suas escolhas. Neste nível o corpo de conteúdos concorre para a formulação de conceitos e estratégias originais na proposição de soluções para problemas de design de diversas tipologias e complexidades. Integra as habilidades intelectuais e destrezas relativas ao pensamento lógico (observação, classificação, análise + abstração, generalização) e do pensamento intuitivo (elaboração, fluidez, originalidade).

### **c. *Nível de Aperfeiçoamento – 02 semestres***

Este nível é dedicado ao aprofundamento das habilidades e competências do aluno desenvolvidas na qualificação, as quais serão aplicadas a atividades específicas, compatíveis com o perfil desejado do egresso<sup>6</sup> e construído pelo próprio formando. Neste nível pretende-se que as atitudes autônomas e empreendedoras dos estudantes orientem a convergência dos conteúdos estudados na proposição do seu Trabalho de Conclusão de Curso - TCC.

## **7.2.2 Eixos de Formação**

Os eixos de formação constituem o agrupamento de conteúdos variáveis em torno de aspectos inerentes à atividade do design.

### **a. *Eixo de Formação Sócio-Humanística***

Grupo de conteúdos destinados ao estudo e compreensão dos diferentes aspectos do contexto sociocultural do design e dos impactos de sua ação sobre as relações das pessoas entre si, com os artefatos e com o meio ambiente. Inclui ciências que tratam do ser humano em um tempo e espaço, o que determinam resultados específicos e únicos, analisados pelas condições ou especificações de determinada situação. Seus estudos contemplam aspectos de ciências como a sociologia, a antropologia, a história, a linguística, a educação, a arqueologia, a política, a pedagogia, a comunicação, a semiologia, a psicologia, que auxiliam na compreensão dos elementos únicos de cada comunidade, sociedade e etnia.

### **b. *Eixo de Formação Expressiva***

Na Formação Expressiva as linguagens representam os meios e mecanismos sistemáticos de expressão utilizados na estruturação e integração dos componentes do processo de design

---

<sup>6</sup> Perfil desejado do egresso, detalhado no item 6.5 (Perfil dos Egressos) deste documento.



constituídos de sistemas de símbolos ou sinais instituídos no planejamento e configuração do projeto, como signos sonoros, gráficos, gestuais, etc., da linguagem verbal e não verbal. Compreende o grupo de conteúdos voltados ao conhecimento e aplicação dessas linguagens, considerando o grupo objetivado em um contexto determinado. Abrange o significado de expressar em três dimensões: (1) exprimir (externar, exprimir, refletir, depor, informar, revelar); (2) representar (explorar, evidenciar, sinalizar, salientar, demonstrar, destacar, mostrar, especificar); (3) significar (figurar, traduzir, espelhar, retratar, remeter, sugerir, emblemar, designar, denotar).

#### ***c. Eixo de Formação Tecnológica***

Integra o estudo dos procedimentos e instrumentos utilizados nos sistemas e técnicas operativas que otimizam e medeiam as atividades de design, tanto do projeto, como dos processos produtivos e organizacionais. Compreende a relação intrínseca entre design, inovação e tecnologia, na qual a aplicabilidade de ferramentas, serviços e métodos tecnológicos se encaixam e como podem viabilizar a concepção e o desenvolvimento de projetos. São objetos intermediários de comunicação que interagem profissionais e clientes, agilizam processos e trabalhos cooperativos, metodologias modulares e métodos de trabalho a distância.

#### ***d. Eixo de Formação Projetual***

Na Formação Projetual dá-se a integração cognitiva dos conteúdos dos demais eixos que conformam a atividade do design. Começa pela compreensão do processo projetual, cujo nível de complexidade evolui para uma abordagem sistêmica. Desde a introdução de informações específicas da disciplina, a pesquisa e análise de determinantes, até a concepção e desenvolvimento do projeto, compreende a resolução de problemas inseridos em sistemas sociais, tecnológicos e econômicos. A formação projetual se complementa na gestão dessa complexidade, integrando os diferentes métodos, processos, ferramentas, tecnologias, função social etc.

#### ***e. Eixo de Formação Variável***

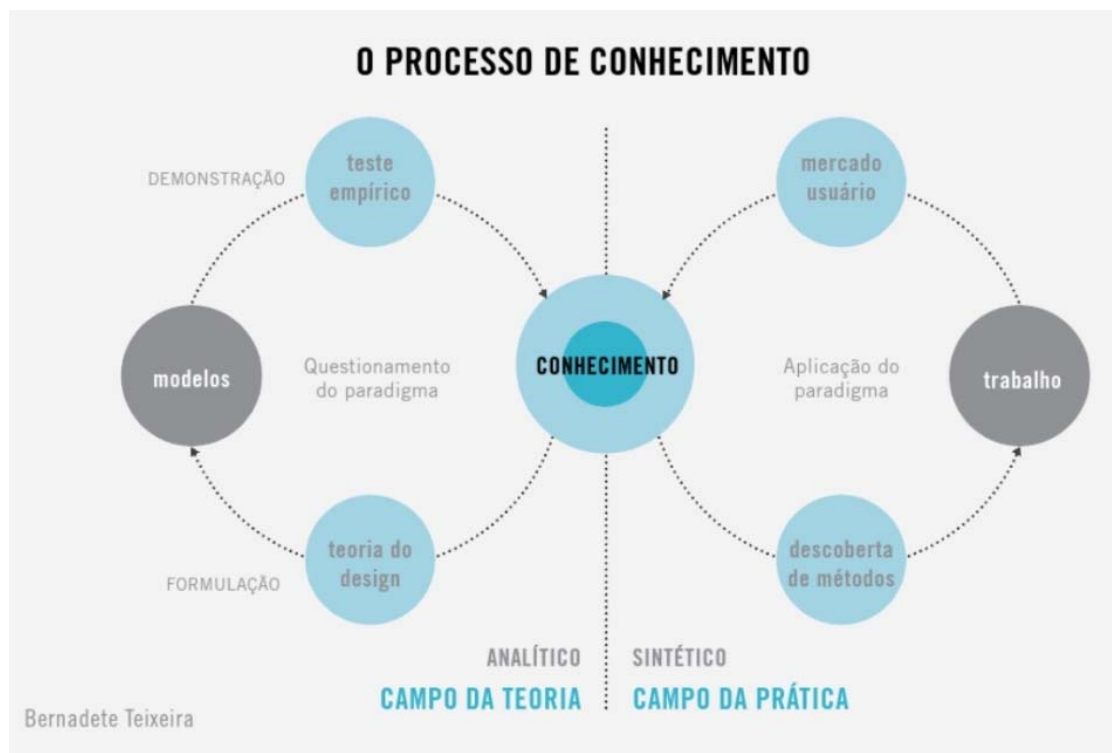
A formação variável contempla as nuances e interfaces do design com outras áreas do conhecimento. A flexibilidade para os agrupamentos de conteúdos visam favorecer a construção de percursos formativos adequados e alinhados a diferentes vocações dos alunos dentro da ampla gama de possibilidades que o curso oferece. A formação variável acompanha a trajetória acadêmica do aluno e lhe permite explorar e/ou aprofundar conhecimentos de seu interesse, por meio das disciplinas eletivas, atividades complementares, estágios, monitoria, pesquisa e atividades extensionistas.

### **7.3 Integração entre Teoria e Prática**

A integração teoria e prática é intrínseca ao processo de design. Nos cursos de design da ED/UEMG essa relação se fundamenta na interdependência entre os dois campos pertinente ao processo de

construção do conhecimento em design. Nesse processo a prática alimenta a teoria e esta a critica e fundamenta em um permanente processo de retroalimentação, onde a pesquisa e a extensão cumprem um papel integrador, seja questionando, ou aplicando um paradigma.

FIGURA 4: Retroalimentação entre teoria e prática na construção do conhecimento em design



FONTE: Bernadete Teixeira, 2017.

Para consolidar essa relação intrínseca, os conteúdos podem se agrupar de forma diferente em torno de problemas comuns que passam pelos níveis de compreensão, análise e crítica, domínio e aplicação. Ou seja, os conteúdos curriculares fazem sentido na sua relação com a atividade do design. Na consolidação dessa prática pedagógica, a Escola de Design tem centrado esforços na aproximação dialógica entre os conhecimentos produzidos e sua aplicação a problemas reais, particularmente por meio dos seus Centros e Laboratórios. Essas unidades de interface já consolidaram experiências pioneiras em setores de vocação de regiões do Estado. Nas ações integradas com os setores sociais e produtivos, as atividades de pesquisa, ensino e extensão articulam-se na transferência de conhecimento e tecnologia, testando e aplicando métodos e metodologias adequadas a cada situação em particular.

#### 7.4 Integração do Ensino, Pesquisa e Extensão

Segundo orientações universais para o ensino superior, as atividades acadêmicas devem desenvolver integralmente o aluno e prepará-lo para atuar ativamente na sociedade, num processo em que ele possa conectar e anexar à sua área de estudos outros campos do conhecimento, o que

se dá pela integração do ensino, da pesquisa e da extensão. O artigo 207 da Constituição Brasileira, ao contemplar essa integração, convoca as universidades a gerarem atividades de modo integrativo que “[...] obedecerão ao princípio de indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão” (BRASIL, 1988).

Como já colocado, o campo epistemológico do design relaciona conhecimentos oriundos de diferentes campos do saber. No ensino essa natureza complexa implica numa formação sistêmica, ampliada e integrada, que depende essencialmente da articulação entre os três pilares da educação. Nesse sentido, a relação do ensino com o universo externo é vital e determinante na formação do designer, relação que se estabelece por meio das atividades de extensão, principal meio de interação da Instituição com a sociedade. É por meio dessas atividades que a Escola de Design exerce a sua responsabilidade social, ao abrir suas portas à sociedade e proporcionar ao seu corpo discente e docente oportunidades de participação em atividades além de suas atribuições regulares.

Na pesquisa, a busca e construção de novos conhecimentos dão suporte às mudanças e crescimentos de disciplinas e potencializam a aplicação dos resultados nas atividades extensionistas dos centros. Dessa forma, ensino, pesquisa e extensão têm na realidade contextual o objeto de estudo e o ser ativo das suas ações, princípio que se concretiza na realização de projetos colaborativos entre as diferentes áreas e saberes profissionais e por meio de suas unidades de interface. Os centros e os laboratórios de estudo, pesquisa e experimentação, são espaços de convivência e desenvolvimento científico-tecnológico que consolidam a integração teoria e prática, ensino, pesquisa e extensão nos níveis da graduação e pós-graduação, confirmadas pela diversidade de ações e atividades que eles promovem.

### **7.5 Métodos e Estratégias Pedagógicas**

O aprimoramento de diversos níveis e modelos de formação em design tem buscado estratégias educacionais que se adequem a diferentes contextos de aplicação da atividade. Uma questão central dessa formação é o fortalecimento do conjunto de atividades que visam à aquisição de conhecimentos, capacidades, atitudes e formas de comportamento exigidos para o exercício das funções próprias da atividade.

Relacionado à resolução de problemas sociais no seu sentido mais amplo, a prática do design integra simultaneamente mais de uma área do conhecimento em uma teia de relações entre diferentes e até contraditórios aspectos. Os conhecimentos de outros campos do saber muitas vezes se apresentam fracionados em disciplinas descontextualizadas do processo do design. O maior impacto desse fracionamento dá-se na prática projetual, quando o aluno não consegue estabelecer as suas ligações com a atividade prática (BOMFIM, 1999).

De acordo com Bomfim (1999), os diferentes aspectos envolvidos no problema de design deverão ser entendidos a partir da organização do todo, numa perspectiva sistêmica em que cada aspecto é contextual e só pode ser compreendido dentro daquela situação real. O ensino do design não pode, portanto, considerar a realidade estável, nem distanciada de si, seja na construção do conhecimento ou nas técnicas operativas da atividade. Assim, os conteúdos deverão ser tratados de forma trans e interdisciplinar, de acordo com o contorno que o design assume em cada situação de projeto. Nessa perspectiva, os conteúdos devem ser organizados e flexíveis o suficiente para incorporar e combinar diferentes áreas do conhecimento e, de acordo com as demandas, redirecionar e redimensionar seus objetivos e tarefas (BOMFIM, 1999).

É com base nesse pressuposto, que esta proposta buscou a flexibilização curricular nos princípios rizomáticos, os quais se alinham a uma tradição de ensaios e experimentações da Escola de Design. Uma pedagogia empiricamente construída desde os anos 1970, quando um grupo significativo de professores trouxe para a sua prática pedagógica o “terceiro espaço”, tratado no sentido de expandir o conceito de sala de aula, a fim de promover uma articulação ativa entre conhecimentos, professores e alunos (JESUS, 2012). Essa característica de grande laboratório, que deu origem aos centros de estudos da Escola, comprova-se no seu portfólio de projetos e produtos criativos e premiados.

Hoje, no campo educacional, o terceiro espaço ou “espaços híbridos” são uma mistura metodológica (*blended learning*), que repensa a configuração da sala de aula e o papel do professor para favorecer maior interação, colaboração e envolvimento do aluno com as tecnologias digitais. O que se propõe com este projeto é estender essa prática aos demais níveis, constituídos pelos espaços do ensino, pesquisa e extensão da Escola, onde os vínculos entre saberes teóricos e saberes de experiência possam ser ativados. Seja em salas de aula, oficinas, laboratórios, estúdios, ou por meio de projetos e atividades integradas à comunidade externa.

Visa, assim, além de romper com a dicotomia teoria e prática, integrar o perfil diferenciador do outro na transformação do coletivo.

## **7.6 Princípios Metodológicos de Avaliação — Avaliação do Desempenho Discente**

A avaliação de desempenho discente é o mecanismo utilizado pelos cursos para aferir o processo de aprendizagem na construção e consolidação do conhecimento envolvido na atividade avaliada e deve oferecer aos alunos os fundamentos para a reflexão sobre o processo e o resultado. O professor não só elabora e acompanha todo o processo, como oferece indicações adicionais, estimula a reflexão e observação, mas também, detecta dificuldades, buscando alternativas para os ajustes no ensino-aprendizagem. Desse modo, avaliar implica no acompanhamento contínuo e contextualizado das experiências de aprendizagem apresentadas e, principalmente, o

estabelecimento de estratégias educativas que sejam capazes de possibilitar a recuperação do aluno durante as etapas do processo, respeitando a sua individualidade e minimizando as desigualdades da sua formação. Portanto, a avaliação deverá ser um procedimento integrado ao desenvolvimento do processo e não apenas do seu resultado final, aplicada a diferentes momentos e circunstâncias. O sistema adotado deve esclarecer e orientar o aluno quanto aos critérios utilizados, considerando os vários aspectos e fatores envolvidos na atividade avaliada e sua relação com a solução proposta. A avaliação que tem como objetivo conferir notas adota como referência as normas institucionais e, particularmente os aspectos metodológicos, expressivos, humanos, técnicos/ tecnológicos, cuja síntese é apresentada no QUADRO 2. Com base nessas referências, cabe ao professor adequar sua avaliação à natureza dos conteúdos ministrados, incluindo no seu método a auto-avaliação discente. Recomenda-se que nas atividades em etapas seja incluída a possibilidade de recuperação paralela.

QUADRO 2: Aspectos Avaliativos

Metodológicos	Expressivos	Humanos	Técnicos Tecnológicos	Síntese
:: Compreensão dos objetivos; :: Análise e definição dos problemas; :: Pesquisa; :: Manejo das informações; :: Planejamento do processo.	:: Aplicação adequada de linguagens aos aspectos comunicacionais do design.	:: Necessidade atendida (funcionais, sociais, culturais, econômicas, ambientais, etc.).	:: Recursos técnicos, materiais e tecnológicos dos processos de produção em design.	:: Coerência entre todos os fatores; :: Manejo do suporte teórico com a metodologia, os instrumentos e ferramentas técnicas na construção da linguagem do design.

Fonte: Elaborado pelos autores, 2017.

O aluno será aprovado caso obtenha como resultado final na disciplina um rendimento escolar igual ou superior ao conceito D, conforme art 42 do Regimento Geral da UEMG. O estudante que obtiver conceito “E” e frequência suficiente na disciplina, nos termos do art. 41, poderá se submeter a EXAME ESPECIAL nos termos definidos no referido Regimento.

## 7.7 Metodologia de Ensino

A Instituição disponibiliza ao corpo docente recursos materiais, equipamentos e laboratórios indispensáveis à metodologia a ser usada na sua disciplina.

A metodologia para tanto pode constar de aulas expositivas, aulas integradas e externas, seminários, visitas técnicas, estudos de casos, trabalhos em grupo, apresentação de filmes,

laboratórios, oficinas, etc., e também contar com a participação de convidados da comunidade acadêmica, empresarial ou de outra área.

### **7.8 Seleção de Conteúdos e Formas de Realização da Interdisciplinaridade**

A definição dos conteúdos de cada disciplina ou atividade, deve considerar as mudanças e perspectivas do mercado de trabalho e do ambiente sociocultural em que o curso está inserido. É essencial que o professor que atua no curso se identifique com os valores que norteiam a filosofia do design, estabelecendo os nexos entre eles de forma metadisciplinar. A Integração entre os programas deve promover a interdisciplinaridade e as formas de suprimento das deficiências constatadas. Os programas das disciplinas devem ser elaborados de forma integrada pelos professores da disciplina e submetidos ao Colegiado do Curso para sua avaliação e aprovação.

A interdisciplinaridade é inerente à dinâmica e flexibilização propostas pelo projeto pedagógico do curso, uma vez que a abordagem dos conteúdos é sistêmica e integra os conteúdos teóricos e de interface aos conteúdos de prática. Os conteúdos das variáveis, previstos nas eletivas, optativas, atividades complementares e estágios, aliados às atividades de pesquisa e extensão, possibilitam diferentes terminalidades, conforme diferentes vocações do alunado.

## 8. COMPONENTES CURRICULARES

A graduação em design deve obrigatoriamente completar quatro anos de curso universitário (BRASIL, 2004a). De acordo com o Art. 5º da mesma Resolução, as exigências curriculares para as instituições de ensino estão explicitadas no ato normativo, segundo o qual “[...]o curso de graduação em design deverá contemplar, em seus projetos pedagógicos e em sua organização curricular, conteúdos que atendam aos seguintes eixos interligados de formação:

I – conteúdos básicos: estudo da história e das teorias do design em seus contextos sociológicos, antropológicos, psicológicos e artísticos, abrangendo métodos e técnicas de projetos, meios de representação, comunicação e informação, estudos das relações usuário/ objeto/ meio ambiente, estudos de materiais, processos, gestão e outras relações com a produção e o mercado;

II – conteúdos específicos: estudos que envolvam produções artísticas, produção industrial, comunicação visual, interface, modas, vestuários, interiores, paisagismos, design e outras produções artísticas que revelem adequada utilização de espaços e correspondam a níveis de satisfação pessoal;

III – conteúdos teórico-práticos: domínios que integram a abordagem teórica e a prática profissional, além de peculiares desempenhos no estágio curricular supervisionado, inclusive com a execução de atividades complementares específicas, compatíveis com o perfil desejado do formando (BRASIL, 2004a, não paginado).”

As componentes curriculares do curso foram organizados segundo essas orientações e atendendo ao disposto no regimento da UEMG quanto à matriz curricular organizado por disciplinas obrigatórias, optativas e eletivas (UEMG, 2017).

As respectivas cargas horárias de cada componente estão consolidadas no QUADRO 3: Distribuição da carga horária do curso por semestre.

### 8.1 Disciplinas Obrigatórias, Eletivas e Optativas

**Disciplinas Obrigatórias** são aquelas imprescindíveis à formação do estudante e que não podem faltar num curso que se propõe a formar profissionais no ensino superior, indicadas nas Diretrizes Curriculares por áreas de conteúdos.

Vale esclarecer que o número de disciplinas da Prática Projetual excede o mínimo de créditos exigidos para o curso. A oferta de diferentes práticas permite ao aluno selecionar dentre elas, as disciplinas que se enquadrem melhor na sua vocação ou no interesse despertado durante sua formação. Essas disciplinas são, assim, obrigatórias, mas de conteúdos selecionáveis. Dentre elas, o aluno tem também a liberdade de cursar um número superior ao número de créditos exigido.

As **Disciplinas Eletivas** são quaisquer disciplinas dos cursos de graduação, que não estejam incluídas na matriz curricular do curso de origem do estudante. Compõem necessariamente a carga

horária total do curso, mas não estão elencadas no Projeto Pedagógico. São de livre escolha do aluno e cursadas impreterivelmente em outro curso. É obrigatório o cumprimento mínimo de horas de Disciplinas Eletivas ao longo do curso, apresentadas na Matriz Curricular.

## 8.2 Disciplinas Optativas

**Disciplinas Optativas** são aquelas que compõem a matriz curricular do curso, dispostas num elenco a ser oferecido por semestre, escolhidas de acordo com o interesse do estudante. Aliadas às disciplinas obrigatórias, compõem o percurso formativo oferecido ao aluno durante o curso. As Disciplinas Optativas serão ofertadas dentro dos eixos de formação correspondentes, atendendo demandas e vocações emergentes do design. A fim de evitar superposição ou repetição de conteúdos, elas serão definidas nos respectivos departamentos, ouvido o colegiado do curso. Dessa forma, os conteúdos das disciplinas optativas são variáveis e ao mesmo tempo complementares, sequenciais, específicos ou tratam de novas proposições temáticas pertinentes à atividade do design, conforme apresentado no QUADRO 5: Disciplinas Optativas.

Assim, tanto a carga horária das disciplinas optativas quanto das disciplinas eletivas devem ser computadas na carga horária total do curso.

Os componentes obrigatórios estabelecidos para Educação em Direitos Humanos (RESOLUÇÃO CNE/CP, nº 1, DE 30 DE MAIO DE 2012) e Educação Ambiental (RESOLUÇÃO CNE/CP nº 2, DE 15 DE JUNHO DE 2012), são pressupostos da formação em design, portanto implícitos à atividade, devendo ser transversais aos conteúdos do curso. O design tem como objeto a qualidade de vida, o bem estar e o respeito aos direitos dos indivíduos. Desta forma, em todo projeto de design, os aspectos éticos e de sustentabilidade (ambiental, social, cultural, econômica) são partes integrantes do seu processo.

Os componentes para a Educação Étnico Raciais e Para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana (RESOLUÇÃO CNE/CP nº 1, DE 17 DE JUNHO DE 2004) integram particularmente os conteúdos das disciplinas do Eixo de Formação Sócio-humanística como Sociologia, Antropologia, História, etc. Estes conteúdos são temáticas comuns de projetos dessas disciplinas, como “Mulheres negras no design”, “Joias de Crioula”, “Arte indígena” etc, a título de ilustração. Em projetos, a iconografia étnica serve de referência a diferentes tipologias de projetos desenvolvidos nos Centros, Laboratórios e Núcleos da Escola, também computados como Atividades Complementares. Em datas comemorativas relacionadas a esses conteúdos, estão previstas atividades de extensão no Espaço Cultural da Escola na Praça da Liberdade, com abordagem multidisciplinar dos temas.

As múltiplas possibilidades de combinações de conteúdos que essas orientações autorizam, facilitaram uma organização curricular flexível, com espaço para a afirmação da autonomia e



“personalidade” do curso e da identidade profissional do aluno. Assim, as componentes curriculares do Curso de Design estão organizados para integrar os conteúdos básicos de caráter universal da disciplina, os conteúdos específicos dos cursos e os conteúdos flexíveis que darão o contorno diferenciado às vocações do curso. Essa perspectiva sistêmica, dinâmica e metadisciplinar, visa ao intercâmbio e à transferência de conceitos de um domínio para outro, ampliando a percepção do aluno para as muitas interfaces e vertentes possíveis da atividade.

### **8.3 Trabalho de Conclusão de Curso – TCC**

O trabalho de conclusão é o momento do curso em que o aluno desenvolve um projeto teórico, prático ou teórico-prático, com relativa autonomia, para testar e confirmar a competência e consolidar a vocação construída ao longo do curso. Ponto conclusivo do processo de avaliação e condição para integralização do curso e requisição de diploma, o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) estabelece a ligação entre a formação acadêmica e a prática profissional, vinculando os conteúdos teóricos com as atividades operativas do tema/ área abordada. Para atender a vocações diferentes dos concluintes do curso, o TCC pode ter caráter científico, realizado nas modalidades de **monografia**, estar centrado em áreas de **projetos teórico-práticos**, ou na modalidade **projeto, de natureza experimental ou comercial**.

A partir de orientações estabelecidas pelos colegiados de curso, o TCC é acompanhado por um professor orientador da mesma área do projeto e poderá contar, se necessário, com a contribuição de professores e ou profissionais consultores para aspectos específicos ou colaterais ao tema desenvolvido.

O TCC é um processo avaliado durante as várias etapas de seu desenvolvimento, culminando com apresentação pública a uma banca examinadora, esta composta pelo professor orientador e professores convidados, que farão a análise final do projeto, obedecendo aos critérios estabelecidos pelo curso. No que se refere à quantificação dos resultados, a avaliação segue o Regimento Interno da Instituição (UEMG, 2017). As diretrizes técnicas relacionadas com a sua elaboração estão apresentadas no 0.

### **8.4 Estágio Supervisionado**

O Estágio Supervisionado é concebido como conteúdo curricular implementador do perfil do formando, consistindo numa atividade obrigatória, mas diversificada, tendo em vista a consolidação prévia dos desempenhos profissionais desejados, segundo as peculiaridades do Curso de Design Gráfico e a definição do perfil de atuação do aluno. O estágio supervisionado tem caráter flexível de modo a possibilitar o reconhecimento de habilidades e competências adquiridas fora ou no

âmbito da Escola, desde que as cargas horárias e atividades desenvolvidas sejam encaminhadas à coordenação de estágios, com os respectivos relatórios e avaliação de desempenho.

As atividades de estágio podem ser desenvolvidas em organizações públicas ou privadas, e também nos próprios Centros e Laboratórios da Escola, que proporcionem ao aluno a participação em situações reais de vida e trabalho nas profissões da área dos cursos, além de práticas experimentais. Podendo ser de diversas modalidades, essas atividades se orientam pelo Regimento Interno da Escola que estabelece as normas e procedimentos regulatórios pertinentes (APÊNDICE 3). A coordenação de estágio é o órgão responsável pela emissão de parecer para o credenciamento dessas atividades.

### **8.5 Atividades Complementares**

As Atividades Complementares contemplam o desenvolvimento de práticas e estudos transversais realizadas pelo aluno no período de sua vinculação ao curso. São atividades que possibilitam o desenvolvimento pessoal do aluno relacionado à sua formação profissional. Na Escola de Design essa prática de complementaridade é cultivada por meio de estudos independentes constituídos por conhecimentos que provocam e orientam vocações para áreas e setores específicos de interesse aluno. São constituídas de atividades variáveis e obrigatórias, realizadas durante todo o curso. Para integralização da carga horária de atividades complementares o aluno deverá escolher atividades vinculadas ao ensino, à pesquisa e extensão de modo equilibrado dentre as atividades constantes do APÊNDICE 4. As atividades não incluídas no apêndice poderão ser consideradas na integralização da carga horária de Formação Complementar, mediante solicitação do aluno ao Colegiado de Curso que deliberará sobre o assunto.

### **8.6 Atividades de Extensão Universitária**

De acordo com a LEI Nº 13005/2014, 10% do total de créditos curriculares exigidos para a graduação “devem ser assegurados para programas e projetos de extensão universitária, orientando sua ação, prioritariamente, para áreas de grande pertinência social” (BRASIL, 2014, p.74).

“A Extensão Universitária, sob o princípio constitucional da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, é um processo interdisciplinar, educativo, cultural, científico e político que promove a interação transformadora entre Universidade e outros setores da sociedade” (FORPROEX, 2012, p.15). Assim conceituada, a Extensão Universitária estabelece uma interação dialógica que transforma a Universidade e, ao mesmo tempo, os setores sociais, por meio de um processo interdisciplinar, educativo, cultural, científico e político que imprime qualidade na formação do estudante e impacto em transformação social. Esses resultados possibilitam a ampliação da

experiência discente em termos teóricos e metodológicos, a produção do conhecimento e a reafirmação e a materialização dos compromissos éticos e sociais da universidade pública brasileira.

As ações de extensão são classificadas em programa, projeto, curso, evento e prestação de serviços, definidos como:

#### I – PROGRAMA

“Conjunto articulado de projetos e outras ações de extensão (cursos, eventos, prestação de serviços), preferencialmente integrando as ações de extensão, pesquisa e ensino. Tem caráter orgânico-institucional, clareza de diretrizes e orientação para um objetivo comum, sendo executado a médio e longo prazo”.

#### II – PROJETO

“Ação processual e contínua de caráter educativo, social, cultural, científico ou tecnológico, com objetivo específico e prazo determinado”.

O projeto pode ser:

- Vinculado a um programa (forma preferencial – o projeto faz parte de uma nucleação de ações).
- Não-vinculado a programa (projeto isolado).

#### III – CURSO

“Ação pedagógica, de caráter teórico e/ou prático, presencial ou a distância, planejada e organizada de modo sistemático, com carga horária mínima de 8 horas e critérios de avaliação definidos”. Com carga horária menor que 8 horas deve ser classificado como evento.

#### IV – EVENTO

“Ação que implica na apresentação e/ou exibição pública, livre ou com clientela específica, do conhecimento ou produto cultural, artístico, esportivo, científico e tecnológico desenvolvido, conservado ou reconhecido pela Universidade”.

#### V – PRESTAÇÃO DE SERVIÇO

“Realização de trabalho oferecido pela Instituição de Educação Superior ou contratado por terceiros (comunidade, empresa, órgão público, etc.); a prestação de serviços se caracteriza por intangibilidade, inseparabilidade processo/ produto e não resulta na posse de um bem” (FORPROEX, 2007, p.36).

Para a realização de cada uma dessas ações são essenciais:

- a designação do professor orientador, devendo ter horas semanais atribuídas como encargos didáticos;
- a elaboração do plano de trabalho com as competências dos atores nela envolvidos;
- a avaliação da participação e comprometimento do estudante;
- o estabelecimento de critérios de prioridade para prestar serviços que serão oferecidos pela Instituição.

A Extensão Universitária deve ser compreendida “como processo formativo, prospectivo e qualitativo, a ser mensurado por critérios objetivos (relatório, trabalho escrito, publicação ou

comunicação) e subjetivos (compromisso, dedicação)”. Esse processo deve estar integrado “à avaliação dos objetivos e metas da ação extensionista, assim como à avaliação dos efeitos da participação do estudante – e da equipe de trabalho na qual este se inclui – sobre os problemas sociais” (FORPROEX, 2012, p.33).

O aluno deverá escolher atividades para cumprimento das horas de extensão de modo equilibrado dentre as atividades constantes do APÊNDICE 5. Para o aluno de Design Gráfico, a carga horária de extensão pode ser cumprida a partir do 1º período.

### **8.7 Matriz Curricular do Curso de Design Gráfico**

Ao contrário da organização horizontal e vertical de disciplinas fixas numa “grade”, nesta proposta as disciplinas se orientam por uma matriz de mobilidade, cujo fluxo se organiza segundo uma direção não pré-definida, a partir do 3º período do curso. Nos dois primeiros períodos serão ofertadas as disciplinas contendo os fundamentos básicos das áreas indispensáveis à formação do designer, prescritos pelas suas diretrizes curriculares<sup>7</sup>. A partir do 3º período, respeitado o número de créditos obrigatórios do curso de sua opção, o próprio aluno, segundo sua vocação e/ou interesse, deverá compor o conjunto de disciplinas complementares relacionadas a aspectos específicos de sua vocação dentro do curso.

Portanto, esta é uma matriz aberta, sujeita a constantes reexames e reorientações a fim de acompanhar a dinâmica inerente à atividade do design e ao compromisso do ensino de se adequar às transformações e movimentos da sociedade. Assim, a definição dos conteúdos de cada disciplina deve levar em conta as mudanças e perspectivas do mercado de trabalho e o ambiente sociocultural em que o curso está inserido, bem como os valores que norteiam a filosofia educacional da Instituição. Nesse sentido, o conhecimento do projeto pedagógico do curso deverá ser condição básica ao seu corpo docente. Somente a ciência dos objetivos, do perfil desejado para o egresso, das formas de realização da interdisciplinaridade, da integração entre teoria e prática e do sistema de avaliação permitirá ao professor tornar-se um elemento atuante e conectado ao processo de design como um todo.

A composição da Matriz Curricular do Curso se baseia nos princípios de flexibilização curricular, por meio do sistema de créditos. A matrícula é realizada por disciplina, segundo a Resolução COEPE/UEMG nº 132/ 2013 que regulamenta o regime citado e institui os procedimentos e limites para tal. Embora pertinente à diretriz de flexibilização, a oferta de disciplinas à distância nos termos da PORTARIA Nº 1.428/ 2018 MEC ainda não é prevista neste Projeto Político-Pedagógico. Caso

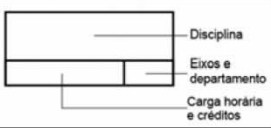
---

<sup>7</sup> Ver Brasil (2014).

haja possibilidade de ações futuras, sua implementação será acrescentada a este documento, após aprovação nas instâncias pertinentes.

Os textos das ementas e objetivos, bem como a indicação bibliográfica para as disciplinas, foram elaborados com ampla participação do corpo docente, considerando as competências requeridas para as demandas da atividade expostas no corpo de texto do projeto.

Dentre as disciplinas obrigatórias estão as Práticas Projetuais, oferecidas em maior quantidade, como já esclarecido, para que os alunos possam selecionar aquelas correlatas ao seu percurso formativo. Assim, existem as práticas projetuais de conteúdo obrigatório (que têm que ser cursadas para graduação em Design Gráfico) e as de conteúdo selecionável (que, podem ser escolhidas pelo aluno, dentre as oferecidas pelo curso, desde que cumpra a carga horária mínima prevista, conforme QUADRO 3: Distribuição da carga horária do curso por semestre).

		<b>MATRIZ CURRICULAR</b> CURSO <b>DESIGN GRÁFICO</b>				SIGLA			FH: Formação Sócio Humanística	
						DG	ANO		FE: Formação Expressiva	FP: Formação Projetual
						2020		FT: Formação Tecnológica		
								FV: Formação Variável		
1º e 2º semestres - Nível de Nivelamento		3º ao 6º semestres - Nível de Qualificação				7º e 8º semestres - Nível de Aperfeiçoamento				
		Práticas Projetuais Obrigatórias	Práticas Projetuais Selecionáveis	Conteúdos Comuns	Conteúdos Específicos					
História do Design - Sec. XIX ao XX 30 h   2 créed.   FH	História do Design - Sec. XX ao XXI 30 h   2 créed.   FH	Prática Projetual - Design da Informação 60 h   4 créed.   FP	Prática Projetual - Design Sistemático 60 h   4 créed.   FP	Teoria do Design - Fundamentos 30 h   2 créed.   FH	Expressão Gráfica - Tridimensional Manual 60 h   4 créed.   FE	Trabalho de Conclusão de Curso - TCC 1 60 h   4 créed.   FH		Trabalho de Conclusão de Curso - TCC 2 120 h   8 créed.   FH		
Fundam. Humanísticos - Filosofia 30 h   2 créed.   FH	Fundam. Humanísticos - Sociedade e Cultura 30 h   2 créed.   FH	Prática Projetual - Design de Superfície 60 h   4 créed.   FP	Prática Projetual - Design Experimental 60 h   4 créed.   FP	Teoria do Design - Estudos aplicados 30 h   2 créed.   FH	Expressão Gráfica - Tridimensional Digital 60 h   4 créed.   FE	Design e Metodologia Aplicada ao TCC 60 h   4 créed.   FH		Seminários 30 h   2 créed.   FH		
Design e Metodologia - Metodologia Científica 30 h   2 créed.   FH	Design e Metodologia - Fundamentos 30 h   2 créed.   FH	Prática Projetual - Design de Serviços 60 h   4 créed.   FP	Prática Projetual - Design Estratégico 60 h   4 créed.   FP	Design e Metodologia - Estudos Aplicados 30 h   2 créed.   FP	Expr. Gráfica - Composição e Ilustr. 60 h   4 créed.   FE			Oficinas Técnicas do TCC 60 h   4 créed.   FT		
Design e Percepção - Fundamentos 30 h   2 créed.   FE	Design e Semiótica - Fundamentos 30 h   2 créed.   FE	Prática Projetual - Interação e Interfaces 60 h   4 créed.   FP	Prática Projetual - Design do Efêmero 60 h   4 créed.   FP	Design e Ergonomia - Fundamentos 30 h   2 créed.   FT	Expressão Gráfica - Imagem Digital 60 h   4 créed.   FE					
Expressão Gráfica - Oficina de Expressão 60 h   4 créed.   FE	Design e Percepção - Design para os Sentidos 30 h   2 créed.   FE	Prática Projetual - Design de Identidade 60 h   4 créed.   FP	Prática Projetual - Design e Escala de Produção 60 h   4 créed.   FP	Design e Ergonomia - Estudos Aplicados 30 h   2 créed.   FT	Expressão Gráfica - Linguagem Fotográfica 60 h   4 créed.   FE					
Processo de Criação 60 h   4 créed.   FE	Expr. Gráfica - Desenho e Linguagem Visual 60 h   4 créed.   FE		Prática Projetual - Design para Todos 60 h   4 créed.   FP	Design e Mercado - Fatores econômicos 30 h   2 créed.   FH	Expr. Gráfica - Motion Design 60 h   4 créed.   FE					
Expressão Gráfica - Desenho Técnico 60 h   4 créed.   FT	Expressão Gráfica - Desenho Projetivo 60 h   4 créed.   FT		Prática Projetual - Design da Paisagem 60 h   4 créed.   FP	Design e Mercado - Marketing 30 h   2 créed.   FH	Materiais e Processos - Design Audiovisual 60 h   4 créed.   FT					
	Design e Projeto - Fundamentos 30 h   2 créed.   FP		Prática Projetual - Design e Mobilidade 60 h   4 créed.   FP	Design e Mercado - Empreendedorismo 30 h   2 créed.   FH	Materiais e Processos - Tecnologia Gráfica 60 h   4 créed.   FT					
			Prática Projetual - Design e Luminotecnia 60 h   4 créed.   FP	História do Design - Design no Brasil 30 h   2 créed.   FH	Materiais e Processos - Design de Produção 60 h   4 créed.   FT					
			Prática Projetual - Design e Ambiência 60 h   4 créed.   FP		Materiais e Processos - Design em rede 60 h   4 créed.   FT					
			Prática Projetual - Negócios 60 h   4 créed.   FP							
<b>TOTAL</b>	300 h   20 créed.   OBR	300 h   20 créed.   OBR	300 h   20 créed.   OBR	660 h   44 créed.   180 h   12 créed.   OBR (Escolher 3 dentre as oferecidas)	270 h   18 créed.   OBR	600 h   40 créed.   OBR	120 h   8 créed.   OBR	210 h   14 créed.   OBR	<b>2280 h OBR</b>	

## **8.8 Estrutura Curricular**

A seguir são apresentados os componentes curriculares distribuídos em períodos, como exemplo de percurso. A efetiva trajetória discente pode variar em função das disciplinas ofertadas, interesse e disponibilidade do aluno, desde que observadas as cargas horárias de cada componente e as demais diretrizes apresentadas neste documento.

<b>ESTRUTURA CURRICULAR</b> CURSO <b>DESIGN GRÁFICO</b>		SIGLA DG		FH: Formação Sócio Humanística
		ANO 2020		FE: Formação Expressiva
				FP: Formação Projetual
				FT: Formação Tecnológica
				FV: Formação Variável

1º e 2º semestres - Nível de Nivelamento		3º ao 6º. semestres - Nível de Qualificação				7º e 8º semestres - Nível de Aperfeiçoamento		
1º PERÍODO	2º PERÍODO	3º PERÍODO	4º PERÍODO	5º PERÍODO	6º PERÍODO	7º PERÍODO	8º PERÍODO	
História do Design - Sec. XIX ao XX 30 h   2 créed.   FH	História do Design - Sec. XX ao XXI 30 h   2 créed.   FH	Expr. Gráfica - Composição e Ilustr. 60 h   4 créed.   FE	História do Design - Design no Brasil 30 h   2 créed.   FH	Design e Mercado - Fatores econômicos 30 h   2 créed.   FH	Design e Mercado - Marketing 30 h   2 créed.   FH	Teoria do Design - Fundamentos 30 h   2 créed.   FH	Trabalho de Conclusão de Curso - TCC 2 120 h   8 créed.   FH	
Fundam. Humanísticos - Filosofia 30 h   2 créed.   FH	Fundam. Humanísticos - Sociedade e Cultura 30 h   2 créed.   FH	Expressão Gráfica - Imagem Digital 60 h   4 créed.   FE	Expressão Gráfica - Linguagem Fotográfica 60 h   4 créed.   FE	Expr. Gráfica - Motion Design 60 h   4 créed.   FE	Expressão Gráfica - Tridimensional Digital 60 h   4 créed.   FE	Design e Metodologia Aplicada ao TCC 60 h   4 créed.   FH	Teoria do Design - Estudos aplicados 30 h   2 créed.   FH	
Design e Metodologia - Metodologia Científica 30 h   2 créed.   FH	Design e Metodologia - Fundamentos 30 h   2 créed.   FH	Design e Ergonomia - Fundamentos 30 h   2 créed.   FT	Design e Ergonomia - Estudos Aplicados 30 h   2 créed.   FT	Expressão Gráfica - Tridimensional Manual 60 h   4 créed.   FE	Materiais e Processos - Design de Produção 60 h   4 créed.   FT	Trabalho de Conclusão de Curso - TCC 1 60 h   4 créed.   FH	Design e Mercado - Empreendedorismo 30 h   2 créed.   FH	
Design e Percepção - Fundamentos 30 h   2 créed.   FE	Design e Semiótica - Fundamentos 30 h   2 créed.   FE	Design e Metodologia - Estudos Aplicados 30 h   2 créed.   FP	Materiais e Processos - Tecnologia Gráfica 60 h   4 créed.   FT	Materiais e Processos - Design Audiovisual 60 h   4 créed.   FT	Prática Projetual - Design da Informação 60 h   4 créed.   FP	Materiais e Processos - Design em rede 60 h   4 créed.   FT	Seminários 30 h   2 créed.   FH	
Expressão Gráfica - Oficina de Expressão 60 h   4 créed.   FE	Design e Percepção - Design para os Sentidos 30 h   2 créed.   FE	Prática Projetual - Design de Identidade 60 h   4 créed.   FP	Prática Projetual - Design de Serviços 60 h   4 créed.   FP	Prática Projetual - Conteúdo Seleccionável 60 h   4 créed.   FV		Prática Projetual - Interação e Interfaces 60 h   4 créed.   FP	Oficinas Técnicas do TCC 60 h   4 créed.   FT	
Processo de Criação 60 h   4 créed.   FE	Expr. Gráfica - Desenho e Linguagem Visual 60 h   4 créed.   FE	Prática Projetual - Conteúdo Seleccionável 60 h   4 créed.   FV	Prática Projetual - Design de Superfície 60 h   4 créed.   FP	Prática Projetual - Conteúdo Seleccionável 60 h   4 créed.   FV				
Expressão Gráfica - Desenho Técnico 60 h   4 créed.   FT	Expressão Gráfica - Desenho Projetivo 60 h   4 créed.   FT	Optativa 30 h   2 créed.			Optativa 30 h   2 créed.	Optativa 30 h   2 créed.	Optativa 30 h   2 créed.	
	Design e Projeto - Fundamentos 30 h   2 créed.   FP							
	Disciplina Eletiva 30 h   2 créed.	Estágio supervisionado 105 h   7 créed.	Estágio supervisionado 105 h   7 créed.	Disciplina Eletiva 30 h   2 créed.	Disciplina Eletiva 30 h   2 créed.	Disciplina Eletiva 30 h   2 créed.		
	Atividade Complementar 30 h   2 créed.	Atividade Complementar 15 h   1 créed.	Atividade Complementar 15 h   1 créed.	Atividade Complementar 30 h   2 créed.	Atividade Complementar 30 h   2 créed.	Atividade Complementar 30 h   2 créed.		
	Atividade de Extensão 60 h   4 créed.	Atividade de Extensão 30 h   2 créed.	Atividade de Extensão 60 h   4 créed.	Atividade de Extensão 60 h   4 créed.	Atividade de Extensão 60 h   4 créed.	Atividade de Extensão 60 h   4 créed.		
<b>TOTAL</b> 300 h - 20 créed.	420 h - 28 créed.	480 h - 32 créed.	480 h - 32 créed.	450 h - 30 créed.	360 h - 24 créed.	420 h - 28 créed.	300 h - 20 créed.	<b>3210 h</b>
	Disc. Eletiva 30 h	Disc. Eletiva 0 h	Disc. Eletiva 0 h	Disc. Eletiva 30 h	Disc. Eletiva 30 h	Disc. Eletiva 30 h	Disc. Eletiva 30 h	Disc. Eletiva 0 h
	Estágio Superv. 0 h	Estágio Superv. 105 h	Estágio Superv. 105 h	Estágio Superv. 0 h	Estágio Superv. 0 h	Estágio Superv. 0 h	Estágio Superv. 0 h	Estágio Superv. 0 h
	Ativ. Complem. 30 h	Ativ. Complem. 15 h	Ativ. Complem. 15 h	Ativ. Complem. 30 h	Ativ. Complem. 30 h	Ativ. Complem. 30 h	Ativ. Complem. 30 h	Ativ. Complem. 0 h
	Ativ. Extensão 60 h	Ativ. Extensão 60 h	Ativ. Extensão 60 h	Ativ. Extensão 60 h	Ativ. Extensão 60 h	Ativ. Extensão 60 h	Ativ. Extensão 30 h	Ativ. Extensão 0 h



### 8.8.1 Distribuição de disciplinas e carga horária por semestre

PERÍODO	Nome	Tipo	CARGA HORÁRIA SEMANAL			CHTotal (h-a)	CHTotal (h)	Créditos
			Teórica	Prática	Total			
1	História do Design - Sec. XIX ao XX	OBR	2		2	36	30	2
1	Fundam. Humanísticos - Filosofia	OBR	2		2	36	30	2
1	Design e Metodologia - Metodologia Científica	OBR	2		2	36	30	2
1	Design e Percepção - Fundamentos	OBR	2		2	36	30	2
1	Expressão Gráfica - Oficina de Expressão	OBR		4	4	72	60	4
1	Processo de Criação	OBR		4	4	72	60	4
1	Expressão Gráfica - Desenho Técnico	OBR		4	4	72	60	4
TOTAL			8	12	20	360	300	20

PERÍODO	Nome	Tipo	CARGA HORÁRIA SEMANAL			CHTotal (h-a)	CHTotal (h)	Créditos
			Teórica	Prática	Total			
2	História do Design - Sec. XX ao XXI	OBR	2		2	36	30	2
2	Fundam. Humanísticos - Sociedade e Cultura	OBR	2		2	36	30	2
2	Design e Metodologia - Fundamentos	OBR	2		2	36	30	2
2	Design e Semiótica - Fundamentos	OBR	2		2	36	30	2
2	Design e Percepção - Design para os Sentidos	OBR	2		2	36	30	2
2	Expr. Gráfica - Desenho e Linguagem Visual	OBR		4	4	72	60	4
2	Expressão Gráfica - Desenho Projetivo	OBR		4	4	72	60	4
2	Design e Projeto - Fundamentos	OBR		2	2	36	30	2
SUBTOTAL			10	10	20	360	300	20
2	Disciplina Eletiva	EL	2		2	36	30	2
2	Atividade Complementar	OBR-C					30	2
2	Atividade de Extensão	OBR-E					60	4
TOTAL			12	10	22	396	420	28

PERÍODO	Nome	Tipo	CARGA HORÁRIA SEMANAL			CHTotal (h-a)	CHTotal (h)	Créditos
			Teórica	Prática	Total			
3	Expr. Gráfica - Composição e Ilustr.	OBR		4	4	72	60	4
3	Expressão Gráfica - Imagem Digital	OBR		4	4	72	60	4
3	Design e Ergonomia - Fundamentos	OBR	2		2	36	30	2
3	Design e Metodologia - Estudos Aplicados	OBR	2		2	36	30	2
3	Prática Projetual - Design de Identidade	OBR		4	4	72	60	4
3	Prática Projetual - Conteúdo Seleccionável	OBR-S		4	4	72	60	4
3	Optativa	OPT	2		2	36	30	2
SUBTOTAL			6	16	22	396	330	22
3	Estágio supervisionado	EST-S					105	7
3	Atividade Complementar	OBR-C					15	1
3	Atividade de Extensão	OBR-E					30	2
TOTAL			6	16	22	396	480	32

PERÍODO	Nome	Tipo	CARGA HORÁRIA SEMANAL			CHTotal (h-a)	CHTotal (h)	Créditos
			Teórica	Prática	Total			
4	História do Design - Design no Brasil	OBR	2		2	36	30	2
4	Expressão Gráfica - Linguagem Fotográfica	OBR		2	2	72	60	4
4	Design e Ergonomia - Estudos Aplicados	OBR	2		2	36	30	2
4	Materiais e Processos - Tecnologia Gráfica	OBR	4		4	72	60	4
4	Prática Projetual - Design de Serviços	OBR		4	4	72	60	4
4	Prática Projetual - Design de Superfície	OBR		4	4	72	60	4
SUBTOTAL			8	10	18	360	300	20
4	Estágio supervisionado	EST-S					105	7
4	Atividade Complementar	OBR-C					15	1
4	Atividade de Extensão	OBR-E					60	4
TOTAL			8	10	18	360	480	32

PERÍODO	Nome	Tipo	CARGA HORÁRIA SEMANAL			CHTotal (h-a)	CHTotal (h)	Créditos
			Teórica	Prática	Total			
5	Design e Mercado - Fatores econômicos	OBR	2		2	36	30	2
5	Expr. Gráfica - Motion Design	OBR		4	4	72	60	4
5	Expressão Gráfica - Tridimensional Manual	OBR		4	4	72	60	4
5	Materiais e Processos - Design Audiovisual	OBR	4		4	72	60	4
5	Prática Projetual - Conteúdo Seleccionável	OBR-S		4	4	72	60	4
5	Prática Projetual - Conteúdo Seleccionável	OBR-S		4	4	72	60	4
SUBTOTAL			6	16	22	396	330	22
5	Disciplina Eletiva	EL	2		2	36	30	2
5	Atividade Complementar	OBR-C					30	2
5	Atividade de Extensão	OBR-E					60	4
TOTAL			8	16	24	432	450	30

PERÍODO	Nome	Tipo	CARGA HORÁRIA SEMANAL			CHTotal (h-a)	CHTotal (h)	Créditos
			Teórica	Prática	Total			
6	Design e Mercado - Marketing	OBR	2		2	36	30	2
6	Expressão Gráfica - Tridimensional Digital	OBR		4	4	72	60	4
6	Materiais e Processos – Design de Produção	OBR	4		4	72	60	4
6	Prática Projetual - Design da Informação	OBR		4	4	72	60	4
6	Optativa	OPT	2		2	36	30	2
SUBTOTAL			8	8	16	288	240	16
6	Disciplina Eletiva	EL	2		2	36	30	2
6	Atividade Complementar	OBR-C					30	2
6	Atividade de Extensão	OBR-E					60	4
TOTAL			10	8	18	324	360	24

PERÍODO	Nome	Tipo	CARGA HORÁRIA SEMANAL			CHTotal (h-a)	CHTotal (h)	Créditos
			Teórica	Prática	Total			
7	Teoria do Design - Fundamentos	OBR	2		2	36	30	2
7	Design e Metodologia Aplicada ao TCC	OBR	4		4	72	60	4
7	Trabalho de Conclusão de Curso - TCC 1	OBR		4	4	72	60	4
7	Materiais e Processos - Design em rede	OBR	4		4	72	60	4
7	Prática Projetual - Interação e Interfaces	OBR		4	4	72	60	4
7	Optativa	OPT	2		2	36	30	2
SUBTOTAL			12	8	20	360	300	20
7	Disciplina Eletiva	EL	2		2	36	30	2
7	Atividade Complementar	OBR-C					30	2
7	Atividade de Extensão	OBR-E					60	4
TOTAL			14	8	22	396	420	28

PERÍODO	Nome	Tipo	CARGA HORÁRIA SEMANAL			CHTotal (h-a)	CHTotal (h)	Créditos
			Teórica	Prática	Total			
8	Trabalho de Conclusão de Curso - TCC 2	OBR		8	8	144	120	8
8	Teoria do Design – Estudos aplicados	OBR	2		2	36	30	2
8	Design e Mercado - Empreendedorismo	OBR	2		2	36	30	2
8	Seminários	OBR	2		2	36	30	2
8	Oficinas Técnicas do TCC	OBR		4	4	72	60	4
8	Optativa	OPT	2		2	36	30	2
TOTAL			8	12	20	360	300	20

QUADRO 3: Distribuição da carga horária do curso por semestre (em horas)

Componentes Curriculares	Semestres								Total Geral
	1	2	3	4	5	6	7	8	
Obrigatórias (OBR)	300	300	240	300	210	210	270	270	2100
Obrigat. - Conteúdo Seleccionável (OBR-S)			60		120				180
Optativas (OPT)			30			30	30	30	120
Eletivas (EL)		30			30	30	30		120
Estágio Supervisionado (EST-S)			105	105					210
Atividades Complem. (OBR-C)		30	15	15	30	30	30		150
Atividades de Extensão (OBR-E)		60	60	60	60	60	30		330
<b>Total Geral</b>	<b>300</b>	<b>420</b>	<b>510</b>	<b>480</b>	<b>450</b>	<b>360</b>	<b>390</b>	<b>300</b>	<b>3210</b>

QUADRO4: Disciplinas Práticas Projetuais – Conteúdo Seleccionável

Nome	Tipo	CARGA HORÁRIA SEMANAL			CHTotal (h-a)	CHTotal (h)	Créditos
		Teórica	Prática	Total			
Prática Projetual - Design Sistemico	OBR-S		4	4	72	60	4
Prática Projetual - Design Experimental	OBR-S		4	4	72	60	4
Prática Projetual - Design Estratégico	OBR-S		4	4	72	60	4
Prática Projetual - Design do Efêmero	OBR-S		4	4	72	60	4
Prática Projetual – Design e Escala de Produção	OBR-S		4	4	72	60	4
Prática Projetual - Design para Todos	OBR-S		4	4	72	60	4
Prática Projetual - Design da Paisagem	OBR-S		4	4	72	60	4
Prática Projetual - Design e Mobilidade	OBR-S		4	4	72	60	4
Prática Projetual - Design e Luminotecnia	OBR-S		4	4	72	60	4
Prática Projetual - Design e Ambiência	OBR-S		4	4	72	60	4
Prática Projetual - Negócios	OBR-S		4	4	72	60	4

OBS:

- As disciplinas “Prática Projetual - Conteúdo Seleccionável” são disciplinas não sequenciais e estão relacionadas no quadro Matriz Curricular;
- São disciplinas obrigatórias (carga horária prevista como tal) que o aluno selecionará 3 (três) dentre as disciplinas oferecidas pelo curso, propostas no quadro;
- Serão contabilizados a carga horária e os créditos correspondentes às 3 (três) disciplinas selecionadas;

QUADRO 5: Disciplinas Optativas

DEPT.	Nome da Optativa	Tipo	CARGA HORÁRIA SEMANAL			CHTotal (h-a)	CHTotal (h)	Créditos
			Teórica	Prática	Total			
FE	Fotografia Básica	OPT	2	0	2	36	30	2
FE	Fotografia: Linguagem e Ensaio Autorais	OPT	2	0	2	36	30	2
FE	Práticas Criativas em Design e Arte Contemporânea	OPT	2	0	2	36	30	2
FH	Design e Percepção - Estudos Aplicados	OPT	2	0	2	36	30	2
FH	Design e Semiótica - Estudos Aplicados	OPT	2	0	2	36	30	2
FH	Design Estratégico por meio da Ressignificação	OPT	2	0	2	36	30	2
FH	Libras - Instrumental	OPT	2	0	2	36	30	2
FP	Identidade Visual Aplicada às Corporações	OPT	2	0	2	36	30	2
FP	Design Sensorial de Produtos	OPT	2	0	2	36	30	2
FP	Design de Livros-Objeto	OPT	2	0	2	36	30	2
FP	Design Cênico	OPT	2	0	2	36	30	2
FP	Desenvolvimento de Produtos em Calçados	OPT	2	0	2	36	30	2
FP	Design de Projeto Editorial	OPT	2	0	2	36	30	2
FP	Design de Gemas e Jóias	OPT	2	0	2	36	30	2
FP	Projeto de Mobiliário - conceito e produto	OPT	2	0	2	36	30	2
FP	Design de Brinquedos	OPT	2	0	2	36	30	2
FP	Design de Embalagem	OPT	2	0	2	36	30	2
FT	Materiais de Acabamentos em Design de Ambientes	OPT	2	0	2	36	30	2
FT	Tecnologia das Construções para Design de Ambientes	OPT	2	0	2	36	30	2
FT	Oficina de Joalheria	OPT	2	0	2	36	30	2
FT	Laboratório de Joalheria Contemporânea	OPT	2	0	2	36	30	2
FT	Detalhamento técnico e ergonomia aplicada ao mobiliário	OPT	2	0	2	36	30	2
FT	Construção de Marionetes	OPT	2	0	2	36	30	2
FT	Maquete de Móveis e Espaços Arquitetônicos	OPT	2	0	2	36	30	2
FT	Práticas Fundamentais em Madeira	OPT	2	0	2	36	30	2
FT	Propriedade Intelectual, Inovação e Empreendedorismo	OPT	2	0	2	36	30	2
FT	Inovação e Tecnologia Social	OPT	2	0	2	36	30	2
FT	Tipografia Vernacular Brasileira	OPT	2	0	2	36	30	2

## 8.9 Ementário

Na sequência serão apresentadas as disciplinas, com suas ementas e conteúdos amplos, acompanhadas de suas bibliografias, ressaltando que o planejamento e construção dos conteúdos específicos deverão acontecer no planejamento de implementação desta proposta, coordenado pelo NDE do Curso de Design de Gráfico. Essa necessidade se justifica, particularmente, na integração do novo corpo docente às diretrizes do curso, essencial para a interação de áreas, conhecimentos e experiências.

### 8.9.1 Departamento de Formação Sócio-Humanística

<b>Disciplina:</b> História do Design - Sec. XIX ao XX
<b>Ementa:</b> Estudo dos principais movimentos, estilos e acontecimentos do Design, numa perspectiva cronológica, desde o início do século XIX até os primeiros anos do século XXI, enfatizando as relações entre os diversos contextos e as manifestações de cada época.
<b>Bibliografia Básica:</b> <p>CARDOSO, Rafael. <b>Uma introdução à história do design</b>. 3. ed. totalmente rev. e ampl. São Paulo: E. Blücher, 2008. 273 p.</p> <p>FORTY, Adrian. <b>Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750</b>. São Paulo: Cosac &amp; Naify, 2007. 347 p.</p> <p>PEVSNER, Nikolaus. <b>Origens da arquitetura moderna e do design</b>. 3. ed São Paulo: Martins Fontes, 2001. 224 p</p>
<b>Bibliografia Complementar:</b> <p>HOLLIS, Richard. <b>Design gráfico: uma história concisa</b>. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 248 p.</p> <p>LAVIER, James; PROBERT, Christina. <b>A roupa e a moda: uma história concisa</b>. 7. reimpr. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. 285 p.</p> <p>LUCIE-SMITH, Edward. <b>Furniture: a concise history</b>. London: Thames and Hudson, 1979 e 1995. 216 p.</p> <p>SEMBACH, Klaus-Jürgen. <b>Arte nova: a utopia da reconciliação</b>. Köln: Taschen, 2004. 240 p.</p> <p>MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. <b>História do design gráfico</b>. São Paulo: Cosacnaify, 2009. 717 p</p>

<b>Disciplina:</b> História do Design - Sec. XX ao XXI
<b>Ementa:</b> Estudo dos principais movimentos, estilos e acontecimentos do Design, numa perspectiva cronológica, desde o início do século XX até o século XXI, enfatizando as relações entre os diversos contextos e as manifestações de cada época.
<b>Bibliografia Básica:</b> <p>CARDOSO, Rafael. <b>Uma introdução à história do design</b>. 3. ed. totalmente rev. e ampl. São Paulo: E. Blücher, 2008. 273 p.</p> <p>MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. <b>História do design gráfico</b>. São Paulo: Cosacnaify, 2009. 717 p.</p> <p>SCHNEIDER, Beat. <b>Design - uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico</b>. São Paulo: Blücher, 2010. 299 p. ISBN 9788521205098.</p>

<b>Disciplina:</b> História do Design - Sec. XX ao XXI
<b>Bibliografia Complementar:</b> DROSTE, Magdalena; BAUHAUS-ARCHIV. <b>Bauhaus 1919-1933</b> . Köln: Taschen, 2006. 256 p FORTY, Adrian. <b>Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750</b> . São Paulo: Cosac & Naify, 2007. 347 p. HOLLIS, Richard. <b>Design gráfico: uma história concisa</b> . São Paulo: Martins Fontes, 2001. 248 p. LAVER, James; PROBERT, Christina. <b>A roupa e a moda: uma história concisa</b> . 7. reimpr. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. 285 p. RAIZMAN, David Seth. <b>History of modern design: graphics and products since the industrial revolution</b> . 2. ed London: Laurence King, 2010. 432 p.

<b>Disciplina:</b> História do Design - Design no Brasil
<b>Ementa:</b> Estudos conceituais das informações sobre o Design no Brasil, nos séculos XIX e XX.
<b>Bibliografia Básica:</b> BATTISTONI FILHO, DUILIO. <b>Pequena histórias das artes no Brasil</b> . 2. ed. Campinas: Átomo, São Paulo: Edições PNA, 2008. BONSIEPE, G.; FERNANDEZ, S (org.) <b>Historia del diseño en América Latina y el Caribe: industrialización y comunicación visual para la autonomía</b> . São Paulo: Editora Blucher, 2008. 371 p. MELO, CHICO HOMEM DE. (org.) <b>O design gráfico brasileiro: anos 60</b> . 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 302 p.
<b>Bibliografia Complementar:</b> CARDOSO, RAFAEL (org.) <b>O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960</b> . São Paulo: Cosac & Naify, 2005. 358 p. MACHADO, MARIA LUCIA. <b>Interiores no Brasil: a influência portuguesa no espaço doméstico</b> . São Paulo: Olhares, 2011. 132 P MORAES, DIJON de. <b>Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem</b> . São Paulo: Ed. Edgard Blucher, 2006. 290 p. NIEMEYER, LUCY. <b>Design no Brasil: origens e instalação</b> . 2. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 1998. 126 p. SEGAWA, HUGO. <b>Arquiteturas no Brasil: 1900-1990</b> . 3. ed. São Paulo: Edusp, 2010. 224 p.

<b>Disciplina:</b> Fundamentos Humanísticos - Filosofia
<b>Ementa:</b> Estudos sobre as concepções filosóficas que fundamentam a reflexão sobre o design e suas relações com a ciência, a arte e o consumo.
<b>Bibliografia Básica:</b> CHAUÍ. M. <b>Convite à filosofia</b> . São Paulo: Ática. 2003. FLUSSER, V. <b>O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação</b> . Org.: Rafael Cardoso. Trad.: Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Ubu Editora, 2017. 224 pp. PLATÃO. <b>A república</b> . São Paulo: Nova Cultural, 1997. 352 p. (Os pensadores).



<b>Disciplina:</b> Fundamentos Humanísticos - Filosofia
<b>Bibliografia Complementar:</b> ADORNO, T., HORKHEIMER, M. <b>Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos</b> . 2 ed. Trad.: Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Zahar, 1985. BARBOSA, L., CAMPBELL, C (orgs.) <b>Cultura, Consumo e Identidade</b> . Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006. HEIDEGGER, M. <b>A origem da obra de Arte</b> . Trad. Maria José R. Campos. Kriterion, Belo Horizonte, v.76, p.194-195, jan/jun 1986; v.79/80, p.232-233, jul/1987 a jun/1988; v.86, p.111-133, ago/1992 a dez/1992. KUHN, Thomas S. <b>A estrutura das revoluções científicas</b> . 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1987. MARX, Karl. <b>O capital: crítica da economia política</b> : livro primeiro, volume 1: O processo de produção do capital. São Paulo: Abril Cultural, 1984.

<b>Disciplina:</b> Fundamentos Humanísticos – Sociedade e Cultura
<b>Ementa:</b> Estudos sobre a cultura compreendendo as formas pelas quais as determinações humano societárias (sociais, culturais, artísticas, políticas, etc.) influenciam ou se fazem presentes no design enquanto necessidade, expressão ou manifestação da especificidade dos diferentes contextos socioculturais.
<b>Bibliografia Básica:</b> BONSIPE, Gui. <b>Design, cultura e sociedade</b> . São Paulo: Blücher, 2011. BONSIPE, G. <b>Identidade e contra-identidade do design</b> . In: MORAIS, D., KRUCHEN, L., REYES, P. (orgs.) Cadernos de Estudos Avançados: Identidade. UEMG/Barbacena: EdUEMG, 2010. LIPOVETSKY, Gilles; CHARLES, Sébastien. <b>Os tempos hipermodernos</b> . São Paulo: Barcarolla, 2004.
<b>Bibliografia Complementar:</b> CAMPBELL, C. <b>Eu Compro, logo sei que existo: as bases metafísicas do consumo moderno...</b> In: BARBOSA, L., CAMPBELL, C (orgs.) <b>Cultura, Consumo e Identidade</b> . Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006. CANCLINI, N. G. <b>O consumo Serve para Pensar</b> . In: CANCLINI, N. G. <b>Consumidores e Cidadãos: conflitos muticulturais da globalização</b> . 4 ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1999. CELASCHI, F. <b>Design e Identidade: incentivo para o design contemporâneo</b> . In: MORAIS, D., KRUCHEN, L., REYES, P. (orgs.) <b>Cadernos de Estudos Avançados: Identidade</b> . UEMG/Barbacena: EdUEMG, 2010. COELHO, L. A. L. <b>Conceitos-Chave em Design</b> . Rio de Janeiro: Ed. PUC- Rio, Novas Ideias, 2008. LARAIA, R. de B. <b>Cultura: um conceito antropológico</b> . Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1987. Segunda parte: Como Opera a Cultura.

<b>Disciplina:</b> Teoria do Design - Fundamentos
<b>Ementa:</b> Análise crítica do design nos diferentes contextos.
<b>Bibliografia Básica:</b> FORTY, Adrian. Design, <b>Designers e a Literatura sobre design</b> . In: ____ <b>Objetos de Desejo – design e sociedade desde 1750</b> . São Paulo: Cosac Naify, 2007. p. 321-330 KAKAZIAN, Thierry. <b>Design e Desenvolvimento Sustentável: haverá a idade das coisas leves</b> . São Paulo: Senac, 2005. p. 27-69. SCHNEIDER, Beat. Design – Teoria. In : ____ <b>Design – uma introdução. O design no contexto social, cultural e econômico</b> . São Paulo: Edgard Blucher, 2010. p. 257-270.
<b>Bibliografia Complementar:</b> BONSIPE, Gui. <b>Assimetria tecnológica – um dilema da periferia</b> . In: ____ <b>A Tecnologia da Tecnologia</b> . São Paulo: Edgard Blucher, 1983. p. 13-26 DILNOT, Clive. <b>The State of Design History, Part I: mapping the field</b> . In: MARGOLIN, Victor (ed). <b>Design</b>

<b>Disciplina:</b> Teoria do Design - Fundamentos
Discourse – History, theory, criticism. Chicago: University of Chicago, 1989. p.213-232
GLADWELL, Malcolm. <b>(1) Introdução, (2) A teoria das Fatias Finas: como um pouco de conhecimento pode fazer muito e, (3) O dilema de Kenna: a maneira certa - e errada – de perguntar às pessoas o que elas querem.</b> In: ____ BLINK – A Decisão Num Piscar de Olhos. Rio de Janeiro: Editora Rocco Ltda., 2005. P. 9-22, 23-51 e 147-184
MARGOLIN, Victor. <b>Design studies as a new discipline.</b> In: ____ (ed). Design Discourse – History, theory, criticism. Chicago: University of Chicago, 1989. p. 3-28
MARGOLIN, Victor. <b>Design in History.</b> Design Issues, Chicago, v. 25, n. 2, p. 94-105, 2009.

<b>Disciplina:</b> Teoria do Design – Estudos aplicados
<b>Ementa:</b> Estudos aplicados da Teoria do Design nos diferentes contextos.
<b>Bibliografia Básica:</b>
SCHNEIDER, Beat. Design – Teoria. In : ____ Design – uma introdução. <b>O design no contexto social, cultural e econômico.</b> São Paulo: Edgard Blucher, 2010. p. 257-270.
KAKAZIAN, Thierry. <b>Design e Desenvolvimento Sustentável: haverá a idade das coisas leves.</b> São Paulo: Senac, 2005. p. 27-69.
MARGOLIN, Victor. <b>Design studies as a new discipline.</b> In: ____ (ed). Design Discourse – History, theory, criticism. Chicago: University of Chicago, 1989. p. 3-28
<b>Bibliografia Complementar:</b>
BONSIEPE, Gui. <b>Assimetria tecnológica – um dilema da periferia.</b> In: ____ A Tecnologia da Tecnologia. São Paulo: Edgard Blucher, 1983. p. 13-26
FORTY, Adrian. Design, <b>Designers e a Literatura sobre design.</b> In: ____ Objetos de Desejo – design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2007. p. 321-330
DILNOT, Clive. <b>The State of Design History, Part II: problems and possibilities.</b> In: MARGOLIN, Victor (ed). Design Discourse – History, theory, criticism. Chicago: University of Chicago, 1989. p. 233-250
GLADWELL, Malcolm. <b>(1) Introdução, (2) A teoria das Fatias Finas: como um pouco de conhecimento pode fazer muito e, (3) O dilema de Kenna: a maneira certa - e errada – de perguntar às pessoas o que elas querem.</b> In: ____ BLINK – A Decisão Num Piscar de Olhos. Rio de Janeiro: Editora Rocco Ltda., 2005. P. 9-22, 23-51 e 147-184
MARGOLIN, Victor. <b>Design in History.</b> Design Issues, Chicago, v. 25, n. 2, p. 94-105, 2009.

<b>Disciplina:</b> Design e Mercado - Fatores econômicos
<b>Ementa:</b> Estudo dos fatores econômicos e de mercado e sua relação com a atividade de design.
<b>Bibliografia Básica:</b>
MANKIW, N. Gregory. <b>Introdução à economia.</b> São Paulo: Cengage Learning, c2010. xxxi, 838 p. ISBN 9788522107056. 5EX.
VASCONCELLOS, Marco Antonio Sandoval de. <b>Economia: micro e macro : teoria e exercícios, glossário com os 300 principais conceitos econômicos.</b> 3. ed. São Paulo: Atlas, 2002. 441 p. ISBN 8522443211 . 4EX.
McCRACKEN, Grant David. <b>Cultura &amp; consumo: novas abordagens ao caráter simbólico dos bens e das atividades de consumo.</b> 2. ed. Rio de Janeiro: Mauad, 2010. 205 p. (Cultura e consumo). ISBN 8574781088. 4EX.
<b>Bibliografia Complementar:</b>
MANKIW, N. Gregory. <b>Introdução à economia.</b> São Paulo: Cengage Learning, c2014. xxx, 824 p. ISBN 9788522111862. 3EX
PRADO JÚNIOR, Caio. <b>História econômica do Brasil.</b> São Paulo: Brasiliense, 2006. 364 p. ISBN 85-11-13017-9 .

<b>Disciplina:</b> Design e Mercado - Fatores econômicos
2EX. SANDRONI, Paulo. <b>Novíssimo dicionário de economia</b> . 14. ed. São Paulo: Best Seller, 2004. 649 p. ISBN 8571236542 (broch.). 3EX. SINGER, Paul. <b>Globalização e desemprego: diagnóstico e alternativas</b> . 4. ed. São Paulo: Contexto, 2003. 139 p. ISBN 85-7244-093-3. 3EX. VASCONCELLOS, Marco Antonio Sandoval de; ENRIQUEZ GARCIA, Manuel. <b>Fundamentos de economia</b> . 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2004. 246 p. ISBN 8502043099 (broch.). 3EX.

<b>Disciplina:</b> Design e Mercado - <i>Marketing</i>
<b>Ementa:</b> Estudo dos conceitos e teorias de <i>marketing</i> direcionados à compreensão dos principais instrumentos de análise de estratégias do mesmo.
<b>Bibliografia Básica:</b> KOTLER, Philip. <b>Administração de marketing</b> : 14e. 14. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012. xxii, 765 p. ISBN 9788581430003. 11EX. KOTLER, Philip.. <b>Marketing 3.0: as forças que estão definindo o novo marketing centrado no ser humano</b> . Rio de Janeiro: Elsevier, Campus, 2010. 215 p. ISBN 9788535238693 (broch.). 5EX. MCCRACKEN, Grant David. <b>Cultura &amp; consumo: novas abordagens ao caráter simbólico dos bens e das atividades de consumo</b> . 2. ed. Rio de Janeiro: Mauad, 2010. 205 p. (Cultura e consumo). ISBN 8574781088. 4EX.
<b>Bibliografia Complementar:</b> HUBERMAN, Leo. <b>História da riqueza do homem</b> . 20. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1985. 318 p. (Biblioteca de ciências sociais; Economia) 3EX. KOTLER, Philip. <b>Marketing</b> . São Paulo: Atlas, 1980. 589 p. 8EX. MANKIW, N. Gregory. <b>Introdução à economia</b> . São Paulo: Cengage Learning, c2014. xxx, 824 p. ISBN 9788522111862. 3EX MANUAL de economia. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 2004. 606 p. ISBN 8502037811. 3EX. VASCONCELLOS, Marco Antonio Sandoval de; ENRIQUEZ GARCIA, Manuel. <b>Fundamentos de economia</b> . 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2004. 246 p. ISBN 8502043099 (broch.). 3EX.

<b>Disciplina:</b> Design e Mercado - Empreendedorismo
<b>Ementa:</b> Estudo da visão sistêmica do mercado e da compreensão de negócio para o desenvolvimento de estratégias de atuação no cenário profissional do designer, vinculados à gestão e inovação de projetos e de empreender a profissão como <i>freelancer</i> , ou com escritório de design ou em um negócio de design.
<b>Bibliografia Básica:</b> HISRICH, Robert D. <b>Empreendedorismo</b> . 7. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009. x, 662 p. ISBN 9788577803460 (enc.). 5EX. KELLEY, Tom. <b>As 10 faces da inovação: estratégias para turbinar a criatividade</b> . Rio de Janeiro: Elsevier: Campus, 2007. 263 p. ISBN 9788535224504. 6EX. KOTLER, Philip. <b>Marketing 3.0: as forças que estão definindo o novo marketing centrado no ser humano</b> . Rio de Janeiro: Elsevier, Campus, 2010. 215 p. ISBN 9788535238693 (broch.). 5EX.

<b>Disciplina:</b> Design e Mercado - Empreendedorismo
<b>Bibliografia Complementar:</b>
FRIED, Jason. <b>Reinvente sua empresa: mude sua maneira de trabalhar.</b> Rio de Janeiro: Sextante, 2012. 187 p. ISBN 9788575427637. 3EX.
LINDSTRÖM, Martin. <b>A lógica do consumo: verdades e mentiras sobre por que compramos.</b> Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009. 207 p. ISBN 97885209221700. 4EX.
MADUREIRA, Omar Moore de. <b>Metodologia do projeto: planejamento, execução e gerenciamento : produtos, processos, serviços, sistemas.</b> São Paulo: Blucher, 2010. 359 p. ISBN 9788521204657. 3EX.
SATO, Yoshihiko. <b>Value analysis tear-down: a new process for product development and innovation.</b> New York: Industrial Press: Society of Manufacturing Engineers, 2005. x, 206 p. ISBN 0831132035. 4EX.
VEIGA, José Eli da. <b>Desenvolvimento sustentável: o desafio do século XXI.</b> Rio de Janeiro: Garamond, 2010. 226 p. (Garamond universitária .). ISBN 8576170515. 4EX.

<b>Disciplina:</b> Seminários
<b>Ementa:</b> Apresentação e discussão do vasto universo do design na contemporaneidade, no Brasil e no mundo, enfatizando áreas de atuação no mercado e pesquisa.
<b>Bibliografia Básica:</b>
BONSIEPE, Gui. <b>Design, cultura e sociedade.</b> São Paulo: Blücher, 2011. 270 p. ISBN 9788521205326.
MCCRACKEN, Grant David. <b>Cultura &amp; consumo: novas abordagens ao caráter simbólico dos bens e das atividades de consumo.</b> 2. ed. Rio de Janeiro: Mauad, 2010. 205 p. (Cultura e consumo). ISBN 8574781088. 4EX.
TAMBORRINI, Paolo. <b>Design de inovação: do design ao design de sistemas : objetos, relações e comportamento.</b> In: Inovação= Innovation. Barbacena : EdUEMG, 2012. p. 53-63.
<b>Bibliografia Complementar:</b>
BEZERRA, Charles. <b>A máquina de inovação: mentes e organizações na luta por diferenciação.</b> Porto Alegre: Bookman, 2011. 81 p. ISBN 9788577807536.
BORJA DE MOZOTA, Brigitte; KLÖPSCH, Cássia; COSTA, Filipe Campelo Xavier da. <b>Gestão do design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa.</b> Porto Alegre: Bookman, 2011. xii, 343 p. ISBN 9788577807826.
CARDOSO, Rafael. <b>Design para um mundo complexo.</b> São Paulo: Cosac Naify, 2012. 264 p
FLUSSER, Vilém. <b>O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação.</b> Ubu Editora LTDA-ME, 2018.
PETROSKI, Henry. <b>Inovação: da idéia ao produto.</b> São Paulo: Edgard Blücher, 2008. viii, 201 p. ISBN 9788521204534.

<b>Disciplina:</b> Design e Metodologia - Fundamentos
<b>Ementa:</b> Estudo e planejamento dos métodos de natureza científica, tecnológica e projetual aplicados ao processo de design. Interdependência entre teoria e prática no design. Ensaio metodológicos.
<b>Bibliografia Básica:</b>
BAXTER, Mike. <b>Projeto de produtos.</b> São Paulo: Blücher, 2000.
BÜRDEK, Bernhard. <b>História, teoria e prática do design de produtos.</b> São Paulo: Blücher, 2006.
BONSIEPE, Gui. <b>Design como prática de projeto.</b> São Paulo: Blücher, 2012.

<b>Disciplina:</b> Design e Metodologia - Fundamentos
<b>Bibliografia Complementar:</b> BONSIPE, Gui. <b>Design, cultura e sociedade.</b> São Paulo: Blücher, 2012. PHILLIPS, Peter L. <b>Briefing: a gestão do projeto de design.</b> São Paulo: Blücher, 2008. MORAES, Dijon de. <b>Metaprojeto: o design do design.</b> São Paulo: Blücher, 2010. BERNSEN, Jens. <b>Design: defina primeiro o problema.</b> Florianópolis: SENAI/LBDI, 1995. MORAES; DIAS; COELHO (Org.). <b>Cadernos de estudos avançados em design: método.</b> Barbacena: EdUEMG, 2011.

<b>Disciplina:</b> Design e Metodologia - Metodologia Científica
<b>Ementa:</b> Exploração dos conhecimentos práticos do pensar cientificamente, a leitura com método, a introdução à pesquisa científica, a construção de projetos de pesquisa, os procedimentos metodológicos, bem como a produção de artigos científicos.
<b>Bibliografia Básica:</b> CARVALHO, Maria Cecília Maringoni de (Org.). <b>Construindo o saber: metodologia científica-fundamentos e técnicas.</b> 11. ed. São Paulo: Papirus, 2001. 175 p. ISBN 8530800710. LAVILLE, Christian; SIMAN, Lana Mara de Castro; DIONNE, Jean. <b>A construção do saber: manual de metodologia e da pesquisa em ciências humanas.</b> Porto Alegre: Artmed, Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999. BONSIPE, Gui. <b>Design como prática de projeto.</b> São Paulo: Blücher, 2012.
<b>Bibliografia Complementar:</b> BAXTER, Mike. <b>Projeto de produtos.</b> São Paulo: Blücher, 2000. BÜRDEK, Bernhard. <b>História, teoria e prática do design de produtos.</b> São Paulo: Blücher, 2006. BONSIPE, Gui. <b>Design, cultura e sociedade.</b> São Paulo: Blücher, 2012. MORAES, Dijon de. <b>Metaprojeto: o design do design.</b> São Paulo: Blücher, 2010. MORAES; DIAS; COELHO (Org.). <b>Cadernos de estudos avançados em design: método.</b> Barbacena: EdUEMG, 2011.

<b>Disciplina:</b> Design e Metodologia Aplicada ao TCC
<b>Ementa:</b> Estudo e planejamento dos métodos de natureza científica, tecnológica e projetual aplicados ao TCC.
<b>Bibliografia Básica:</b> BONSIPE, Gui. <b>Design como prática de projeto.</b> São Paulo: Blücher, 2012. CARVALHO, Maria Cecília Maringoni de (Org.). <b>Construindo o saber: metodologia científica-fundamentos e técnicas.</b> 11. ed. São Paulo: Papirus, 2001. 175 p. ISBN 8530800710. LAVILLE, Christian; SIMAN, Lana Mara de Castro; DIONNE, Jean. <b>A construção do saber: manual de metodologia e da pesquisa em ciências humanas.</b> Porto Alegre: Artmed, Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.

<b>Disciplina:</b> Design e Metodologia Aplicada ao TCC
<b>Bibliografia Complementar:</b> BONSIPE, Gui. <b>Design, cultura e sociedade.</b> São Paulo: Blücher, 2012. PHILLIPS, Peter L. <b>Briefing: a gestão do projeto de design.</b> São Paulo: Blücher, 2008. MORAES, Dijon de. <b>Metaprojeto: o design do design.</b> São Paulo: Blücher, 2010. BERNSEN, Jens. <b>Design: defina primeiro o problema.</b> Florianópolis: SENAI/LBDI, 1995. MORAES; DIAS; COELHO (Org.). <b>Cadernos de estudos avançados em design: método.</b> Barbacena: EdUEMG, 2011.

<b>Disciplina:</b> Trabalho de Conclusão de Curso - TCC 1
<b>Ementa:</b> Desenvolvimento de Trabalho de Conclusão de Curso, abordando um tema ou <i>expertise</i> do aluno na etapa de Qualificação.
<b>Bibliografia Básica:</b> CARVALHO, Maria Cecília Maringoni de (Org.). <b>Construindo o saber: metodologia científica-fundamentos e técnicas.</b> 11. ed. São Paulo: Papyrus, 2001. 175 p. ISBN 8530800710. GOLDENBERG, Mirian. <b>A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais .</b> 11. ed. Rio de Janeiro: Record, 2009. 107 p. LAVILLE, Christian; SIMAN, Lana Mara de Castro; DIONNE, Jean. <b>A construção do saber: manual de metodologia e da pesquisa em ciências humanas.</b> Porto Alegre: Artmed, Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.
<b>Bibliografia Complementar:</b> BÜRDEK, Bernhard E. <b>Design: história, teoria e prática do desenho industrial.</b> São Paulo: Edgard Blücher, 2005. BAXTER, Mike. <b>Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos.</b> 3. ed. São Paulo: Blucher, 2011. 342 p. BASTOS, Cleverson Leite; KELLER, Vicente. <b>Aprendendo a aprender: introdução à metodologia científica.</b> 25. ed. Petrópolis: Vozes, 2012. LOBACH, Bernard. <b>Design Industrial.</b> São Paulo: Edgard Blücher, 2001. MORAES, Dijon de. <b>Metaprojeto: o design do design.</b> São Paulo: Blücher, 2010.

<b>Disciplina:</b> Trabalho de Conclusão de Curso - TCC 2
<b>Ementa:</b> Desenvolvimento de Trabalho de Conclusão de Curso, abordando um tema ou <i>expertise</i> do aluno na etapa de aprovação final do curso.
<b>Bibliografia Básica:</b> BÜRDEK, Bernhard E. <b>Design: história, teoria e prática do desenho industrial.</b> São Paulo: Edgard Blücher, 2005. BAXTER, Mike. <b>Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos.</b> 3. ed. São Paulo: Blucher, 2011. 342 p. LOBACH, Bernard. <b>Design Industrial.</b> São Paulo: Edgard Blücher, 2001.
<b>Bibliografia Complementar:</b> BASTOS, Cleverson Leite; KELLER, Vicente. <b>Aprendendo a aprender: introdução à metodologia científica.</b> 25. ed. Petrópolis: Vozes, 2012. CARVALHO, Maria Cecília Maringoni de (Org.). <b>Construindo o saber: metodologia científica-fundamentos e técnicas.</b> 11. ed. São Paulo: Papyrus, 2001. 175 p. ISBN 8530800710. GOLDENBERG, Mirian. <b>A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais .</b> 11. ed. Rio

<b>Disciplina:</b> Trabalho de Conclusão de Curso - TCC 2
de Janeiro: Record, 2009. 107 p.
LAVILLE, Christian; SIMAN, Lana Mara de Castro; DIONNE, Jean. <b>A construção do saber: manual de metodologia e da pesquisa em ciências humanas</b> . Porto Alegre: Artmed, Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.
MORAES, Dijon de. <b>Metaprojeto: o design do design</b> . São Paulo: Blücher, 2010.

## 8.9.2 Departamento de Formação Expressiva

<b>Disciplina:</b> Expressão Gráfica - Oficina de Expressão
<b>Ementa:</b> Estudo de linguagens, métodos, técnicas, processos e meios de captação, registro, criação e aplicação de imagens na representação gráfica manual e digital.
<b>Bibliografia Básica:</b> CHING, Francis D.K., JUROZEK, Steven P. <b>Representação Gráfica para Desenho e Projeto</b> . Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, 2001. EDWARDS, Betty. <b>Desenhando com o Lado Direito do Cérebro</b> . Rio de Janeiro: Tecnoprint, 1984. PIPES, Alan. <b>Desenho para Designers</b> . São Paulo: Blucher, 2010.
<b>Bibliografia Complementar:</b> EISSEN, Koos, STEUR, Rosilien. <b>Sketching: Técnicas de desenho para designers de produto</b> . Porto Alegre: Bookman, 2015. HALLWELL, Phillip. <b>À Mão Livre</b> . Volume 1. São Paulo: Editora Cultura, 1995. JULIÁN, Fernando; ALBARRACÍN, Jesús. <b>Desenho para designers industriais</b> . Lisboa: Editorial Estampa, 2005. MARTÍN, Gabriel. <b>Fundamentos do desenho artístico: aula de desenho</b> . São Paulo: Martins Fontes, 2007. MONTENEGRO, A. Gildo. <b>A Perspectiva dos Profissionais: sombras – insolação – axonometria</b> . São Paulo: Blucher LTDA, 2010.

<b>Disciplina:</b> Expressão Gráfica - Desenho e Linguagem Visual
<b>Ementa:</b> Estudo dos elementos da sintaxe visual aplicados às técnicas de representação gráfica.
<b>Bibliografia Básica:</b> GOMES FILHO, João. <b>Gestalt do Objeto: sistema de leitura visual da forma</b> . São Paulo: Escrituras Editora, 2008. MARTÍN, Gabriel. <b>Fundamentos do desenho artístico: aula de desenho</b> . São Paulo: Martins Fontes, 2007. PIPES, Alan. <b>Desenho para Designers</b> . São Paulo: Blucher, 2010.
<b>Bibliografia Complementar:</b> ALBERS, Josef. <b>A interação da cor</b> . São Paulo: Martins Fontes, 2009. ARNHEIM, Rudolf. <b>Arte e percepção</b> . São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005. EISSEN, Koos, STEUR, Rosilien. <b>Sketching: Técnicas de desenho para designers de produto</b> . Porto Alegre: Bookman, 2015. GUIMARÃES, Luciano. <b>A cor como informação: a construção biofísica, lingüística e cultural da simbologia das cores</b> . São Paulo: Annablume, 2000. WONG, Wucius. <b>Princípios de forma e desenho</b> . São Paulo: Martins Fontes, 1998.

<b>Disciplina:</b> Expressão Gráfica - Linguagem Fotográfica
<b>Ementa:</b> Desenvolvimento de linguagens, técnicas, processos, meios e sistemas tradicionais e contemporâneos para captação, registro, utilização de imagens e criação no âmbito da fotografia.
<b>Bibliografia Básica:</b> DUBOIS, Philippe. <b>O ato fotográfico</b> . Campinas: Papyrus, 2012. HEDGCOE, John. <b>O novo manual de fotografia</b> . São Paulo: Editora Senac, 2005. TRIGO, Thales. <b>Equipamento fotográfico: teoria e prática</b> . São Paulo: Ed. SENAC, 2005
<b>Bibliografia Complementar:</b> BARTHES, Roland. <b>A câmara clara: notas sobre a fotografia</b> . Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984. FLUSSER, Vilém. <b>Filosofia da caixa preta</b> . São Paulo: Annablume, 2011. FLUSSER, Vilém. <b>O Universo das Imagens Técnicas: elogio da superficialidade</b> . São Paulo: Annablume, 2008. HICKS, Roger; SCHULTZ, Frances. <b>Fotografia de produtos: um guia de técnicas de iluminação profissional</b> . Lisboa: Livros e livros, 1994. SAMAIN, Etienne. <b>O fotográfico</b> . São Paulo: Editora Senac, 2005.

<b>Disciplina:</b> Expressão Gráfica - Motion Design
<b>Ementa:</b> Desenvolvimento e estudo de linguagens, métodos, técnicas, processos, meios e sistemas tradicionais e contemporâneos, considerando a influência da dimensão do movimento no design.
<b>Bibliografia Básica:</b> LUCENA Jr, Alberto. <b>Arte da animação: técnicas e estética através da história</b> . São Paulo: Senac, 2002. MACHADO, Arlindo. <b>A televisão levada à sério</b> . São Paulo: Senac, 2000. MACHADO, Arlindo.. <b>Pré-cinemas &amp; pós-cinemas</b> . Campinas, SP: Papyrus. Coleção Campo Imagético. 1997. 303 p.
<b>Bibliografia Complementar:</b> AZNAR, Sidney Carlos. <b>Vinheta: do pergaminho ao vídeo</b> . São Paulo: Arte e Ciência; Marília: Unimar, 1997. Biblioteca da ED-UEMG. DUTRA, Leonardo Rocha. <b>Design Audiovisual – design gráfico-movente</b> . Apostila do curso de graduação da Escola de Design da UEMG. 2006. 144 p. Disponível on-line. GOUX, Melanie e HOUFF, James A. <b>On screen in time: transitions in motion graphic design for Film, TV and New Media</b> . East Sussex: Rotovision, 2003. 160 p. ISBN: 2880467004 Biblioteca da ED-UEMG. KANDINSKY, Wassily. <b>Ponto e linha sobre plano</b> . São Paulo: Martins Fontes, 2001 - Biblioteca da ED – UEMG.

<b>Disciplina:</b> Expressão Gráfica – Imagem Digital
<b>Ementa:</b> Desenvolvimento de linguagens, métodos, técnicas, processos, meios e sistemas normativos tradicionais e contemporâneos para captação, registro, utilização e criação de imagens digitais no design.
<b>Bibliografia Básica:</b> MARTINS, Nelson. <b>A imagem digital na editoração: manipulação, conversão e fechamento de arquivos</b> . Rio de Janeiro: SENAC Nacional, 2003. 143 p. ISBN 85-7458-124-0. ROYO, Javier. <b>Design digital</b> . São Paulo: Rosari, 2008. 169 p. (Fundamentos do Design). ISBN 9788580500134. SCURI, Antonio Escaño. <b>Fundamentos da imagem digital</b> . Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 1999.



<b>Disciplina:</b> Expressão Gráfica – Imagem Digital
Disponível em: <a href="https://sites.google.com/site/gcamarac/bcc-326---processamento-de-imagens/apostila20imagem20digital.pdf">https://sites.google.com/site/gcamarac/bcc-326---processamento-de-imagens/apostila20imagem20digital.pdf</a>
<p><b>Bibliografia Complementar:</b></p> <p>FOTOGRAFIA digital: dicas e truques para tirar as melhores fotos. São Paulo: Gold Editora, 2009. 191 p. ISBN 9788577681389.</p> <p>FOTOGRAFIA digital: uma arte sem mistérios: equipamentos - técnicas - conceitos - processos - tratamento de imagens. São Paulo: Escala, [200-?]. 98 p.</p> <p>HENRY, Carrol; FURMANKIEWICZ, Edson. Leia Isto se quer tirar fotos incríveis. Gustavo Gili; Edição: 1ª, 2014. 128 p. ISBN 978-8565985260.</p> <p>HENRY, Carrol; FURMANKIEWICZ, Edson. Leia Isto se quer tirar fotografias incríveis de lugares. Gustavo Gili; Edição: 1ª, 2017. 128 p. ISBN 978-8584520817.</p> <p>HENRY, Carrol; FURMANKIEWICZ, Edson. Leia Isto se quer tirar fotografias incríveis de gente. Gustavo Gili; Edição: 1ª, 2015. 128 p. ISBN 978-8584520282.</p> <p>LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008. 245, [2] p. ISBN 9788575032398.</p>

<b>Disciplina:</b> Expressão Gráfica - Composição e ilustração
<b>Ementa:</b> Desenvolvimento de linguagens, métodos, técnicas, processos, meios e sistemas normativos tradicionais e contemporâneos, observando a influências destes composição e na captação, registro, utilização de imagens e criação de ilustrações.
<p><b>Bibliografia Básica:</b></p> <p>CHING, Francis D. K.; JUROSZEK, Steven P. Representação Gráfica para Desenho e Projeto. Barcelona: John Wiley &amp; Sons, 2001.vi, 345p.</p> <p>PARRAMÓN, José. A perspectiva na Arte. Lisboa: Ed. Presença, 1998. 112 p.</p>
<p><b>Bibliografia Complementar:</b></p> <p>PIPES, Alan. Desenho para Designers. São Paulo: Ed. Edgard Blucher Ltda., 2010. 223p.</p> <p>DUNSTAN, Bernard. A composição em pintura. Lisboa: Presença, 1982. 102 p. (Coleção arco-iris ; 7)</p> <p>NAKATA, Milton Koji. Ilustração de livro infantil: design contribuindo no seu processo de realização. In: Ensaio em design: produção e diversidade. 1. ed. Bauru: Canal 6 Editora, 2012. p. 76-103.</p>

<b>Disciplina:</b> Expressão Gráfica - Tridimensional Manual
<b>Ementa:</b> Desenvolvimento da compreensão e do manejo de métodos e técnicas aplicados à confecção de modelos, maquetes e protótipos, para a representação tridimensional de produtos, por meio da experimentação prática.
<p><b>Bibliografia Básica:</b></p> <p>KURABAYASHI, Susumu. <b>Making Interior Models</b>. Tokyo: Graphic-Sha, 1994.</p> <p>LEFTERI, Chris. <b>Como se faz: 82 técnicas de fabricação para design de produtos</b>. São Paulo: Blucher, 2009.</p> <p>SHIMIZU, Yoshiham. <b>Models and Prototypes</b>. Tokyo: Graphic-Sha, 1994. .</p>

<b>Disciplina:</b> Expressão Gráfica - Tridimensional Manual
<b>Bibliografia Complementar:</b> KLIAUGA, Andréa M. <b>Metalurgia básica para ourives</b> – do metal à joia. São Paulo: Blucher, 2009. LIMA, Marco Antônio M. <b>Introdução aos Materiais e Processos para Designers</b> . Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2006. PENA, Elô. <b>Modelagem: Modelos em Design</b> . São Paulo: Catálise, 2002. VOLPATO, Neri. <b>Prototipagem rápida: tecnologias e aplicações</b> . São Paulo: Edgard Blücher, 2007. xxi, 244 p. ALENCAR, Francisco de; BÁRTOLO, Paulo Jorge. <b>A prototipagem rápida e a digitalização ótica no design</b> In: Ensaio em design: produção e diversidade. 1. ed. Bauru : Canal6 Editora, 2012. p. 128-51.

<b>Disciplina:</b> Expressão Gráfica - Tridimensional Digital
<b>Ementa</b> Desenvolvimento da capacidade de utilização da modelagem tridimensional em plataforma digital como instrumento ao processo criativo, com ênfase no raciocínio espacial, geométrico e técnico por meio dos princípios dos sistemas de modelagem, projeção e representação virtual tridimensional de projetos.
<b>Bibliografia Básica:</b> VOLPATO, Neri. <b>Prototipagem Rápida: Tecnologias e Aplicações</b> . São Paulo: Edgard Blücher, 2007. xxi, 244 p. ISBN 8521203888. PROVENZA, Francisco. <b>Projetista de Máquinas</b> . São Paulo: Protec, 1997. ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS: Coletânea de Normas para Desenho Técnico. São Paulo: Ed. ABNT, 1999. .
<b>Bibliografia Complementar:</b> SOLIDWORKS CORPORATION. <b>SolidWorks Office Premium: modelagem avançada de montagens</b> . Massachusetts, EUA: SolidWorks Corporation, 2007. BOARDMAN, Ted. . <b>3ds max 5/ fundamentos</b> . Rio de Janeiro: Elsevier, 2003. 448 p. ISBN 8535211721 OLIVEIRA NETTO, Alvim Antônio de. <b>IHC-Interação humano computador: modelagem e gerência de interfaces com o usuário: sistemas de infor</b> . 1 ed. [S.l.] Visual Books, 2004. 120 p MONTEIRO, Marco Túlio Ferreira. <b>A impressão 3D no meio produtivo e o design : um estudo na fabricação de joias</b> . 2015. 129 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade do Estado de Minas Gerais. Escola de Design / Mestrado em Design.

<b>Disciplina:</b> Design e Semiótica - Fundamentos
<b>Ementa:</b> Estudo dos signos no campo do Design. Projeto e processos de significação. Semiose e uma noção expandida de projeto. Comunicação, cognição e linguagem no mundo codificado.
<b>Bibliografia Básica:</b> DENIS, Rafael Cardoso. <b>Design para um mundo complexo</b> . Cosac Naify, 2011. FLUSSER, Vilém. <b>O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação</b> . Ubu Editora LTDA-ME, 2018. SANTAELLA, Lucia. <b>Semiótica aplicada</b> . Cengage Learning Editores, 2012.

<b>Disciplina:</b> Design e Semiótica - Fundamentos
<b>Bibliografia Complementar:</b>
DIJON, M et al.. Cadernos de Estudos Avançados: Semiótica. Universidade do Estado de Minas Gerais–Barbacena, 2016.
FARIAS, Priscila; QUEIROZ, João. <b>Visualizando Signos</b> . São Paulo: Blucher, 2017.
PEIRCE, Charles Sanders. <b>Semiótica</b> . Ed Perspectiva. 2010.
PETROSKI, Henry. <b>A evolução das coisas úteis</b> . Zahar, 2007.
ZINGALE, Salvatore. . DIJON, M et al.. Cadernos de Estudos Avançados: Semiótica. Universidade do Estado de Minas Gerais–Barbacena: EdUEMG, p. 63-75, 2016.

<b>Disciplina:</b> Design e Percepção - Fundamentos
<b>Ementa:</b> Estudo dos fatores que formam as premissas para a percepção e compreensão das configurações materiais e imateriais em projetos de design e artes, suas relações teóricas, operacionais e inter-relacionais.
<b>Bibliografia Básica:</b>
ARNHEIM, Rudolf. <b>Arte &amp; Percepção Visual: uma psicologia da visão criadora</b> . 3. ed.: Nova Versão. São Paulo: Pioneira, 1986. 503 p.
DONDIS, Donis A. <b>Sintaxe da Linguagem Visual</b> . 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 236 p.
LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. <b>Novos fundamentos do design</b> . São Paulo: Cosac Naify, 2008. 245, [2] p.
<b>Bibliografia Complementar:</b>
ELAM, Kimberly. <b>Geometria do design: estudos sobre proporção e composição</b> . São Paulo: Cosacnaify, 2010. 106 p.
HOFFMAN, Donald. <b>Inteligência visual: como criamos o que vemos</b> . Rio de Janeiro: Campus, 2001. 251 p.
JOLY, Martine. <b>Introdução à análise da imagem</b> . 10. ed. Campinas: Papirus, 2006. 152 p.
LIDWELL, William; HOLDEN, Kritina; BUTLER, Jill. <b>Princípios universais do design: 125 maneiras de aprimorar a usabilidade, influenciar a percepção, aumentar o apelo e ensinar por meio do design</b> . Porto Alegre: Bookman, 2010. 272 p.
VANDRESEN, Monique; SCOZ, Murilo; OLIVEIRA, Sandra R. Ramalho e (Org.). <b>Desafios do design</b> . Florianópolis: Ed. da UDESC, 2014.

<b>Disciplina:</b> Design e Percepção - Design para os Sentidos
<b>Ementa:</b> Estudos das propriedades e estímulos dos sentidos como estratégia de engajamento emocional na relação design e usuário.
<b>Bibliografia Básica:</b>
DONDIS, Donis A. <b>Sintaxe da linguagem visual</b> . 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
GUIMARÃES, Luciano. <b>A cor como informação</b> . São Paulo: Anna Blume. 2002.
LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. <b>Novos fundamentos do design</b> . São Paulo: Cosac Naify, 2008.

<b>Disciplina:</b> Design e Percepção - Design para os Sentidos
<b>Bibliografia Complementar:</b> GOMES FILHO, João. <b>Design do objeto: bases conceituais</b> . São Paulo, SP: Escrituras, 2012. FARINA, Modesto, PEREZ, Clotilde, BASTOS, Dorinho. <b>Psicodinâmica das cores em comunicação</b> . São Paulo: Editora Blucher, 2006. LÖBACH, Bernd. <b>Design Industrial – bases para configuração dos produtos industriais</b> . São Paulo: Editora Blucher, 2001. NORMAN, Donald A. <b>Design emocional – porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia</b> . Rio de Janeiro: Rocco, 2008. PEDROSA, Israel. <b>Da cor à cor inexistente</b> . Rio de Janeiro: Senac Nacional. 2009

<b>Disciplina:</b> Processo de Criação
<b>Ementa:</b> Conceito, premissas e técnicas do processo criativo na atividade de design e sua aplicação como fator de inovação e renovação de ideias.
<b>Bibliografia Básica:</b> GALVÃO, Marcelo. <b>Criativa mente</b> . 2. ed. Rio de Janeiro: Qualitymark, 1999. KNELLER, George F. <b>Arte e Ciência da Criatividade</b> . Ibrasa, São Paulo, 1978. MUNARI, Bruno. <b>Das coisas nascem Coisas</b> . São Paulo : Martins Fontes, 2008.
<b>Bibliografia Complementar:</b> DE MASI, Domenico. <b>Criatividade e grupos criativos</b> , volume 2 : fantasia e concretude. Rio de Janeiro: Sextante, 2005. DUAILIBI, Roberto; SIMONSEN JUNIOR, Harry. <b>Criatividade &amp; Marketing</b> . Nova ed. São Paulo: Markon Books, 2000. OSTROWER, Fayga. <b>Criatividade e processos de criação</b> . 22. ed. Petrópolis: Vozes, 2007. PREDEBON, José. <b>Criatividade: abrindo o lado inovador da mente : um caminho para o exercício prático dessa potencialidade, esquecida ou reprimida quando deixamos de ser crianças</b> . 6. ed. São Paulo: Atlas, 2005. VON OECH, Roger. <b>Um “Toc” na Cuca: técnicas para quem quer ter mais criatividade na vida</b> . 10. ed. São Paulo: Cultura ED. Ass. Ltda, 1995.

### 8.9.3 Departamento de Formação Projetual

<b>Disciplina:</b> Design e Metodologia – Estudos Aplicados
<b>Ementa:</b> Estudo e planejamento dos métodos de design aplicados às diferentes abordagens do projeto.
<b>Bibliografia Básica:</b> BAXTER, Mike. <b>Projeto de produtos</b> . São Paulo: Blücher, 2000. BÜRDEK, Bernhard. <b>História, teoria e prática do design de produtos</b> . São Paulo: Blücher, 2006. BONSIEPE, Gui. <b>Design como prática de projeto</b> . São Paulo: Blücher, 2012.

<b>Disciplina:</b> Design e Metodologia – Estudos Aplicados
<b>Bibliografia Complementar:</b> BONSIPE, Gui. <b>Design, cultura e sociedade.</b> São Paulo: Blücher, 2012. PHILLIPS, Peter L. <b>Briefing: a gestão do projeto de design.</b> São Paulo: Blücher, 2008. MORAES, Dijon de. <b>Metaprojeto: o design do design.</b> São Paulo: Blücher, 2010. BERNSEN, Jens. <b>Design: defina primeiro o problema.</b> Florianópolis: SENAI/LBDI, 1995. MORAES; DIAS; COELHO (Org.). <b>Cadernos de estudos avançados em design: método.</b> Barbacena: EdUEMG, 2011.

<b>Disciplina:</b> Design e Projeto - Fundamentos
<b>Ementa:</b> Desenvolvimento de ensaios projetuais de baixa complexidade que possibilitem a compreensão do pensamento e do processo metodológico do design.
<b>Bibliografia Básica:</b> BÜRDEK, Bernhard E. <b>Design: história, teoria e prática do design de produtos.</b> 2. ed. São Paulo: E. Blucher, 2010. 496 p. ISBN 8521203756 PHILLIPS, Peter L. <b>Briefing: a gestão do projeto de design.</b> São Paulo: Blucher, 2010. xxii, 183 p. MORAES, Dijon; MARTÍNEZ, Sergio Luiz Peña (Org.). <b>Cadernos de estudos avançados em design: design e cultura.</b> Belo Horizonte: EdUEMG, 2016. 180 p. ISBN: 978-85-62578-63-2.
<b>Bibliografia Complementar:</b> PANERO, Julius; ZELNIK, Martin. <b>Dimensionamento humano para espaços interiores:</b> um livro de consulta e referência para projetos. Barcelona: Gustavo Gili, 2005. DE MASI, Domenico. <b>Criatividade e grupos criativo:</b> fantasia e concretude. Vol. 2. Rio de Janeiro: Sextante, 2005. 310 p. ELAM, Kimberly. <b>Geometria do design:</b> estudos sobre proporção e composição. São Paulo: Cosacnaify, 2010. 106 p. FRANÇA, Júnia Lessa; VASCONCELLOS, Ana Cristina de. <b>Manual para normalização de publicações técnico-científicas.</b> 8. ed. rev. e ampl. por Júnia Lessa França e Ana Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2007. 255 p. (Coleção aprender) IIDA, Itiro. <b>Ergonomia:</b> projeto e produção. 2. ed. rev. ampl. São Paulo: Edgard Blucher, 2005. 614 p.

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design de Serviços
<b>Ementa:</b> Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como instrumento para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas específicas para o design de serviços.
<b>Bibliografia Básica:</b> BROWN, Tim. <b>Design Thinking: uma abordagem poderosa para decretar o fim das velhas ideias.</b> Tradução Cristina Yamagami. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. CARDOSO, Rafael. <b>Design para um mundo complexo.</b> São Paulo: Cosac Naify; 2012. STICKDORN, Marc; SCHNEIDER, Jakob. <b>This is service design thinking: basics –tools – cases.</b> Amsterdam: BIS Publishers, 2011.

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design de Serviços
<b>Bibliografia Complementar:</b> DISNEY INSTITUTE. <b>O jeito Disney de encantar os clientes: do atendimento excepcional ao nunca parar de crescer e acreditar.</b> prefácio de Michael D. Eisner; tradução Cristina Yamagami. São Paulo: Saraiva, 2011. PINHEIROS, T.D. <b>The service startup: inovação e empreendedorismo através do design thinking.</b> Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2015. POLAINE, A.; LOVLIE, L.; REASON, B. <b>Service Design: From insight to implementation.</b> New York: Rosenfeld Media, 2013. TENNYSON, Pinheiro; ALT, Luis. <b>Design thinking Brasil: empatia, colaboração e experimentação para pessoas, negócios e sociedades.</b> Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. WATKINSON, Matt. <b>The ten principles behind great customer experiences.</b> London: FT Publishing Financial Times, 2013.

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual – Design e Escala de Produção
<b>Ementa:</b> Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como instrumento para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas específicas para o design de objetos para pequena, média e grande escala produtiva.
<b>Bibliografia Básica:</b> GROOVER, Mikell P. <b>Automação industrial e sistemas de manufatura</b> . 3. ed. São Paulo, SP: Pearson Prentice Hall, [2011]. 581 p. ISBN 978-85-7605-871-7. MANZINI, Ezio. <b>A matéria da invenção.</b> Porto: Centro Português de Design, 1993. 223 p. (Design, tecnologia e gestão ; 3). ISBN 972944501X PAZMINO, Ana Veronica. <b>Como se cria: 40 métodos para design de produtos.</b> São Paulo: Blucher, 2015. 279 p. ISBN 9788521207047.
<b>Bibliografia Complementar:</b> THE INDUSTRIAL revolution in America. Santa Barbara: ABC-CLIO, c2006 BAXTER, Mike. <b>Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos.</b> 3. ed. São Paulo: Blucher, 2011. 342 p. BÜRDEK, Bernhard E. <b>Design: história, teoria e prática do design de produtos.</b> São Paulo: E. Blucher, 2006. 496 p. MAEDA, John. <b>As Leis da Simplicidade: Vida, Negócios, Tecnologia, Design.</b> São Paulo: Novo Conceito, 2007. PHILLIPS, Peter L. <b>Briefing: a gestão do projeto de design.</b> São Paulo: Blücher, 2008.

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design de Identidade
<b>Ementa:</b> Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como instrumento para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas específicas para o design de identidade nos aspectos de sua origem em interface com seus usuários.
<b>Bibliografia Básica:</b> WHEELER, Alina. <b>Design de identidade da marca: um guia completo para a criação, construção e manutenção de marcas fortes.</b> 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2008. v, 288 p. ISBN 9788577802326 (enc.). ONO, Maristela Mitsuko. <b>Design e multiculturalismo: tecitura polissêmica, multidimensional e variável = design and multiculturalism : a polissemic, multidimensional and variable tissue.</b> In: Multiculturalismo: caderno 1. Belo Horizonte : Santa Clara, 2008. p. 71-80. CARDOSO, Rafael. <b>Design para um mundo complexo.</b> São Paulo: Cosac Naify; 2012.

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design de Identidade
<b>Bibliografia Complementar:</b> CARVALHO, Alecir Francisco de. <b>Design e identidade : estudo de casos aplicados no Brasil</b> . 2012. 114 f - Universidade do Estado de Minas Gerais. Programa de Pós-graduação em Design. KRUCKEN, Lia. <b>Competências para o design na sociedade contemporânea</b> In: Transversalidade: caderno 2 v. 1. Belo Horizonte : Santa Clara, 2008. p. 23-32. SANTOS, Marínes Ribeiro dos. <b>Existe design brasileiro?: considerações sobre o conceito de identidade nacional</b> . In: QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro (org.). Design & identidade. Curitiba : Peregrina, 2008. p. 35-50. WATKINSON, Matt. <b>The ten principles behind great customer experiences</b> . London: FT Publishing Financial Times, 2013. MAEDA, John. <b>As Leis da Simplicidade: Vida, Negócios, Tecnologia, Design</b> . São Paulo: Novo Conceito, 2007

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Negócios
<b>Ementa:</b> Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como instrumento para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas específicas para o design aplicado à criação e gestão de negócios.
<b>Bibliografia Básica:</b> BROWN, Tim. <b>Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas idéias</b> . Rio de Janeiro: Elsevier, Campus, 2010. 249 p. ISBN 9788535238624. KARSAKLIAN, Eliane. <b>Comportamento do consumidor</b> . 2. ed. São Paulo: Atlas, 2004. 339 p. ISBN 978-85-224-3779-5. KELLEY, Tom; LITTMAN, Jonathan. <b>As 10 faces da inovação: estratégias para turbinar a criatividade</b> . Rio de Janeiro: Elsevier: Campus, 2007. 263 p.
<b>Bibliografia Complementar:</b> PEREIRA, Maurício Fernandes. <b>Planejamento estratégico: teorias, modelos e processos</b> . São Paulo, SP: Atlas, 2010. 2 v. ISBN 978-85-224-5863-9. FRIED, Jason. <b>Reinvente sua empresa: mude sua maneira de trabalhar</b> . Rio de Janeiro: Sextante, 2012. 187 p. ISBN 9788575427637. 3EX. LINDSTRÖM, Martin. <b>A lógica do consumo: verdades e mentiras sobre por que compramos</b> . Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009. 207 p. ISBN 97885209221700. 4EX. ROSA, Cláudio Afrânio. <b>Como elaborar um plano de negócio</b> . Brasília: SEBRAE, 2009. 120 p. 3EX. TAVARES, Mauro Calixta. <b>Gestão estratégica</b> . 3. ed. São Paulo: Atlas, 2010. xx, 434 p. ISBN 9788522460540.

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design Experimental
<b>Ementa:</b> Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como instrumento para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas específicas para o design de experimentação.
<b>Bibliografia Básica:</b> BONSIEPE, Gui. <b>Design, cultura e sociedade</b> . São Paulo: Blücher, 2011. 270 p. ISBN 9788521205326. GOMES FILHO, João. <b>Design do objeto: bases conceituais : design do produto, design gráfico, design de moda, design de ambientes, design conceitual</b> . São Paulo: Escrituras, 2006. 255 p ISBN 8575312219 (broch.). LUPTON, Ellen (Org.). <b>Intuição, ação, criação: graphic design thinking</b> . São Paulo: Editora G. Gili, 2013. 184 p. ISBN 9788565985048.

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design Experimental
<b>Bibliografia Complementar:</b> CARDOSO, Rafael. <b>Design para um mundo complexo</b> . São Paulo: Ubu, 2016. MAEDA, John. <b>As Leis da Simplicidade: Vida, Negócios, Tecnologia, Design</b> . São Paulo: Novo Conceito, 2007. MAZOTA, Brigitte Borja de. <b>Gestão do design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa</b> . Porto Alegre: Bookman, 2011. REIS, A.; LAY, M. C. <b>Percepção e análise dos espaços – Desenho Universal</b> . Em: Prado, A.R. Lopes, M.E. e Ornstein, S.W. (orgs.) <b>Desenho Universal: Caminhos para a Acessibilidade no Brasil</b> . São Paulo: Annablume, 2010. p. 105-115. VEIGA, José Eli da. <b>Desenvolvimento sustentável: o desafio do século XXI</b> . Rio de Janeiro: Garamond, 2010. 226 p. (Garamond universitária).

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design Estratégico
<b>Ementa:</b> Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como instrumento multidisciplinar para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas específicas para gestão e inovação.
<b>Bibliografia Básica:</b> CARDOSO, Rafael. <b>Design para um mundo complexo</b> . São Paulo: Ubu, 2016. BÜRDEK, Bernhard E. <b>Design: história, teoria e prática do design de produtos</b> . 2. ed. São Paulo: E. Blucher, 2010. 496 p. ISBN 8521203756. PHILLIPS, Peter L. <b>Briefing: a gestão do projeto de design</b> . São Paulo: Blucher, 2008.
<b>Bibliografia Complementar:</b> AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. <b>Layout: s.m. um arranjo de partes, etc. de acordo com um plano</b> . Porto Alegre: Bookman, 2009. 175 p. ELAM, Kimberly. <b>Geometria do design: estudos sobre proporção e composição</b> . São Paulo: Cosacnaify, 2010. 106 p. LINDSTROM, Martin. <b>A Lógica do Consumo</b> . São Paulo: Nova Fronteira, 2009. MAZOTA, Brigitte Borja de. <b>Gestão do design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa</b> . Porto Alegre: Bookman, 2011. SCALETSKY, Celso Carnos. <b>Design estratégico em ação</b> . São Leopoldo: Unisinos, 2016.

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design do Efêmero
<b>Ementa:</b> Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como instrumento para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas específicas para o design do efêmero.
<b>Bibliografia Básica:</b> DEL NERO, Cyro. <b>Cenografia: uma breve visita</b> . São Paulo: Editora Martins Fontes, 2010. 95p. GONÇALVES, Lisbeth Rebollo. <b>Entre cenografias: o museu e a exposição de arte no século XX</b> . São Paulo: EDUSP: FAPESP, 2004. 164p. PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. <b>Design de interação: além da interação homem-computador</b> . Porto Alegre: Bookman, 2005. xvi, [8] 548 p. ISBN 8536304944.



<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design do Efêmero
<b>Bibliografia Complementar:</b> <p>AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. <b>Layout: s.m. um arranjo de partes, etc. de acordo com um plano.</b> Porto Alegre: Bookman, 2009. 175 p.</p> <p>CHAMMA, Norberto; PASTORELO, Pedro. <b>Marcas &amp; sinalização: práticas em design corporativo.</b> São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2007. 293p.</p> <p>CHING, Francis D. K. <b>Arquitetura; forma, espaço e ordem.</b> São Paulo: Martins Fontes, 1998.</p> <p>PANERO, Julius; ZELNIK, Martin. Dimensionamento humano para espaços interiores: um livro de consulta e referência para projetos. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.</p> <p>VASCONCELOS, Augusto Carlos de. <b>Estruturas da natureza: um estudo da interface entre biologia e engenharia.</b> São Paulo: Studio Nobel, 2000. 311 p. ISBN 85445866 (enc.).</p>

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design Sistemico
<b>Ementa:</b> Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como instrumento para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas em um determinado contexto e/ou território, por meio do design sistêmico.
<b>Bibliografia Básica:</b> <p>BERTALANFFY, Ludwig Von. <b>Teoria geral dos sistemas: Fundamentos, desenvolvimento e aplicações.</b> Tradução de Francisco M. Guimarães. Petrópolis:Vozes, 2012. 360 p. Título original: General system theory: foundations, development, applications. ISBN: 978-85-326-3690-4.</p> <p>BISTAGNINO, Luigi. <b>Design sistêmico: uma abordagem interdisciplinar para a inovação.</b> In: Moraes; Dias; Krucken (Org.). Cadernos de Estudos Avançados em Design: sustentabilidade II. 2. ed. Belo Horizonte: EdUEMG, 2016 p. 13-29. ISBN: 978-85-62578-35-9.</p> <p>MORAES, Dijon; MARTÍNEZ, Sergio Luiz Peña (Org.). <b>Cadernos de estudos avançados em design: design e cultura.</b> Belo Horizonte: EdUEMG, 2016. 180 p. ISBN: 978-85-62578-63-2.</p>
<b>Bibliografia Complementar:</b> <p>BISTAGNINO, Luigi. Design sistêmico: <b>Progettare la sostenibilità produttiva e ambientale.</b> Bra: SlowFood, 2011. 310 p. ISBN: 978-88-849-9270-3. (1)</p> <p>BISTAGNINO, Luigi; CORSARO, Sergio; PERUCCIO, Pier Paolo. <b>Design Piemonte.</b> Torino: AgitBeinasco, 2007. 127 p. ISBN 9788895005058.</p> <p>CAPRA, Fritjof; LUISI, Pier Luigi. <b>A visão sistêmica da vida: uma concepção unificada e suas implicações filosóficas, políticas, sociais e econômicas.</b> São Paulo: Cultrix, 2014. 615 p. ISBN: 978-85-316-1291-6.</p> <p>CARMO, Maristala Simões do; COMITRE, Valéria. <b>Pensar localmente agir localmente: a perspectiva territorial no rural contemporâneo.</b> In: CONGRESSO LATINO-AMERICANO DE SOCIOLOGIA RURAL, VIII, 2010, Porto de Galinhas. Anais... Porto de Galinhas, 2010. Disponível em: &lt;<a href="http://www.alasru.org">http://www.alasru.org</a>&gt;.</p> <p>KRUCKEN, Lia. <b>Design e território: valorização de identidades e produtos locais.</b> São Paulo: Studio Nobel, 2009. 126 p. ISBN: 978-85-213-1496-7.</p>

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design para Todos
<b>Ementa:</b> Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como instrumento para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas específicas para o design Para Todos.
<b>Bibliografia Básica:</b> <p>CARDOSO, Rafael. <b>Design para um mundo complexo.</b> São Paulo: Cosac Naify, 2012. 264 p.</p> <p>IIDA, Itiro. Ergonomia: Projeto e produção. 2. ed. rev. ampl. São Paulo: Edgard Blucher, 2005. 614 p.</p> <p>NORMAN, Donald. A. <b>O Design do Dia a Dia.</b> 2. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2006. 270 p</p>

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design para Todos
<b>Bibliografia Complementar:</b> ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. <b>NBR 9050: acessibilidade de pessoas portadoras de deficiências a edificações, espaço, mobiliário e equipamento urbano.</b> Rio de Janeiro; 1997. 56 p. ISBN 850700034 (broch.). MAEDA, John. <b>As Leis da Simplicidade: Vida, Negócios, Tecnologia, Design.</b> São Paulo: Novo Conceito, 2007. PANERO, Julius; ZELNIK, Martin. <b>Dimensionamento humano para espaços interiores: um livro de consulta e referência para projetos.</b> Barcelona: Gustavo Gili, 2002. SCHNEIDER, Beat. <b>Design - uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico.</b> São Paulo: Blücher, 2010. 299 p. TAMBORRINI, Paolo. <b>Design de inovação: do design ao design de sistemas : objetos, relações e comportamento.</b> In: Inovação= Innovation. Barbacena : EdUEMG, 2012. p. 53-63.

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design da Paisagem
<b>Ementa:</b> Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como instrumento para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas específicas para o Design da Paisagem.
<b>Bibliografia Básica:</b> BISTAGNINO, Luigi. <b>Design sistêmico: uma abordagem interdisciplinar para a inovação.</b> In: Sustentabilidade II= Sustainability II. 2. ed. Belo Horizonte : EdUEMG, 2016. p.13-29. MASCARÓ, Juan Luis (Org). <b>Infraestrutura da paisagem.</b> Porto Alegre: Masquatro Editora, 2008. 194p. PANZINI, Franco. <b>Projetar a natureza: arquitetura da paisagem e dos jardins desde as origens até a época contemporânea .</b> São Paulo: Senac São Paulo, 2013. 720p.
<b>Bibliografia Complementar:</b> ABBUD, Benedito. <b>Criando paisagens: guia de trabalho em arquitetura paisagística.</b> 2. ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2006. 207p. LORENZI, Harri; SOUZA, Hermes Moreira de. <b>Palmeiras no Brasil: nativas e exóticas.</b> São Paulo: Plantarum, 1996. 303p. LORENZI, Harri; SOUZA, Hermes Moreira de. <b>Plantas ornamentais no Brasil: arbustivas, herbáceas e trepadeiras.</b> 3. ed. Nova Odessa: Plantarum, 2001. 1088 p. MENDES, Camila Faccioni. <b>Paisagem urbana: uma mídia redescoberta.</b> São Paulo: Senac São Paulo, 2006. 158 p. ISBN 8573595035 . OHTAKE, Ricardo; DIAS, Carlos Alberto Ungaretti. <b>Jardim da Luz: um museu a céu aberto.</b> São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, Sesc, 2011. 239 p.

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design de Superfície
<b>Ementa:</b> Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como instrumento para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas específicas para o Design de Superfície.
<b>Bibliografia Básica:</b> FREITAS, Renata Oliveira Teixeira de. <b>Design de superfície: ações comunicacionais táteis nos processos de criação.</b> São Paulo: Blücher, 2011. 105 p. (Coleção pensando o design). ISBN 9788521206330. RUBIM, Renata. <b>Desenhando a superfície.</b> 2. ed. rev. atua. São Paulo: Rosari, 2010. 95, [16] p. (Textos design). ISBN 9788588343962. MACIEIRA, Cássia. RIBEIRO, Juliana Pontes (orgs.). <b>NA RUA: pós-grafite, moda e vestígios.</b> Belo Horizonte: FUMEC, 2007. 146 p. ISBN 9788561258023.

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design de Superfície
<b>Bibliografia Complementar:</b> DAY, Lewis F. <b>Pattern Design</b> . New York: Dover Publications Inc., 1999. DOCZI, György. <b>O poder dos limites</b> . São Paulo: Mercuryo, 1990. ELAM, Kimberly. <b>Geometria do design: estudos sobre proporção e composição</b> . São Paulo: Cosacnaify, 2010. FONTOURA, Ivens. <b>Decomposição da forma: manipulação da forma como instrumento para a criação/ Ivens Fontoura</b> . Curitiba: Itaipu, 1982. RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. <b>Design de superfície</b> . Porto Alegre: Ed. Da UFRGS, 2008.

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design e Mobilidade
<b>Ementa:</b> Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como instrumento para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas específicas para o Design da Mobilidade.
<b>Bibliografia Básica:</b> BAXTER, Mike. <b>Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos</b> . 3. ed. São Paulo, SP: Blücher, 2011. 342 p. ISBN 978-85-212-0614-9. LÖBACH, Bernd. <b>Design industrial: bases para a configuração de produtos industriais</b> . São Paulo: E. Blucher, 2001. 206 p. ISBN 8521202881. OKUBARO, Jorge J. <b>O automóvel, um condenado?</b> . São Paulo: Ed. SENAC, 2001. 144 p. (Ponto futuro ; 5). ISBN 8573591870.
<b>Bibliografia Complementar:</b> BOTELHO, Rober Dias. <b>Eco-design e seleção de materiais como ferramentas para o Transportation design / estudo de processos</b> . 2003. xvii, 175 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Ouro Preto. Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Materiais. INSTITUTO DE ENERGIA E MEIO AMBIENTE. <b>A bicicleta e as cidades: como inserir a bicicleta na política de mobilidade urbana</b> . São Paulo, SP , 2009. 83 p LANCHOTI, José Antônio; VALERI, Augusto Valiengo (Coord.). <b>Brasil acessível: Programa Brasileiro de Acessibilidade Urbana</b> . Brasília: Ministério da Saúde, 2006. 6 v. CASTILHO, Marco. <b>ABC do rendering automotivo</b> . Curitiba: Infolio, 2006. 144 p. ISBN 8598450049 (enc.). ABRAMOVITZ, José; MORAES, Anamaria de. <b>Cinto de segurança: uma questão de ergodesign</b> . In: MORAES, Anamaria De; FRISONI, Bianka Cappucci. Ergodesign: produtos e processos. Rio de Janeiro : 2ab, 2001. p. 110-37.

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design e Luminotecnia
<b>Ementa:</b> Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como instrumento para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas específicas para o Design e Luminotecnia.
<b>Bibliografia Básica:</b> COSTA, Gilberto José Corrêa da. <b>Iluminação econômica: cálculo e avaliação</b> . 4. ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006. OSRAM DO BRASIL. <b>Introdução à Luminotecnia: bases teóricas, iluminação interna e externa</b> . São Paulo:1979. WILHIDE, Elizabeth. <b>Como criar em iluminação</b> . Tradução Bruno Vasconcelos. Belo Horizonte: Editora Gutemberg, 2011.

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design e Luminotecnia
<b>Bibliografia Complementar:</b> CENTRO DE PROJETOS E ENGENHARIA DE ILUMINAÇÃO DA PHILIPS LIGHTING DIVISION. <b>Manual de iluminação: um manual de projetos de instalações de iluminação.</b> Eindhoven, Holanda, 1986. GUERRINI, Délio Pereira. <b>Iluminação: teoria e projeto.</b> 2. ed. São Paulo, SP: Érica, 2008. IIDA, Itiro. <b>Ergonomia, projeto e produção.</b> 2. ed. São Paulo: Edgar Blucher, 2005. MOREIRA, Vinícius Araújo. <b>Iluminação e fotometria: teoria e aplicação.</b> São Paulo: Edgard Blucher Ltda, 1987. NEUFERT, Ernest. <b>Arte de projetar em arquitetura.</b> 17.ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2005. SILVA, Mauri Luiz da. <b>Led: a luz dos novos projetos.</b> Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2012. _____. <b>Luz, lâmpadas e iluminação.</b> Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2004.

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design e Ambiência
<b>Ementa:</b> Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como instrumento para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas específicas para o Design e Ambiência.
<b>Bibliografia Básica:</b> NEUFERT, Ernst. <b>Arte de projetar em arquitetura: princípios, normas, regulamentos sobre projeto, construção, forma, necessidades e relações espaciais, dimensões de edifícios, ambientes, mobiliário, objetos.</b> 17ªed. v.1. São Paulo: Gustavo Gili do Brasil, 2004. PANERO, Julius; ZELNIK, Martin. <b>Dimensionamento humano para espaços interiores: um livro de consulta e referência para projetos.</b> Barcelona: Gustavo Gili, 2005. PHILLIPS, Peter L. <b>Briefing: a gestão do projeto de design.</b> São Paulo: Blucher, 2008.
<b>Bibliografia Complementar:</b> AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. <b>Layout: s.m. um arranjo de partes, etc. de acordo com um plano.</b> Porto Alegre: Bookman, 2009. 175 p. ELALI, G.; PINHEIRO, J. Q. <b>Edificando espaços, enxergando comportamentos:</b> por um projeto arquitetônico centrado na relação pessoa-ambiente. Em: LARA, Fernando; MARQUES, Sonia (Org.). <b>Projetar: Desafios e conquistas da pesquisa e do ensino de projeto.</b> Rio de Janeiro: EVC, 2003, p. 130-144. ELAM, Kimberly. <b>Geometria do design: estudos sobre proporção e composição.</b> São Paulo: Cosacnaify, 2010. 106 p. GOMES FILHO, João. <b>Design do objeto: bases conceituais : design do produto, design gráfico, design de moda, design de ambientes, design conceitual.</b> São Paulo: Escrituras, 2006. 255 p ISBN 8575312219 (broch.). INTERIORES IV: <b>design de interiores e paisagismo.</b> Belo Horizonte: DPI Editora, 2011. 672 p.

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design da Informação
<b>Ementa:</b> Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como instrumento para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas específicas para o Design da Informação.
<b>Bibliografia Básica:</b> BUGAY, Edson L. ULBRITCH, Vânia R. <b>Hipermídia.</b> Florianópolis. Bookstore. DONDIS, Donis A. <b>Sintaxe da linguagem visual.</b> São Paulo: Editora Martins Fontes, 2 edição, 1997. 236 p. PREECE, J; ROGERS, Y; SHARP, H. <b>Design de Interação: além da interação homem-computador.</b> 3ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. 585p.

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design da Informação
<b>Bibliografia Complementar:</b> BONSIPE, Gui. Design, Cultura e Sociedade. São Paulo, Blucher, 2011. CARVALHO, Juliana. ARAGÃO, Isabella. Infografia: Conceito e Prática. InfoDesign   Revista Brasileira de Design da Informação. São Paulo v.9 n.3 2012 p. 160 – 177 ISSN 1808-5377 - Disponível em: <a href="http://www.infodesign.org.br/infodesign/article/download/136/114">www.infodesign.org.br/infodesign/article/download/136/114</a> JACOBSON, Robert E. Information design. Cambridge: Mit Press, 2000. xvi, 357 p. ISBN 026210069X. PIGNATARI, Décio. Informação linguagem comunicação. 2. ed. Cotia: Ateliê Editorial, c2003. 155 p. ISBN 8574800791. RAJAMANICKAM, Venkatesh; INFOGRAPHICS SEMINAR HANDOUT. Disponível em: <a href="https://venkatra.files.wordpress.com/2012/08/infographic_handout.pdf">https://venkatra.files.wordpress.com/2012/08/infographic_handout.pdf</a> Acessado em 05 de Maio de 2018. WURMAN, Richard Saul. Ansiedade de informação. São Paulo: Cultura, 1991. 380 p. ISBN 8529300084.

<b>Disciplina:</b> Prática Projetual - Design de Interação e Interfaces
<b>Ementa:</b> Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como instrumento para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas específicas para o Design de Interação e Interfaces.
<b>Bibliografia Básica:</b> DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2 edição, 1997. 236 p. BUGAY, Edson L. ULBRITCH, Vânia R. Hipermídia. Florianópolis. Bookstore. 2000. 120p PREECE, J; ROGERS, Y; SHARP, H. Design de Interação: além da interação homem-computador. 3ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. 585p.
<b>Bibliografia Complementar:</b> GOMES, João Filho. Gestalt do objeto. São Paulo: Editora Escrituras, 2000 PIZZOTTI, Ricardo. Enciclopédia Básica da Mídia Eletrônica. São Paulo. Ed. Senac. 2003 SANTAELLA. Lúcia. Navegar no ciberespaço: O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo. Ed. Paulus. 2004 LEVY, Pierre. As tecnologias da inteligência. São Paulo. Editora 34. 1993 LEVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo. Editora 34. 2000

### 8.9.4 Departamento de Formação Tecnológica

<b>Disciplina:</b> Design e Ergonomia - Fundamentos
<b>Ementa:</b> Aspectos físicos, cognitivos e mentais da atividade humana aplicados ao projeto de Design. Interface entre o homem e o objeto. Usabilidade. Acessibilidade.
<b>Bibliografia Básica:</b> ABRAHÃO, J.; SZNELWAR, L.; SILVINO, A.; SARMET, M.; PINHO, D. <b>Introdução à ergonomia: da prática à teoria</b> . São Paulo: Blucher, 2009. 240 p. IIDA, Itiro. <b>Ergonomia: projeto e produção</b> . 2. ed. rev. ampl. São Paulo: Edgard Blucher, 2005. 614 p. ISBN 8521203543. GUÉRIN, F.; LAVILLE, A.; DANIELLOU, F.; DURAFFOURG, J.; KERQUELEN, A. <b>Compreender o trabalho para transformá-lo</b> . São Paulo: Blucher, 2001. 200 p.

<b>Disciplina:</b> Design e Ergonomia - Fundamentos
<b>Bibliografia Complementar:</b> DUL, J. ; WEERDMEESTER, B. <b>Ergonomia prática</b> . 2.ed. São Paulo: Editora Edgar Blücher, 2004. MORAES, Anamaria de. <b>Ergonomia: conceitos e aplicações</b> . Rio de Janeiro: iUsEr, 2003. WISNER, Alain. <b>A Inteligência no Trabalho: textos selecionados de ergonomia</b> . São Paulo: FUNDACENTRO, 1994. NORMAN, D. <b>O Design do Dia-a-Dia</b> . Rio de Janeiro: Rocco, 2006. BRASIL. <b>Ministério do Trabalho e Emprego</b> . Norma Regulamentadora No 17. Ergonomia.

<b>Disciplina:</b> Design e Ergonomia - Estudos Aplicados
<b>Ementa:</b> Métodos e ferramentas da Ergonomia aplicada a projeto de Design.
<b>Bibliografia Básica:</b> ABRAHÃO, J.; SZNELWAR, L.; SILVINO, A.; SARMET, M.; PINHO, D. <b>Introdução à ergonomia: da prática à teoria</b> . São Paulo: Blucher, 2009. 240 p. IIDA, Itiro. <b>Ergonomia: projeto e produção</b> . 2. ed. rev. ampl. São Paulo: Edgard Blucher, 2005. 614 p. ISBN 8521203543. GUÉRIN, F.; LAVILLE, A.; DANIELLOU, F.; DURAFFOURG, J.; KERGUÉLEN, A. <b>Comprender o trabalho para transformá-lo</b> . São Paulo: Blucher, 2001. 200 p.
<b>Bibliografia Complementar:</b> BRASIL. Ministério do Trabalho e Emprego. Norma Regulamentadora No 17. Ergonomia. CYBIS, W. <b>Ergonomia e Usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações</b> . São Paulo: Novatec, 2007. DUL, J. ; WEERDMEESTER, B. <b>Ergonomia prática</b> . 2.ed. São Paulo: Editora Edgar Blücher, 2004. MORAES, Anamaria de. <b>Ergonomia: conceitos e aplicações</b> . Rio de Janeiro: iUsEr, 2003. WISNER, Alain. <b>A Inteligência no Trabalho: textos selecionados de ergonomia</b> . São Paulo: FUNDACENTRO, 1994.

<b>Disciplina:</b> Expressão Gráfica - Desenho Técnico
<b>Ementa:</b> Desenvolvimento das linguagens técnicas e gráficas de leitura, interpretação e registro de desenhos dos processos de representação e registro de forma, dimensão e exposição de objetos, requeridos na configuração de projetos de design.
<b>Bibliografia Básica:</b> MANFÉ, G.; POZZA, R. ; SCARATO G. <b>Manual de Desenho Técnico Mecânico</b> .Volume 1. São Paulo: Angelloti Ltda, 1991. SILVA, Arlindo. <b>Desenho técnico moderno</b> . 4.ed. Rio de Janeiro: LTC Ed., 2015. Xviii 475p. SILVA, Sylvio F. da. <b>A Linguagem do Desenho Técnico</b> . Rio de Janeiro: LTC- Livros Técnicos e Científicos Editora S. A,1984.

<b>Disciplina:</b> Expressão Gráfica - Desenho Técnico
<b>Bibliografia Complementar:</b> ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. Coletânea de normas de desenho técnico. São Paulo: Associação Brasileira de Normas Técnicas, 1990. 86 p. CHING, F.; JUROSZEK, S. <b>Representação Gráfica para Desenho e Projeto</b> . Barcelona: Gustavo Gili, 2007. DOCZI, Gyogy. <b>O poder dos limites – Harmonias e proporções na Natureza, Arte e Arquitetura</b> . São Paulo: Mercury, 1990. ESTHEFHÂNIO, Carlos. <b>Desenho Técnico Básico</b> . Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico S.A. 2001. PROVENZA, Francisco. <b>Desenhista de Máquinas</b> . São Paulo: Protec, 1997.

<b>Disciplina:</b> Expressão Gráfica - Desenho Projetivo
<b>Ementa:</b> Representação de projeções de objetos em um ou mais planos relativos às vistas ortográficas e perspectivas, observados os códigos e normas técnicas correspondentes.
<b>Bibliografia Básica:</b> MANFÉ, G.; POZZA, R. ; SCARATO G. <b>Manual de Desenho Técnico Mecânico</b> .Volume 1. São Paulo: Angelloti Ltda, 1991. SILVA, Arlindo. <b>Desenho técnico moderno</b> . 4.ed. Rio de Janeiro: LTC Ed., 2015. Xviii 475p. SILVA, Sylvio F. da. <b>A Linguagem do Desenho Técnico</b> . Rio de Janeiro: LTC- Livros Técnicos e Científicos Editora S. A,1984.
<b>Bibliografia Complementar:</b> ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. Coletânea de normas de desenho técnico. São Paulo: Associação Brasileira de Normas Técnicas, 1990. 86 p. CHING, F.; JUROSZEK, S. <b>Representação Gráfica para Desenho e Projeto</b> . Barcelona: Gustavo Gili, 2007. GIONGO, Afonso Rocha. <b>Curso de Desenho Geométrico</b> . São Paulo: Nobel, 1984. (esg.) MONTENEGRO, Gildo A. <b>Geometria Descritiva</b> . São Paulo: Edgard Blucher, 1999. PROVENZA, Francisco. <b>Desenhista de Máquinas</b> . São Paulo: Protec, 1997.

<b>Disciplina:</b> Oficinas Técnicas de TCC
<b>Ementa:</b> Instrumentalização e apoio ao desenvolvimento de <i>mock-up's</i> , modelos e protótipos, e a estruturação de monografia para os Trabalhos de Conclusão de Curso.
<b>Bibliografia Básica:</b> ASHBY, M. F; JOHNSON, Kara. <b>Materiais e design: arte e ciência da seleção de materiais no design de produto</b> . Rio de Janeiro: Elsevier, Campus, 2011. vii, 346 p. CALLISTER, William D. <b>Ciência e engenharia de materiais : uma introdução</b> . 7. ed Rio de Janeiro: Ltc, c2008. 705 p. ISBN 9788521619958 LESKO, Jim. <b>Design industrial: materiais e processos de fabricação</b> . São Paulo: E. Blucher, 2004. 272 p. ISBN 85-212-0337-3
<b>Bibliografia Complementar:</b> LIMA, Marco Antonio Magalhães. <b>Introdução aos materiais e processos para designers</b> . Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006. viii, 225 p. ISBN 85-7393-420-4. MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. <b>O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais</b> . 1. ed. São Paulo: Edusp, 2002. 366 p. VOLPATO, Neri. <b>Prototipagem Rápida: Tecnologias e Aplicações</b> . São Paulo: Edgard Blücher, 2007. xxi, 244 p.

<b>Disciplina:</b> Oficinas Técnicas de TCC
ISBN 8521203888. ALENCAR, Francisco de; BÁRTOLO, Paulo Jorge. <b>A prototipagem rápida e a digitalização ótica no design</b> In: Ensaio em design: produção e diversidade. 1. ed. Bauru : Canal6 Editora, 2012. p. 128-51. FERRANTE, Maurizio. <b>Seleção de materiais</b> . 2. ed. São Carlos: EDUFSCAR, c2002. 286 p. ISBN 9788585173814 (broch.).

<b>Disciplina:</b> Materiais e Processos - Tecnologia Gráfica
<b>Ementa:</b> Teoria e aplicação dos materiais e processos ligados às tecnologias gráficas do design, para planejamento, processos e produção.
<b>Bibliografia Básica:</b> BANN, David. Novo manual de produção gráfica. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010. FERNANDES, Amaury. Fundamentos de produção gráfica para quem não é produtor gráfico. Rio de Janeiro: Rubio, 2003. VILLAS-BOAS, André. Produção gráfica para designers. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.
<b>Bibliografia Complementar:</b> AMBROSE, Gavin, HARRIS, Paul. Formato. Tradução Edson Furmankiewicz. Porto Alegre: Bookman, 2009. AMBROSE, Gavin, HARRIS, Paul. Impressão e Acabamento. Tradução Edson Furmankiewicz. Porto Alegre: Bookman, 2009. AMBROSE, Gavin, HARRIS, Paul. Layout. Tradução Edson Furmankiewicz. Porto Alegre: Bookman, 2009. BAER, Lorenzo. Produção gráfica. São Paulo: Senac São Paulo, 1999. FAWCETT-TANG, Roger. O livro e o designer I - Embalagem, navegação, estrutura e especificação. São Paulo: Edições Rosari, 2007. HASLAM, Andrew. O livro e o designer II - Como criar e produzir livros. São Paulo: Edições Rosari, 2007. NETO, Mário Carramillo. Produção gráfica II - Papel, tinta, impressão e acabamento. São Paulo: Global Editora, 1997. OLIVEIRA, Marina. Produção gráfica para designers. 2. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2000. PEREIRA, José Luis. Planejamento de embalagens de papel. Rio de Janeiro: 2AB, 2003 (Série Oficina).

<b>Disciplina:</b> Materiais e Processos - Design Audiovisual
<b>Ementa:</b> Teoria e aplicação dos materiais e processos do design audiovisual, para planejamento, processos e produção.
<b>Bibliografia Básica:</b> LUCENA Jr, Alberto. Arte da animação: técnicas e estética através da história. São Paulo: Senac, 2002. MACHADO, Arlindo. A televisão levada à sério. São Paulo: Senac, 2000. MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas & pós-cinemas. Campinas, SP: Papirus. Coleção Campo Imagético. 1997. 303 p.



<b>Disciplina:</b> Materiais e Processos - Design Audiovisual
<b>Bibliografia Complementar:</b>
AZNAR, Sidney Carlos. Vinheta: do pergaminho ao vídeo. São Paulo: Arte e Ciência; Marília: Unimar, 1997. Biblioteca da ED-UEMG.
DUTRA, Leonardo Rocha. Design Audiovisual – design gráfico-movente. Apostila do curso de graduação da Escola de Design da UEMG. 2006. 144 p. Disponível on-line.
GOUX, Melanie e HOUFF, James A. On screen in time: transitions in motion graphic design for Film, TV and New Media. East Sussex: Rotovision, 2003. 160 p. ISBN: 2880467004
KANDINSKY, Wassily, Ponto e linha sobre plano. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

<b>Disciplina:</b> Materiais e Processos – Design de Produção
<b>Ementa:</b> Teoria e aplicação dos materiais e processos do design de produção, para planejamento, processos e produção.
<b>Bibliografia Básica:</b>
ANDRADE, José Rocha, O filme no papel: as relações do design com o projeto fílmico. Dissertação (Dissertação em Design) - UEMG. Belo Horizonte, p. 179. 2016. Disponível em: <a href="https://bit.ly/2lqmSTm">https://bit.ly/2lqmSTm</a> - Acesso em 25 de Junho de 2018
SOLTO, Virgínia Tiradentes. Arte + Design + Ciência + Tecnologia= Inovação. Disponível em: < <a href="https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/virginia_tiradentes.pdf">https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/virginia_tiradentes.pdf</a> >. Acesso em: 15 mai de 2015.
BAPTISTA, Mauro. A pesquisa sobre design e cinema: o design de produção. Galaxia, n. 15, 2008. Disponível em: <a href="http://www.redalyc.org/html/3996/399641241008/">http://www.redalyc.org/html/3996/399641241008/</a>
<b>Bibliografia Complementar:</b>
ALMEIDA, José Augusto Lemos de (Org.). Audiovisual: nova legislação brasileira : medidas provisórias, leis federais, decretos, portarias, instruções normativas. Rio de Janeiro: Forense, 2002. x, 380 p. ISBN 853091631X.
WITTICH, Walter A; SCHULLER, Charles F. Audio-visual materials: their nature and use. 2. ed New York: Harper & Brothers, 1957. 570 p.
GOUX, Melanie; HOUFF, James A. On Screen In Time: Transitions in Motion Graphic Design for Film, TV and New Media. East Sussex: Rotovision, 2003. 160 p. ISBN: 880467004
MACHADO, Ludmila Ayres. Design e narrativa visual na linguagem cinematográfica. . Tese (Tese em de Doutorado. Universidade de São Paulo. 2009. Disponível em: < <a href="http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-26032010.../design_e_narrativa.pdf">www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-26032010.../design_e_narrativa.pdf</a> >
KANDINSKY, Wassily. Ponto e linha sobre plano. São Paulo: Martins Fontes, 2001

<b>Disciplina:</b> Materiais e Processos – Design em rede
<b>Ementa:</b> Teoria e aplicação dos materiais e processos do design em rede, para planejamento, processos e produção.
<b>Bibliografia Básica:</b>
CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo : Cosac e Naify, 2011.
FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. Organizado por Rafael Cardoso. São Paulo: Cosac e Naify, 2010.
MARTINHO, Cássio. Redes: uma introdução às dinâmicas da conectividade e da auto-organização. Brasília: WWF Brasil, 2003.

<b>Disciplina:</b> Materiais e Processos – Design em rede
<b>Bibliografia Complementar:</b> ARANTES, Priscila. Arte e Mídia: perspectivas da estética digital. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005. CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 1999. LIPOVETSKY, Gilles; SEROUY, Jean. A Tela Global. Cultura Midiática e Cinema na Era Hipermoderna. Coleção Imagem Tempo. 2009. MACIEL, Kátia; PARENTE, André (org.). Redes Sensoriais: arte, ciência e tecnologia. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2003. MOTA, Regina (org.). Cultura da Conexão: novos formatos para a produção do conhecimento. Belo Horizonte: Argvumentum, 2010. SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sergio (org.). Cultura digital.br. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009. SHIRKY, Clay. A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado. Trad. Celina Portocarrero. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

A seguir, são apresentadas as disciplinas optativas, com suas ementas e conteúdos amplos, acompanhadas de suas bibliografias, ressaltando que o planejamento e construção dos conteúdos específicos deverão acontecer no momento da elaboração do planejamento de aulas das disciplinas ofertadas. Isto se justifica pela necessidade de adequação dos conteúdos às constantes mudanças e demandas emergentes da atividade. Também em função dessa dinamicidade, serão oferecidas as disciplinas optativas que forem propostas pelos professores e tiverem seus programas/ plano de curso aprovados pelas "Chefias de Departamento", sendo facultado ao aluno a escolha dentre as optativas oferecidas no semestre letivo para os cursos da ED-UEMG.

### 8.9.5 Optativas - Departamento de Formação Sócio-Humanística

<b>Disciplina:</b> Design Estratégico por meio da Ressignificação
<b>Ementa:</b> Aprofundamento da teoria e prática acerca da inovação radical de significados. Compreensão sobre o processo de atribuição de significação e ressignificação aos artefatos (produto e serviço) do design. Reflexão sobre as mudanças socioculturais na contemporaneidade que reflete na forma como as pessoas atribuem significados às coisas.
<b>Bibliografia Básica:</b> BELCHIOR, Camilo. <b>Reciclando os Sentidos</b> . 1ªed.Contagem, Ed. do autor, 2014. CARDOSO, Rafael. <b>Design para um mundo complexo</b> . São Paulo: Cosac Naify, 2013. BÜRDEK, Bernhard. <b>História, teoria e prática do design de produtos</b> . São Paulo: Blücher, 2006.
<b>Bibliografia Complementar:</b> BAUMAN, Zygmunt. <b>Vida para Consumo</b> . Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008. LINDSTROM, Martin. <b>A Lógica do Consumo</b> . São Paulo: Nova Fronteira, 2009. VERGANTI, Roberto. <b>Design-driven innovation. Mudando as regras da competição – a inovação radical do significado de produtos</b> . São Paulo: Canal Certo, 2012. LIDWELL, W.; HOLDEN, K.; BUTLER, J. <b>Princípios Universais do Design</b> . Porto Alegre: Bookman, 2010. GIDDENS, Antony. <b>Modernidade e identidade</b> . São Paulo; Jorge Zahar, 2002.

<b>Disciplina:</b> Libras - Instrumental
<b>Ementa:</b> Instrumentalizar a comunicação da LIBRAS – Língua Brasileira de Sinais com configurações físicas, expressões, morfologia, diálogos, noções de tempo e hora, música, diálogo e conversação.
<b>Bibliografia Básica:</b> ALLAN, K. <b>Classifiers. Language</b> , 53: 285-311, 1977. FERREIRA-BRITO, L. <b>Por uma gramática das línguas de sinais</b> . Tempo Brasileiro. UFRJ. Rio de Janeiro, 1995. QUADROS, RONICE M. DE.; KARNOPP, LODENIR B. <b>Língua de Sinais Brasileira: Estudos lingüísticos</b> . Porto Alegre: Artmed, 2004.
<b>Bibliografia Complementar:</b> KARNOPP, Lodenir B.; MACHADO, Rodrigo N. <b>Literatura surda: ver histórias em língua de sinais</b> . 2 Seminário Brasileiro de Estudos Culturais em Educação (CD) – 2SBECE. Canoas: ULBRA, 2006. CAPOVILLA, F. C. e RAPHAEL, W. D. <b>Dicionário Enciclopédico Ilustrado Trilingue da Língua de Sinais Brasileira</b> , Volume I: Sinais de A a M. 3.ed. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 2008. CAPOVILLA, F. C. e RAPHAEL, W. D. <b>Dicionário Enciclopédico Ilustrado Trilingue da Língua de Sinais Brasileira</b> , Volume II: Sinais de M a Z. 3.ed. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 2008. LACERDA, Cristina B.F. de. <b>Um pouco da história das diferentes abordagens na educação dos surdos</b> . Cad. CEDES [online]. 1998, vol.19, n.46, pp.68-80. ISSN 0101-3262. GESSER, Audrei. <b>Libras que língua e essa</b> . [S.l.] Parabola Editorial, 2015.

### 8.9.6 Optativas - Departamento de Formação Expressiva

<b>Disciplina:</b> Design e Percepção - Estudos Aplicados
<b>Ementa:</b> Estudo dos fatores que formam as premissas da percepção e a compreensão dos aspectos materiais e imateriais de configurações artísticas e de design. Relações multissensoriais no processo de design
<b>Bibliografia Básica:</b> ARNHEIM, Rudolf. <b>Arte &amp; Percepção Visual: uma psicologia da visão criadora</b> . 3. ed.: Nova Versão. São Paulo: Pioneira, 1986. 503 p. DONDIS, Donis A. <b>Sintaxe da Linguagem Visual</b> . 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 236 p. LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. <b>Novos fundamentos do design</b> . São Paulo: Cosac Naify, 2008. 245, [2] p.
<b>Bibliografia Complementar:</b> ELAM, Kimberly. <b>Geometria do design: estudos sobre proporção e composição</b> . São Paulo: Cosacnaify, 2010. 106 p. HOFFMAN, Donald. <b>Inteligência visual: como criamos o que vemos</b> . Rio de Janeiro: Campus, 2001. 251 p. JOLY, Martine. <b>Introdução à análise da imagem</b> . 10. ed. Campinas: Papyrus, 2006. 152 p. LIDWELL, William; HOLDEN, Kritina; BUTLER, Jill. <b>Princípios universais do design: 125 maneiras de aprimorar a usabilidade, influenciar a percepção, aumentar o apelo e ensinar por meio do design</b> . Porto Alegre: Bookman, 2010. 272 p. BONSIPE, Gui. <b>Design como prática de projeto</b> . São Paulo: Blucher, 2012.

<b>Disciplina:</b> Design e Semiótica - Estudos Aplicados
<b>Ementa:</b> Experimentações dos conceitos de semiótica aplicados à prática projetual, compreendendo o design como uma praxis semiótica.
<b>Bibliografia Básica:</b> AZEVEDO, Wilton. <b>Os signos do design</b> . 2. ed. São Paulo: Global, 1996. BELCHIOR, Camilo. <b>Reciclando os Sentidos: o papel do design na ressignificação dos objetos</b> . Dissertação (Mestrado em Design). UEMG, Belo Horizonte, 2011. BONSIPE, Gui. <b>Design como prática de projeto</b> . São Paulo: Blucher, 2012.
<b>Bibliografia Complementar:</b> CARDOSO, Rafael. <b>Design para um mundo complexo</b> . São Paulo: Cosac Naify, 2013. DEELY, John N. <b>Semiótica básica</b> . São Paulo: Ática, 1990. ECO, Umberto. <b>O signo</b> . 2. ed. Lisboa: Presença, c1973. MARTIN, Roger L. <b>Design de negócios: por que o design thinking se tornará a próxima vantagem competitiva dos negócios e como se beneficiar disso</b> . Rio de Janeiro: Elsevier, Campus, 2010. VERGANTI, Roberto. <b>Design-driven innovation. Mudando as regras da competição – a inovação radical do significado de produtos</b> . São Paulo: Canal Certo, 2012. LIDWELL, William; HOLDEN, Kritina; BUTLER, Jill. <b>Princípios universais do design: 125 maneiras de aprimorar a usabilidade, influenciar a percepção, aumentar o apelo e ensinar por meio do design</b> . Porto Alegre: Bookman, 2010. 272 p.

<b>Disciplina:</b> Fotografia Básica
<b>Ementa:</b> Desenvolvimento de habilidades necessárias ao registro fotográfico e técnicas para valorização da fotografia analógica e digital, como linguagem e instrumento de criação.
<b>Bibliografia Básica:</b> DUBOIS, Phillipe . <b>O ato Fotográfico</b> . São Paulo: Papyrus,2006. HEDGCOE, John. <b>O novo manual de fotografia</b> . São Paulo: Editora Senac, 2005. TRIGO, Thales. <b>Equipamento fotográfico</b> . São Paulo:Senac,2005.
<b>Bibliografia Complementar:</b> BARTHES, Roland. <b>A câmara clara: notas sobre a fotografia</b> . Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984. FLUSSER, Vilém. <b>Filosofia da caixa preta</b> . São Paulo: Annablume, 2011. HACKING, Juliet (org.). <b>Tudo Sobre Fotografia</b> . Rio de Janeiro: Editora Sextante. 2012. ROUILLÉ, André. <b>A fotografia: entre documento e arte contemporânea</b> . São Paulo: Editora Senac, 2009. ARNHEIM, Rudolf. <b>Arte &amp; percepção visual: uma psicologia da visão criadora</b> . 3. ed. ; nova versão São Paulo: Pioneira, 1986. 503 p

<b>Disciplina:</b> Fotografia - Linguagem e Ensaio Autorais
<b>Ementa:</b> Análise de textos fundamentais para o estudo da fotografia e discussão sobre conceitos que fomentam a produção fotográfica autoral. Estudo do contexto da produção fotográfica contemporânea e suas relações com a história da linguagem fotográfica, da arte e do design. Construção de ensaios fotográficos autorais a partir de experimentações da linguagem.

<b>Disciplina:</b> Fotografia - Linguagem e Ensaios Autorais
<b>Bibliografia Básica:</b> BARTHES, Roland. <b>A câmara clara:</b> notas sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984. DUBOIS, Philippe. <b>O ato fotográfico.</b> Campinas: Papirus, 2012. FLUSSER, Vilém. <b>Filosofia da caixa preta.</b> São Paulo: Annablume, 2011.
<b>Bibliografia Complementar:</b> FLUSSER, Vilém. <b>O Universo das Imagens Técnicas: elogio da superficialidade.</b> São Paulo: Annablume, 2008. FONTCUBERTA, Joan. <b>O beijo de Judas - Fotografia e verdade.</b> São Paulo: Gustavo Gili, 2010. MACHADO, Arlindo. <b>A ilusão especular: uma teoria da fotografia.</b> São Paulo: Gustavo Gili, 2015. SOULAGES, François. <b>Estética da fotografia.</b> São Paulo: Editora Senac, 2010. TRIGO, Thales. <b>Equipamento fotográfico:</b> teoria e prática. São Paulo: Ed. SENAC, 2005

<b>Disciplina:</b> Práticas Criativas em Design e Arte Contemporânea
<b>Ementa:</b> O desenho na arte contemporânea e sua relação com outras áreas, como design, pintura, escultura, gravura, instalação e performance.
<b>Bibliografia Básica:</b> ARNHEIM, R. <b>Arte e Percepção Visual.</b> São Paulo: Cengage Learning, 201 OSTROWER, F. <b>Criatividade e Processos de Criação.</b> Rio de Janeiro: Vozes, 2009. CARDOSO, Rafael. <b>Design para um mundo complexo.</b> São Paulo: Cosac Naify, 2013.
<b>Bibliografia Complementar:</b> ARCHER, M. <b>Arte Contemporânea: Uma História Concisa.</b> São Paulo: Martins Fontes, 2001. BEIGUELMAN, G., CAFFÉ, C. <b>São Paulo na Linha.</b> São Paulo: Ed. DBA, 2000. DERDYK, E., org. <b>Disegno. Desenho. Desígnio.</b> São Paulo: Senac, 2007. DEXTER, E. <b>Vitamin D: New Perspectives in Drawing.</b> London: Phaidon Press, 2005. FERREIRA, G. e COTRIM, C. <b>Escritos de Artistas: anos 60/70.</b> Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2006. HOPTMAN, L. <b>Drawing Now: Eight Propositions.</b> New York: MoMA, 2002. KINGSTON, A. <b>What is Drawing?</b> London: Black Dog, 2003. KRAUSS, R. [1979]. <b>"A Escultura no Campo Ampliado"</b> . <i>Arte &amp; Ensaios</i> , ano XV, n. 17, dez. 2009, p. 128-137. LAGNADO, L. <i>São Tantas as Verdades: Leonilson.</i> São Paulo: SESI, 1995. LIPPARD, L. and CHANDLER, J. [1968]. <b>"A Desmaterialização da Arte"</b> . <i>Arte &amp; Ensaios</i> , ano XX, n. 25, maio 2013, p. 150-165.

<b>Disciplina:</b> Design Cênico
<b>Ementa:</b> Estudo dos conceitos e processos relacionados ao design na criação e desenvolvimento dos elementos visuais e sonoros da produção de um espetáculo teatral.
<b>Bibliografia Básica:</b> BERTHOLD, Margot. <b>História Mundial do Teatro.</b> SP: Perspectiva, 2004. DEL NERO, Cyro. <b>Máquina para os Deuses.</b> São Paulo: SENAC, 2009 PAVIS, Patrice. <b>Dicionário de teatro.</b> São Paulo: Perspectiva, 2001.

**Disciplina:** Design Cênico

**Bibliografia Complementar:**

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BROWN, Tim. **Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas idéias**. Rio de Janeiro: Elsevier, Campus, 2010.

DEL NERO, Cyro, **Cenografia**. São Paulo: Editora Claridade, 2008.

GUINSBURG, J. NETTO, J. Teixeira C. (org.). **Semiologia do teatro**. SP: Perspectiva, 2003.

MACHADO, Bernardo Novais da Mata, **Do transitório ao permanente - teatro francisco nunes 1950-2000**. Belo Horizonte: PBH, 2002.

MACHADO, Raul Belém. **O arquiteto da cena**, Belo Horizonte: Palácio das Artes, 2008.

MORAES, Dijon De. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Blucher, 2010.

PAVIS, Patrice, **A Análise dos espetáculos**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

RATTO, Gianni. **Antitratado de Cenografia, variações sobre o mesmo tema**. São Paulo: Senac, 1999.

ROUBINE, Jean-Jacques, **A linguagem da encenação teatral**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

SERRONI, J. C. **Teatros – uma memória do espaço cênico no Brasil**. SP: Senac, 2002.

### 8.9.7 Optativas - Departamento de Formação Projetual

**Disciplina:** Design Sensorial de Produtos

**Ementa:** Desenvolvimento de produtos pela ergonomia sensorial; com conhecimentos de percepção e sentidos; abordagem sistêmica; análise de causa e efeito; interação objetos /ambiente /pessoa; mecanismos de monitoramento; percepção e processamento da informação; e aplicação em design de produto

**Bibliografia Básica:**

ARNHEIM, Rudolf. **Arte & percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. 3. ed. ; nova versão São Paulo: Pioneira, 1986. 503 p

LINDSTROM, Martin. **Brand sense: segredos sensoriais por trás das coisas que compramos**. rev. e atua. Porto Alegre: Bookman, 2012. 240p.

SILVEIRA, Luciana Martha. **Cor, design e consumo**. In: QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro (org.). Design & consumo. Curitiba : Peregrina, 2010. p. 35-48

**Bibliografia Complementar:**

BONSIEPE, Gui. **Design como prática de projeto**. São Paulo: Blucher, 2012.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

GERRITSEN, Frans. **Color: apariencia óptica medio de expresión artística y fenómeno físico**. Barcelona: Editorial Blume, 1976. 179 p. ISBN 84-7031-440-8

GOMES FILHO, João. **Ergonomia do objeto: sistema técnico de leitura ergonômica**. São Paulo: Escrituras, 2010. 255 p. ISBN 9788575313602

MORAES, Anamaria de; MONT'ALVÃO, Cláudia. **Ergonomia: conceitos e aplicações**. 3. ed. rev., atual. e ampl. Rio de Janeiro: iUsEr, 2003. 139 p. ISBN 859028624X

BALLONE, C.J. **Percepção e Realidade em PsiqWeb**. Internet, disponível em <http://www.psiqweb.med.br/site/?area=NO/LerNoticia&idNoticia=206> /, revisto em 2012

**Disciplina:** Design de Livros-Objeto

**Ementa:** Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como instrumento para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas, que estabeleçam conexão entre as áreas do design de produto, design gráfico e artes visuais.

<b>Disciplina:</b> Design de Livros-Objeto
<p><b>Bibliografia Básica:</b></p> <p>LUPTON, Ellen. <b>Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes</b> . 2. ed., rev., e ampl. São Paulo, SP: Cosac &amp; Naify, 2013.</p> <p>PAZMINO, Ana Veronica. <b>Como se cria: 40 métodos para design de produtos</b>. São Paulo: Blucher, 2015.</p> <p>SILVEIRA, Paulo. <b>A Página Violada: da ternura à injúria na construção do livro de artista</b>. Porto Alegre: Editora Universidade/UFRGS, 2008.</p>
<p><b>Bibliografia Complementar:</b></p> <p>FRUTIGER, Adrian. <b>Sinais e símbolos: desenho, projeto e significado</b>. São Paulo: Martins Fontes, 1999.</p> <p>KANE, John. <b>Manual dos tipos</b>. Barcelona: GG, 2012.</p> <p>LUPTON, Ellen. <b>A produção de um livro independente: um guia para autores, artistas e designers</b>. Tradução: Mara Lúcia L. Rosa. São Paulo: Edições Rosari, 2011.</p> <p>LUPTON, Ellen (Org.). <b>Intuição, ação, criação: graphic design thinking</b>. São Paulo: Editora G. Gili, 2013.</p> <p>HENDEL, Richard. <b>O design do livro</b>. 2. ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2006.</p> <p>ROCHA, Michel Zózimo da. <b>Estratégias Expansivas: publicações de artistas e seus espaços moventes</b>. Porto Alegre: M. Z. da Rocha, 2011.</p>

<b>Disciplina:</b> Desenvolvimento de Produtos em Calçados
<p><b>Ementa:</b> O mercado de calçados e sua relação com a moda. Segmentos e estilos diferenciados no setor calçadista. Materiais tradicionais e alternativos, desenvolvimento de calçados, noções de modelagem e confecção.</p>
<p><b>Bibliografia Básica:</b></p> <p>CALDAS, Dario. <b>Observatório de sinais: teoria e prática da pesquisa de tendências</b>. Rio de Janeiro: Senac-Rio, 2004. 221 p.</p> <p>O'KEEFFE, Linda. <b>Sapatos: uma festa de sapatos de salto</b>. Colonia: Könemann, 1996.</p> <p>RENFREW, Elinor; RENFREW, Colin. <b>Desenvolvendo uma coleção: v. crescer, amadurecer; tornar-se mais avançado ou elaborado: sf. conjunto de itens da mesma natureza ou que tem a relação entre si..</b> Porto Alegre: Bookman, 2010.167 p.</p>
<p><b>Bibliografia Complementar:</b></p> <p>CALLAN, Georgina O'hara. <b>Dictionary of Fashion and Fashion Designers</b>. London: Thames and Hudson, 1998.</p> <p>CHOKLAT, Aki. <b>Design de sapatos</b>. São Paulo: Senac São Paulo, 2012. 192 p.</p> <p>BOSSAN, Marie-Josèphe. <b>The Art of the Shoe</b>. France: Temporis Collection. 2004.</p> <p>MOTTA, Eduardo. <b>O calçado e a moda no Brasil: um olhar histórico</b>. (s.l.): Assintecal, 2004.2 ex</p> <p>MORRIS, Bethan. <b>Fashion Illustrator – Manual do Ilustrador de Moda</b>. 1ª ed. São Paulo: Ed. Cosac Naify, 2006.</p> <p>OLIVEIRA, Ana Cláudia de; CASTILHO, Kathia (Org.). <b>Corpo e moda: por uma compreensão do contemporâneo</b>. Barueri: Estação das Letras e Cores, 2008. 301 p.</p>

<b>Disciplina:</b> Design de Projeto Editorial
<p><b>Ementa:</b> Construção de habilidades para execução de projetos editoriais de diferentes complexidades. Experimentação de linguagens técnicas e de semântica e suas relações entre tecnologia, metodologia e significação para a execução projetual. Experimentação de novos suportes de publicação editorial.</p>

<b>Disciplina:</b> Design de Projeto Editorial
<b>Bibliografia Básica:</b> LUPTON, Ellen. <b>Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes.</b> 2. ed. rev. ampl. São Paulo: Cosac & Naify, 2013. SAMARA, Timothy. <b>Grid: construção e desconstrução.</b> São Paulo: Cosac & Naify, 2007. WHITE, Jan V. <b>Edição e design: para designers, diretores de arte e editores: o guia clássico para ganhar leitores.</b> 2.ed.-. São Paulo: JSN, 2006
<b>Bibliografia Complementar:</b> FLUSSER, Vilém. <b>O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação.</b> São Paulo: Cosac Naify, 2007. HASLAM, Andrew. <b>O livro e o designer II: como criar e produzir livros.</b> 2. ed. São Paulo: Rosari, 2010. LUPTON, Ellen (Ed.). <b>A produção de um livro independente: indie publishing: um guia para autores, artistas e designers.</b> São Paulo: Rosari, 2011. LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. <b>Novos fundamentos do design.</b> São Paulo: Cosac Naify, 2008. SUDJIC, Deyan. <b>A Linguagem das coisas.</b> Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

<b>Disciplina:</b> Design de Gemas e Joias
<b>Ementa:</b> Desenvolvimento de projetos em gemas e joias, com abordagem sistêmica de ampliação de valor dos produtos, processos e sistemas de um território.
<b>Bibliografia Básica:</b> GOLA, E. <b>A Joia: História e Design.</b> São Paulo: SENAC, 2008. LIPOVESTKY, G. ROUX, E. <b>O luxo eterno.</b> São Paulo: Cia das Letras, 2005. TEIXEIRA, M. B. S. <b>Design de Joias em Minas Gerais: Construção de uma Identidade.</b> In CASTANEDA et al. Gemas de Minas Gerais. Belo Horizonte, SBG, 2001.
<b>Bibliografia Complementar:</b> MORAES, D. <b>Metaprojeto: o Design do Design.</b> São Paulo: Blucher, 2010. KRUCKEN, L. <b>Design e Território.</b> São Paulo: Nobel, 2009. SKINNER, D. (2013). <b>Contemporary jewelry in perspective.</b> Asheville, NC: Lark Crafts in association with Art Jewelry Forum. ISBN: 978-1454702771 VILLAÇA, N. <b>O novo luxo.</b> São Paulo: Anhembi Morumbi, 2006. TAIT, H. <b>7000 Years of Jewelry.</b> Londres: British Museum Press, 1986. UNTRACHT, O. <b>Jewelry: Concepts and Technology.</b> New York: Doubleday, 1982.

<b>Disciplina:</b> Projeto de Mobiliário - conceito e produto
<b>Ementa:</b> Estudo e aplicação de processos metodológicos para o desenvolvimento de projetos de mobiliário.
<b>Bibliografia Básica:</b> SILVA, Arlindo(Org) et al. <b>Desenho técnico moderno.</b> 4. ed. Rio de Janeiro: Livros técnicos e científicos, 2006. BAXTER, Mike. <b>Projeto de produto – Guia Prático para o Design de Novos Produtos.</b> São Paulo: Edgar Blücher Ltda, 1998 GOMES FILHO, João. <b>Ergonomia do objeto; sistema técnico de leitura ergonômica.</b> São Paulo, Escrituras, p.254 p, 2003.



<b>Disciplina:</b> Projeto de Mobiliário - conceito e produto
<b>Bibliografia Complementar:</b>
FABRO, Mario. <b>Como construir Móveis Modernos</b> . Portugal: Edições Cetop, COMPLEMENTAR 1978
LOSCHIAVO SANTOS, Maria Cecília. <b>Móvel Moderno no Brasil</b> . São Paulo: Studio Nobel / Edusp, 1995.
PANERO, Julius; ZELNIK, Martin. Dimensionamento humano para espaços interiores; um livro de consulta e referência para projetos. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.
VIANNA, Maurício; et al. <b>Design Thinking: inovação em negócios</b> . 1. ed. Rio de Janeiro: MJV, 2012.
SUDJIC, Deyan. <b>A linguagem das coisas</b> . Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010. 223 p.

<b>Disciplina:</b> Design de Brinquedos
<b>Ementa:</b> Explorar o universo dos artefatos lúdicos, investigando conceitos sob a perspectiva da cultura e do design para a prática da criação e desenvolvimento de projetos de brinquedos sustentáveis de diversas complexidades.
<b>Bibliografia Básica:</b>
BONSIEPE, Gui. <b>Design, Cultura e Sociedade</b> . São Paulo: Editora Blucher, 2011.
LUPTON, Ellen. <b>Intuição, Ação, Criação</b> . São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
MORAES, Dijon De. <b>Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem</b> . São Paulo: Editora Blucher, 2006.
<b>Bibliografia complementar:</b>
BROUGÈRE, Gilles. <b>Brinquedo e cultura</b> . São Paulo: Cortez, 1995.
CARVALHO, Alecir Francisco de. <b>Design e identidade: estudo de casos aplicados ao Brasil</b> . Dissertação (Mestrado), Programa de Pós-Graduação em Design. Universidade Estadual de Minas Gerais, 2012.
FERNANDES, Rodrigo Queiroz Kühni. <b>A gestão do design na indústria de brinquedos: estudos de caso sobre a inserção do design no processo de desenvolvimento de produtos em empresas de brinquedo no Brasil</b> . Dissertação (Mestrado), Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Design, 2015.
LIDWELL, W.; HOLDEN, K.; BUTLER, J. <b>Princípios Universais do Design</b> . Porto Alegre: Bookman, 2010.
MEFANO, Ligia. <b>Design de Brinquedos no Brasil: uma arqueologia do projeto e suas origens</b> . Departamento de Artes & Design da PUC-Rio. Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre. Rio de Janeiro, 2005.
PAZMINO, Ana V. <b>Como se cria: 40 métodos para design de produtos</b> . São Paulo: Blucher, 2015.

<b>Disciplina:</b> Design de Embalagem
<b>Ementa:</b> Design de Embalagem: histórico, conceitos, premissas e nomenclaturas. Participação do designer no processo de concepção dos seus aspectos formais e funcionais. A metodologia de desenvolvimento de um projeto aplicado ao design de embalagem.
<b>Bibliografia Básica:</b>
MESTRINER, Fabio. <b>Design de embalagem: curso básico</b> . 2. ed., rev. São Paulo: Pearson Makron Books, 2002. XX, 138 p.
MESTRINER, Fabio. <b>Design de embalagem: curso avançado</b> . 2. ed., rev. e atual. São Paulo, SP: Pearson Prentice Hall, [2005]. XI, 178 p
NEGRÃO, Celso; CAMARGO, Eleida. <b>Design de embalagem: do marketing à produção</b> . São Paulo: Novatec, 2008. 336 p

<b>Disciplina:</b> Design de Embalagem
<b>Bibliografia Complementar:</b> PELTIER, Fabrice; SAPORTA, Henri. <b>Design sustentável: caminhos virtuosos</b> . São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2009. 111 p. PEREIRA, José Luis. <b>Planejamento de embalagens de papel</b> . Rio de Janeiro: 2ab, 2003. 93 p. RONCARELLI, Sarah; ELLICOTT, Candace. <b>Design de embalagem: 100 fundamentos de projeto e aplicação</b> . São Paulo: Blucher, 2010. 208 p. SAITO, Hideo. Bottle & label design. <b>Tokyo: Bijutsu Shuppansha</b> , 1990. 224 p. ISBN 4-568-50104-0 MONT'ALVÃO, Cláudia. <b>Design de advertência para embalagens</b> . 2. ed. Rio de Janeiro: 2ab, 2002. 43 p. (Coleção base Design).

<b>Disciplina:</b> Identidade Visual Aplicada às Corporações
<b>Ementa:</b> Capacitação teórica e prática para planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades, visando experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas em identidade visual.
<b>Bibliografia Básica:</b> FRUTIGER, Adrian. Sinais e símbolos: desenho, projeto e significado. São Paulo: Martins Fontes, 1999. MUNHOZ, Daniella Michelena. <b>Manual de Identidade Visual - guia para construção</b> . Rio de Janeiro: 2AB, 2009. WHEELER, Alina. <b>Design de identidade da marca</b> . Porto Alegre: Bookman, 2008.
<b>Bibliografia Complementar:</b> LUPTON, Ellen. <b>Intuição, ação, criação: graphic design thinking</b> . São Paulo: Gustavo Gili, 2013. LUPTON, Ellen. <b>Novos Fundamentos do design</b> . São Paulo: Cosac Naify, 2008. MEGGS, Philip B., PURVIS, Alston W. <b>História do Design Gráfico</b> . Cosacnaify. 2009. KOPP, Rudinei. <b>Design Gráfico Cambiante</b> . 2 edição. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2004. BONSIPE, Gui. <b>Design como prática de projeto</b> . São Paulo: Blucher, 2012.

### 8.9.8 Optativas - Departamento de Formação Tecnológica

<b>Disciplina:</b> Materiais de Acabamentos em Design de Ambientes
<b>Ementa:</b> Aprofundamento e desenvolvimento de representações de materiais e de sistemas construtivos em projetos de Design por meio de croquis e modelagem física.
<b>Bibliografia Básica:</b> CHING, Francis D. K.; JURSZEK, Steven P. <b>Representação Gráfica para Desenho e Projeto</b> . Barcelona: John Wiley & Sons, 2001. vi, 345p. KNOLL, Wolfgang; HECHINGER, Martin. <b>Maquetas de arquitetura: técnicas y construcción</b> . Barcelona: Gustavo Gili, 2009. 142 p. ISBN 9788425222566 (broch.). PARRAMÓN, José. <b>A perspectiva na Arte</b> . Lisboa: Ed. Presença, 1998. 112 p.

<b>Disciplina:</b> Materiais de Acabamentos em Design de Ambientes
<b>Bibliografia Complementar:</b> CONSALEZ, Lorenzo. <b>Maquetes: a representação do espaço no projeto arquitetônico.</b> Barcelona: Gustavo Gili, 2001. 111 p. ISBN 8425218470 (broch.). DOYLE, Michael E.. <b>Desenho a Cores: técnicas de desenho de projeto para arquitetos, paisagistas e designers de interiores.</b> Porto Alegre: Bookman, 2002. PIPES, Alan. <b>Desenho para Designers: habilidade de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentação, técnicas de produção.</b> Tradução de Marcelo A. L. Alves. São Paulo: Ed. Edgard Blücher Ltda., 2010.223 ARNHEIM, Rudolf. <b>Arte &amp; percepção visual: uma psicologia da visão criadora.</b> 3. ed. ; nova versão São Paulo: Pioneira, 1986. 503 p BONSIPE, Gui. <b>Design como prática de projeto.</b> São Paulo: Blucher, 2012.

<b>Disciplina:</b> Tecnologia das Construções para Design de Ambientes
<b>Ementa:</b> Estudo e aplicação dos materiais, dos processos produtivos e dos aspectos pertinentes ao planejamento e gerenciamento da produção do design de ambientes.
<b>Bibliografia Básica:</b> ASHBY, M. F; JOHNSON, K.. <b>Materiais e design: arte e ciência da seleção de materiais no design de produto.</b> Rio de Janeiro: Elsevier, Campus, 2011. FROTA, A. B.; SCHIFFER, S. R. <b>Manual de Conforto Térmico.</b> 8 ed. São Paulo: Estúdio Nobel, 2003. COSTA, E. C. da. <b>Acústica técnica.</b> São Paulo: Edgard Blucher, 2003.
<b>Bibliografia Complementar:</b> LESKO, J.. <b>Design industrial: materiais e processos de fabricação.</b> São Paulo: Edgard Blucher, 2004. DRUESNE, A. <b>Coleção Folha Decoração &amp; Design.</b> São Paulo: Folha de São Paulo, 2010. 20 v. ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DOS FABRICANTES DE CHAPAS PARA DRYWALL. <b>Manual de projeto de sistemas Drywall: paredes, forros e revestimentos.</b> São Paulo: Pini, Drywall, 2006. 85 p. ISBN 8572661662 CUNHA, A. G. da; CUNHA, R. R. da. <b>Impermeabilização e isolamento térmico: materiais e especificações.</b> Rio de Janeiro: [s.n.], 1997 SCHLITTLER, J. P. A.. <b>TV digital interativa: convergência das mídias e interfaces do usuário: design de interação e as novas tecnologias de comunicação.</b> São Paulo: Blucher, 2011.

<b>Disciplina:</b> Oficina de Joalheria
<b>Ementa:</b> Teoria e prática das técnicas e da tecnologia de ourivesaria envolvidas no desenvolvimento de um produto de joalheria.
<b>Bibliografia Básica:</b> GOLLA, E. <b>A Joia: História e Design.</b> São Paulo: SENAC, 2008. KLIAUGA, Andréa M. & FERRANTE, Maurizio. <b>Metalurgia Básica para Ourives e Designers.</b> 1. ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2009. COPRUCHINSKI, Lélia. <b>A arte de desenhar joias.</b> Curitiba: Ed. Lélia Copruchinski, 2012.

**Disciplina:** Oficina de Joalheria

**Bibliografia Complementar:**

CODINA, C. **A joalheria**. Lisboa: Estampa. 2000.

SCHUMANN, W. **Gemstones of the World**. New York, Sterling Publishing Co., Inc. 1997.

SANTOS, Rita. **Joias: fundamentos, processos e técnicas**. São Paulo: Editora Senac SP, 2017.

DAYÉ, Claudia; CORNEJO Carlos; COSTA, Engrácia. **Joalheria no Brasil: história, mercado e ofício**. Barueri, São Paulo: DISAL, 2017.

BONSIEPE, Gui. **Design como prática de projeto**. São Paulo: Blucher, 2012.

**Disciplina:** Laboratório de Joalheria Contemporânea

**Ementa:** Estudo dos conceitos e práticas da joalheria contemporânea através da evolução histórica e dos processos tecnológicos utilizados no design de joias. Experimentações laboratoriais a partir da ressignificação de materiais e da utilização do projeto de ornamentos corporais como vetor de um discurso. Análise dos atributos estéticos e simbólicos que podem conferir preciosidade a um determinado artefato.

**Bibliografia Básica:**

GOMBRICH, E. H. **O Sentido de ordem: Um estudo sobre a psicologia da arte decorativa**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

GOLA, E. A Joia: **História e design**. São Paulo: Editora SENAC, 2008.

MCGRATH, Jinks. **Nueva enciclopedia de técnicas de joyería**. Barcelona: Editorial Acanto, c2011.

**Bibliografia Complementar:**

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

CARDOSO, R. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2004.

CODINA, C. **A joalheria**. Editora Estampa, Lisboa, 2000.

COPRUCHINSKI, Lélia. **A arte de desenhar joias**. 1. ed. Curitiba: Edição do Autor, c2011.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DELEUZE, Gilles. **Lógica dos sentidos**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

FAGGIANI, K. **O Poder do design: da ostentação à emoção**. Brasília: Thesaurus Editora, 2006.

FRASER, T. **Guia completo da cor**. São Paulo: Senac São Paulo, 2007

JONES, O. **A gramática do ornamento**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

LIPOVETSKY, G. **O império do efêmero: A moda nas sociedades modernas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

**Disciplina:** Detalhamento técnico e ergonomia aplicada ao mobiliário

**Ementa:** Técnicas construtivas do mobiliário, documentação técnica do projeto. Conceitos de ergonomia e antropometria contemplando a análise e percepção do conforto no mobiliário e normas técnicas. Relação entre ergonomia, trabalho e produtividade.

**Bibliografia Básica:**

GOMES FILHO, João. **Ergonomia do objeto: Sistema técnico de leitura ergonômica**. São Paulo: Escrituras, 2010. *Acervo 56114 - Número de Chamada: 65.015.11 G633e 2010 (Design)*

IIDA, Itiro. **Ergonomia: projeto e produção**. São Paulo: Edgard Blücher, 2005. *Acervo 20219 - Número de Chamada: 65.015.11 I25e 2005 (Design)*

PANERO, Julius; ZELNIK, M. **Dimensionamento Humano para Espaços Interiores: Um Livro de Consulta e Referência para Projetos**. Barcelona: Editoria Gustavo Gili, 2002. *Acervo 20534 - Número de Chamada: 65.015.11 P191d 2002 (Design)*.

**Disciplina:** Detalhamento técnico e ergonomia aplicada ao mobiliário

**Bibliografia Complementar:**

ABNT – ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMA TÉCNICAS. **NBR 9050:2015** - Acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos. Rio de Janeiro, 2015.

BRASIL. Ministério do trabalho e emprego. **Norma Regulamentadora 17 - Ergonomia**. MTE, SIT, 1990.

GUIMARÃES, Lia Buarque de Macedo (Ed.) **Ergonomia de Produto** – Volume 1: Antropometria, Fisiologia, Biomecânica. 5 ed. Porto Alegre: FEENG/UFRGS, 2004.

GOLA, E. **A Joia: História e Design**. São Paulo: SENAC, 2008.

LIPOVESTKY, G. ROUX, E. **O luxo eterno**. São Paulo: Cia das Letras, 2005.

MORAES, D. **Metaprojeto: o Design do Design**. São Paulo: Blucher, 2010.

TEIXEIRA, M. B. S. **Design de Joias em Minas Gerais: Construção de uma Identidade**. In CASTANEDA et al. Gemas de Minas Gerais. Belo Horizonte, SBG, 2001.

**Disciplina:** Construção de Marionetes

**Ementa:** Vivência da prática de construção de marionete ( boneco de fio ), investigando materiais e a transposição do desenho bidimensional para o objeto tridimensional sob a perspectiva do design.

**Bibliografia Básica:**

BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Editora Blucher, 2011.

PAZMINO, Ana Veronica. **Como se Cria: 40 Métodos para Design de Produtos**. São Paulo: Blucher, 2015.

DONIS A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

**Bibliografia Complementar:**

BARBOSA, Ana Mae. **Apreciar e interpretar**. A compreensão e o prazer da arte. Seminário SESC.

SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010. 223 p.

MEFANO, Ligia. **Design de Brinquedos no Brasil: uma arqueologia do projeto e suas origens**. Departamento de Artes & Design da PUC-Rio. Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre. Rio de Janeiro, 2005.

LIDWELL, W.; HOLDEN, K.; BUTLER, J. **Princípios Universais do Design**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

MANZINI, E.; VEZZOLI, C. **O Desenvolvimento de Produtos Sustentáveis**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2011.

**Disciplina:** Maquete de Móveis e Espaços Arquitetônicos

**Ementa:** Planejamento e execução de modelos em escala reduzida. Uso de diferentes materiais e técnicas para construção, montagem e acabamento de móveis e espaços arquitetônicos em escala reduzida.

**Bibliografia Básica:**

GIBERT, Vicenç e López, Josep. **A carpintaria**. Editora Estampa - Lisboa, 1998.

GIBERT, Vicenç e López, Josep. **Aula de madeira Marcenaria**. Editora Estampa - Lisboa, 2000.

LEFTERI, Chris. **Como se faz: 82 técnicas de fabricação para design de produtos**/ Chris Lefteri; tradução Marcelo A. L. Alves. São Paulo: Editora Blucher, 2009.

**Disciplina:** Maquete de Móveis e Espaços Arquitetônicos

**Bibliografia Complementar**

CONSALEZ, Lorenzo; BERTOZZONI, L. **Maquetes: a representação do espaço no projeto arquitetônico**. Barcelona: G. Gili, 2001.. 111p. ISBN 8425218470.

KNOLL, Wolfgang.; HECHINGER, Martin. **Maquetes arquitetônicas**. . São Paulo: M. Fontes, 2003.. 141p. ISBN 8533617445.

MILLS, Criss. **Projetando com maquetes: um guia de como fazer e usar maquetes de projeto de arquitetura**. 2.ed.Porto Alegre: Bookman, 2007.. 256p. ISBN 9788560031979.NBR 8196, NBR 8402,

Ramuz, Mark. **A enciclopédia do trabalho em madeira: o guia de referência essencial para fazer trabalhos em madeira em casa**. São Paulo.

MANZINI, E.; VEZZOLI, C. **O Desenvolvimento de Produtos Sustentáveis**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2011.

**Disciplina:** Práticas Fundamentais em Madeira

**Ementa:** Aplicação de técnicas artesanais e industriais básicas para o uso adequado de ferramentas, máquinas e instrumentos utilizados em oficina de madeira.

**Bibliografia Básica:**

GILBERT, VINCENÇ e LÓPEZ. **A carpintaria**. Editora Estampa - Lisboa, 1998.

GILBERT, VINCENÇ e LÓPEZ. **Aula de madeira Marcenaria**. Editora Estampa - Lisboa, 2000.

LEFTERI, CHRIS. **Como se faz: 82 técnicas de fabricação para design de produtos**. Tradução Marcelo A. L. Alves. São Paulo: Editora Blucher, 2009.

**Bibliografia Complementar:**

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 7190: projeto de estruturas de madeira**. . Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Normas Técnicas, 1997. 107p.

CARVALHO, MANFREDO DE ARAÚJO. **Construções de madeira**. . Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, c1968. 112 p.

LIMA, MARC ANTONIO MAGALHÃES. **Introdução aos Materiais e Processos para Designers**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2006.

G.FAHERY, KEITH F.; WILLIAMSOM, THOMAS. **Wood engineering and construction handbook**.

GILBERT, VINCENÇ e LÓPEZ. **Restauo**. . Lisboa: Ed. estampa. 64 p. ISBN 972-33-1556-4.

RAMUZ, MARK. **A enciclopédia do trabalho em madeira: o guia de referência essencial para fazer trabalhos em madeira em casa**. São Paulo.

**Disciplina:** Propriedade Intelectual, Inovação e Empreendedorismo

**Ementa:** Conceitos relacionados à propriedade Intelectual e inovação; a propriedade intelectual como ferramenta de transferência de tecnologia; conceitos em empreendedorismo. Estudos de casos.

**Bibliografia Básica:**

SILVEIRA, Newton. **A propriedade intelectual e as novas leis autorais: propriedade industrial, direito de autor, software, cultivares**. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Saraiva, 1998. xiii, 345 p. ISBN 8502020161.

NOGUEIRA, Marylin; FUNDAÇÃO OSVALDO CRUZ; FUNDAÇÃO KONRAD ADENAUER; SCHOLZE, Simone; CHAMAS, Cláudia Inês. **Scientia 2000: propriedade intelectual para a academia**. Rio de Janeiro: Fundação Oswaldo Cruz, 2003. 326 p.

HISRICH, Robert D; PETERS, Michael P.; SHEPHERD, Dean A. **Empreendedorismo**. 7. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009. x, 662 p. ISBN 9788577803460.

**Disciplina:** Propriedade Intelectual, Inovação e Empreendedorismo

**Bibliografia Complementar:**

**Economia criativa:** inovação e desenvolvimento: publicação do Programa Institucional de Extensão em cultura e Desenvolvimento. Belo Horizonte: EdUEMG, 2017. 186 p. ISBN 9788562578885.

HISRICH, Robert D.; PETERS, Michael P. **Empreendedorismo**. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2004.

MENDES, João Ricardo Barroca; VALLE, André; FABRA, Marcantonio. **Gerenciamento de projetos**. Rio de Janeiro: FGV cademp, FGV Editora, 2009.

LIDWELL, W.; HOLDEN, K.; BUTLER, J. **Princípios Universais do Design**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

VERGANTI, Roberto. **Design-driven innovation**. Mudando as regras da competição – a inovação radical do significado de produtos. São Paulo: Canal Certo, 2012.

**Disciplina:** Inovação e Tecnologia Social

**Ementa:** Abordagem crítica e compreensão dos conceitos de inovação social, tecnologia social e sustentabilidade, através de estudo de casos: análise de experiências e desenvolvimento de projetos, dentro do universo da cultura e do design.

**Bibliografia Básica:**

BARBARÁ, Saulo; FREITAS, Sydney (org). **Design:** gestão, métodos, projetos, processos. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

DAGNINO, Renato (org). **Tecnologia social:** uma estratégia para o desenvolvimento. Rio de Janeiro: Fundação Banco do Brasil, 2009. (publicação online).

BONSIEPE, Gui. **Design como prática de projeto**. São Paulo: Blucher, 2012.

**Bibliografia Complementar:**

ALTEVATER, Elmar. **O Preço da Riqueza:** Pilhagem ambiental e a nova (des) ordem mundial. Tradução em português Wolfgang Editora. São Paulo: UNESP, 1996.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR/ISO 14040** – Gestão ambiental – Avaliação do ciclo de vida – Princípios e estrutura. Rio de Janeiro, 2001.

BORGES, Adélia. **Design + artesanato:** o caminho brasileiro. São Paulo: Terceiro Nome, 2011.

CAPRA, Fritjof; LUISI, P. L. **A visão sistêmica da vida:** uma concepção unificada e suas implicações filosóficas, políticas, sociais e econômicas. São Paulo: Cultrix, 2014.

GIDDENS, Antony. **Modernidade e identidade**. São Paulo; Jorge Zahar, 2002.

HISRICH, Robert D.; PETERS, Michael P. **Empreendedorismo**. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2004.

LEFF, Enrique. **Saber Ambiental**. Petrópolis: Vozes, 2001.

MENDES, João Ricardo Barroca; VALLE, André; FABRA, Marcantonio. **Gerenciamento de projetos**. Rio de Janeiro: FGV cademp, FGV Editora, 2009.

OFFE, Claus. **Capitalismo desorganizado:** transformações contemporâneas do trabalho e da política. 2. ed São Paulo: Brasiliense, 1994.

**Disciplina:** Tipografia vernacular brasileira

**Ementa:** Estudo da tipografia vernacular no contexto da memória gráfica brasileira. Análise de questões históricas, formais e tecnológicas associadas à tipografia vernacular, bem como sua relação com projetos de design e comunicação visual na contemporaneidade. Experimentação da linguagem tipográfica por meio de recursos analógicos e digitais.

**Bibliografia Básica:**

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Fundamentos do design criativo**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

BIERUT, Michael et al. (Org.). **Textos clássicos do design gráfico**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.  
GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Design gráfico: do invisível ao ilegível**. São Paulo: Rosari, 2008.

**Bibliografia Complementar:**

CARDOSO, Rafael (Org.). **O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica – 1870-1960**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FARIAS, Priscila Lena. Aprendendo com as ruas: a tipografia e o vernacular. In: BRAGA, Marcos da Costa (Org.). **O papel social do design gráfico: história, conceitos e atuação profissional**. São Paulo: Editora Senac, 2011.

GOMES, Ricardo Esteves. **O design brasileiro de tipos digitais: a configuração de um campo profissional**. São Paulo: Blucher, 2010.

FINIZOLA, Fátima. **Tipografia vernacular urbana: uma análise dos letreiramentos populares**. São Paulo: Blucher, 2010.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

HORCADES, Carlos M. **A evolução da escrita: história ilustrada**. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2004.

## 8.10 Monitoria

A monitoria é uma atividade acadêmica que “[...] compreende exercício de atividades de caráter técnico-didático, desenvolvidas por discentes no âmbito de determinada disciplina, sob a orientação direta do respectivo docente” (UEMG, 2017).<sup>8</sup>

Além de enriquecer o currículo dos cursos, a monitoria pode também contribuir para estimular o interesse pela carreira docente, incentivando a participação dos alunos em projetos de pesquisa e extensão dos professores. Semestralmente, o número de vagas para monitoria será definida pelo colegiado do curso, ouvidos os professores para avaliação da indicação das disciplinas que terão esse aporte.

## 9. INFRAESTRUTURA FÍSICA

A biblioteca da Escola de Design da UEMG reúne um organizado, amplo e valioso acervo composto por títulos específicos da área de design e de outras áreas do conhecimento. Em março de 2020 são 12.300 títulos e 32.200 itens, todos devidamente indexados. Destacam-se 523 títulos de dissertações e teses. Este acervo atende às referências de bibliografias básicas e complementares.

Deste acervo também fazem parte vários periódicos nacionais e internacionais constando, em 2020, 544 títulos e produções audiovisuais (CDs, DVDs etc). A biblioteca facilita o acesso a todos os serviços por meio do sistema informatizado Pergamum e também em mobiles (SiBi-UEMG: Sistema

---

<sup>8</sup> Ver UEMG (2017), SEÇÃO IV.



de Bibliotecas da UEMG). Nos sistemas informatizados é possível realizar consultas, renovação e reserva de todo o material disponível. Os usuários têm acesso aos títulos, referências bibliográficas e capas, além de sumários e resumos.

Outros serviços oferecidos pela Biblioteca incluem o acesso ao Portal de Periódicos da Capes orientações sobre o uso da biblioteca, empréstimo domiciliar em qualquer biblioteca da UEMG Campus BH e também o empréstimo em outras bibliotecas de Belo Horizonte. Os usuários podem também contar com os Boletins de Alerta de Novas Publicações, boletins bibliográficos sobre temas específicos que são publicados. Para a prestação dos seus serviços, a Biblioteca da Escola de Design dispõe de cabines individuais, salas para estudo em grupo com estações de trabalho e computadores de uso público. O acervo da Biblioteca na área de Ciências Sociais Aplicadas conta, em 2020, com 2.501 títulos , sendo 5.031 exemplares; 133 periódicos sendo 5.146 exemplares.

Em 2020, a infraestrutura laboratorial que oferece suporte aos cursos da Escola de Design está atrelada aos Centros de pesquisa:

- Laboratório e Estúdio Fotográfico
- Laboratório de Edição de Som e Imagem
- Laboratório de Pesquisa e Tratamento de Imagens
- Laboratórios Integrados de Modelagem, Prototipagem e Ensaio Universais
- Laboratórios de Estudos e Ensaio Ergonômicos e Sensoriais
- Laboratório de Tipografia
- Laboratório de Ouro e Ligas Metálicas
- Laboratório de Lapidação e Artesanato Mineral
- Laboratório de Prototipagem Rápida
- Laboratório de Ensaio Cerâmicos
- Laboratório de Informática – para aprendizagem acadêmica com 41 estações de trabalho
- Arquivo de Som e Imagem

O curso conta com a estrutura de salas de aulas equipadas com equipamentos de audiovisual, mesas e cadeiras para atividades de projeto, e cadeiras próprias para aulas teóricas, com capacidade para 45 alunos em sua maioria. Conta com espaços disponíveis para atividades culturais e exposições de projetos acadêmicos e, ainda, com dois anfiteatros.

## **10. ESTRUTURA ACADÊMICO - ADMINISTRATIVA**

### **10.1 Núcleo Docente Estruturante (NDE)**

Conforme resolução COEPE/UEMG no. 162/2016, o Núcleo Docente Estruturante (NDE) é órgão consultivo, que atua no acompanhamento do curso durante os processos de concepção, consolidação, avaliação e contínua atualização do seu Projeto Pedagógico do Curso – PPC. O NDE

tem como atribuições: I – contribuir para a consolidação do perfil profissional do egresso; II – zelar pela integração interdisciplinar entre as diferentes atividades de ensino constantes no currículo; III – identificar formas de incentivo ao desenvolvimento de linhas de pesquisa e extensão, oriundas de necessidades da graduação, de exigências do mercado de trabalho e afinadas com as políticas públicas relativas à área de conhecimento do curso; IV – zelar pelo cumprimento das Diretrizes Curriculares para os Cursos de Graduação; V – encaminhar, para apreciação do Colegiado de Curso, os estudos e propostas para assuntos específicos ao curso. O Núcleo se reúne ordinariamente, pelo menos uma vez por semestre e, extraordinariamente, sempre que convocado pelo Presidente ou pela maioria de seus membros. Nos assuntos genéricos que tocam todos os cursos o NDE do curso se integra aos demais NDEs para as discussões e deliberações conjuntas, a fim de resguardar a integração prevista neste documento.

## **10.2 Colegiado de Curso**

Segundo a Seção III do Estatuto da Universidade, o Colegiado de Curso será constituído por: I – representantes dos departamentos que participam do curso, eleitos pelas respectivas Câmaras Departamentais; II – representantes dos professores que participam do curso, eleitos por seus pares; III – representantes dos estudantes matriculados no curso, escolhidos na forma do Estatuto e do Regimento Geral. Parágrafo único. Juntamente com os representantes serão eleitos suplentes, com mandato vinculado, para substituí-los em suas faltas ou impedimentos. O colegiado reúne-se sempre que uma demanda do curso é apresentada.

## **10.3 Programa de Apoio aos Discentes**

Conforme previsto na Resolução CEE/MG 469/2019, os programas de apoio ao discente viabilizam sua permanência no curso, estimulam a iniciação científico-tecnológica ou de inovação e, ou a participação em atividades artístico-culturais e de extensão universitária;

A assistência estudantil para a Universidade do Estado de Minas Gerais foi regulamentada em março de 2018, com a publicação do decreto 47.389/2018. Os auxílios estudantis serão destinados a moradia, alimentação, transporte, auxílio creche e auxílio psicopedagógico. Ao mesmo tempo, tanto calouros como veteranos poderão sempre contar com a colaboração da Coordenadoria de Assuntos Estudantis e Comunitários, vinculada à Pró-Reitoria de Extensão (Proex).

## **10.4 Departamentos da Escola de Design**

As unidades departamentais da Escola são estruturadas de forma a organizar os blocos de conteúdos afins relacionados aos aspectos e níveis do processo de design. A estrutura proposta acompanha os Eixos de Formação com disciplinas agrupadas em blocos de conteúdos afins. Os

conteúdos estão agrupados em 4 (quatro) blocos, que compõem a estrutura departamental da escola conformada pelos seguintes departamentos:

#### **10.4.1 Departamento de Formação Sócio-Humanística**

Grupo de conteúdos destinados ao estudo e compreensão dos diversos aspectos do contexto sociocultural do design. Seus estudos contemplam aspectos de ciências como a sociologia, a antropologia, a história, a linguística, a educação, a arqueologia, a política, a pedagogia, a comunicação, a semiótica, a psicologia, que auxiliam na compreensão dos elementos únicos de cada comunidade, sociedade e etnia.

#### **10.4.2 Departamento de Formação Expressiva**

Compreende o grupo de conteúdos voltados ao uso e aplicação das linguagens que permeiam o processo de design, constituídos de sistemas de símbolos ou sinais instituídos como signos sonoros, gráficos, gestuais, etc., da linguagem verbal e não verbal. Suas disciplinas abrangem o significado de expressar nas dimensões de exprimir, representar e significar.

#### **10.4.3 Departamento de Formação Tecnológica**

Compreende as disciplinas que medeiam as atividades de design, tanto do projeto, como dos processos produtivos e organizacionais, relacionadas à aplicabilidade de ferramentas, serviços e métodos tecnológicos implícitos na relação entre design, inovação e tecnologia.

#### **10.4.4 Departamento de Formação Projetual**

Integrado pelas disciplinas diretamente relacionadas à prática projetual, compreende conteúdos de compreensão do pensamento e do processo de design, que evoluem para problemas complexos, complementado pela gestão da integralidade do processo, seus diferentes métodos, ferramentas, tecnologias, sua função social, etc.

Os conteúdos de Formação Variável estão distribuídos nos quatro departamentos, conforme a afinidade de conteúdos das disciplinas com a natureza do departamento.

Os atuais departamentos da Escola de Design foram devidamente analisados e, portanto, fez-se a correspondência entre os departamentos do Projeto Pedagógico atual (2003) e o proposto neste documento, conforme o quadro a seguir:

QUADRO 6: Correspondências entre Departamentos em relação ao Projeto de 2003

DEPARTAMENTO (PPC2003)	DEPARTAMENTO PROPOSTO
:: DEPARTAMENTO CONTEXTUALIZAÇÃO E FUNDAMENTAÇÃO – DECF	:: DEPARTAMENTO DE FORMAÇÃO SÓCIO-HUMANÍSTICA
:: DEPARTAMENTO SISTEMAS DE UTILIZAÇÃO – DESU	:: DEPARTAMENTO DE FORMAÇÃO EXPRESSIVA
:: DEPARTAMENTO SISTEMAS DE PRODUÇÃO – DESP	:: DEPARTAMENTO DE FORMAÇÃO TECNOLÓGICA
:: DEPARTAMENTO PLANEJAMENTO E CONFIGURAÇÃO – DEPC	:: DEPARTAMENTO DE FORMAÇÃO PROJETUAL

FONTE: Coordenação dos cursos de Design ED/UEMG

## 11. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como qualquer processo de mudança, esta proposta de PPC deve ser uma grande ação de comprometimento de toda a comunidade acadêmica da Escola de Design, que apenas se concretizará se todos os atores envolvidos se comprometerem a executá-la. Destacamos a importância do trabalho integrado de todo o corpo docente, considerando em especial as tantas contribuições que os professores recém admitidos poderão trazer de suas experiências e de outras áreas do conhecimento na construção de novas interfaces com o design. Dentro do amplo conceito de Escola Aberta, o planejamento desta ação deverá se efetuar por meio de um trabalho integrado desta comissão com os Colegiados dos Cursos, os Núcleos Docentes Estruturantes e os Departamentos da Escola, apoiados pela Diretoria da Escola de Design. O planejamento das ações se dará após a aprovação deste projeto, partindo de sua ampla difusão entre professores e alunos. Para a sua efetiva implementação, no entanto, esta comissão considera indispensável e em primeiro plano a sensibilização e preparação do corpo docente.

## 12. REFERÊNCIAS

AIGA- American Institute of Graphic Arts. Disponível em: <[www.aiga.org](http://www.aiga.org)>. Acesso em: maio de 2016.

ANDERSON, C. **A cauda longa**. Elsevier Brasil, 2006.

BOMFIM, G. A. **Algumas considerações sobre a Teoria e Pedagogia em Design**. Estudos em Design, vol. 7, pg . Rio de Janeiro: AENDBr, 1999.

BRANDÃO, P. **As profissões do desenho: notas sobre a interdisciplinaridade**. In: A alma do design. Cadernos de Design, Ano 8. Nº 21/22. Centro Português de Design. Lisboa, 2004.

BRASIL. Senado Federal. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Texto consolidado até a Emenda Constitucional nº 99 de 14 de dezembro de 2017. Brasília: Diário Oficial da República Federativa do Brasil, 1988.

BRASIL. Ministério da Indústria, Comércio Exterior e Serviços. **Decreto de 09 de novembro de 1995**. Estabelece o Programa Brasileiro de Design - PBD. Brasília: Diário Oficial da República Federativa do Brasil, 1995.

BRASIL. Ministério da Indústria, Comércio Exterior/Secretaria do Desenvolvimento da Produção. **Diagnóstico do Design Brasileiro**. Brasília: MDIC, 2014b.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução nº 5 de 8 de março de 2004**. Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design e dá outras providências. Brasília: Conselho Nacional de Educação - Câmara de Educação Superior, 2004a.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei nº 10.861, de 14 de abril de 2004**. Institui o Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior – SINAES e dá outras providências Brasília: Diário Oficial da União, 2004b.

BRASIL. Ministério da Cultura. **Plano da Secretaria de Economia Criativa: política, diretrizes e ações**. 2011-2014. Brasília: Ministério da Cultura, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Plano Nacional de Pós-Graduação – PNPG 2011-2020**. Coordenação Pessoal de Nível superior. Brasília: CAPES, 2010a. Disponível em: <<http://www.capes.gov.br/plano-nacional-de-pos-graduacao>>. Acesso em: 13 de junho de 2017.

BRASIL. Senado Federal. **Lei nº 12.305/10 de 02 de agosto de 2010**. Estabelece a Política Nacional dos Resíduos Sólidos - PNRS, sob o Ministério do Meio Ambiente. Brasília: Diário Oficial da República Federativa do Brasil, 2010b.

BRASIL, Câmara dos Deputados. **Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014**. Aprova o Plano Nacional de Educação - PNE e dá outras providências – ANEXO: Plano Nacional de Educação 2014-2024). Brasília: Diário Oficial da União, 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. **Decreto nº 9.235, de 15 de dezembro de 2017**. Dispõe sobre o exercício das funções de regulação, supervisão e avaliação das instituições de educação superior e dos cursos superiores de graduação e de pós-graduação no sistema federal de ensino. Brasília: DOU, 2017a.

BRASIL. Ministério da Educação. **Instrumento de avaliação de cursos de graduação presencial e a distância**: reconhecimento e renovação de reconhecimento. Brasília: Inep/MEC – Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2017b. Disponível em: <<http://portal.inep.gov.br/instrumentos>>. Acesso em: 06 de março de 2018.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CENTRO BRASIL DESIGN. **Diagnóstico sobre o Design no Brasil**. Curitiba, 2014.

COUTO, R.M.S; FARBIARZ, J.L; NOVAES, L. **Gustavo Amarante Bomfim: uma coletânea**. Rio de Janeiro: Rio Books, 2014.

DELEUZE, G.; GUATARI, F. **Mil Platôs, capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Ed.34, 1997

FÓRUM DE PRÓ-REITORES DE EXTENSÃO DAS UNIVERSIDADES PÚBLICAS BRASILEIRAS – FORPROEX. **Extensão Universitária**: Organização e Sistematização. COOPMED: Belo Horizonte, 2007. Disponível em: <<https://www.ufmg.br/proex/renex/images/documentos/2012-07-13-Politica-Nacional-de-Extensao.pdf>> Acesso em outubro de 2018.

FÓRUM DE PRÓ-REITORES DE EXTENSÃO DAS UNIVERSIDADES PÚBLICAS BRASILEIRAS – FORPROEX. **Política nacional de extensão universitária**. COOPMED: Manaus, 2012. Disponível em: <<https://www.ufmg.br/proex/renex/images/documentos/2012-07-13-Politica-Nacional-de-Extensao.pdf>> Acesso em outubro de 2018.

GALLO, S. Transversalidade e educação: pensando uma educação não disciplinar. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia Estatística, 2017. Disponível em: [https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101566\\_informativo.pdf](https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101566_informativo.pdf). Acesso em: mar. 2017.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia Estatística. **Índice nacional de preços ao consumidor amplo - IPCA**: séries históricas. Rio de Janeiro: IBGE, 2017.

JESUS, F.P. **Práticas Pedagógicas: a criação de espaços híbridos para a formação do docente contemporâneo**. VII CONNEPI. Congresso Norte Nordeste de Pesquisa e Inovação. Palmas – Tocantins. 2012.

LAURO, R. **Currículo Rizomático**: três princípios. Disponível em: <https://razaoinadequada.com/2013/11/23/curriculo-rizomatico-tres-principios/>. Acesso em: maio de 2016.

MANZINI, E.; MARGOLIN, V. **Carta Aberta para a Comunidade de Design**: Levante pela Democracia. Chicago, 2017. Disponível em: <<http://unisinos.br/seedinglab/index.php/2017/04/18/271/>>. Acesso em: maio de 2018.

MINAS GERAIS. **Lei Estadual nº 22.570 de 05 de junho de 2017**. Dispõe sobre as políticas de democratização do acesso e de promoção de condições de permanência dos estudantes nas instituições de ensino superior mantidas pelo Estado. Belo Horizonte: Minas Gerais Diário do Executivo, 2017.

MINAS GERAIS. Conselho Estadual de Educação de Minas Gerais. **Resolução 469/2019**. Consolida as normas relativas à educação superior do Sistema Estadual de Ensino de Minas Gerais e dá outras providências. Minas Gerais Diário do Executivo, 2019.

MOZZOTA, B.B. **Gestão do Design**: usando o design para construir valor de marca e inovação cooperativa. Porto Alegre: Bookman, 2011.

MUSSAK, E. **Capacitar é dar autonomia e autoconfiança:** Percepção motivação.2010. Disponível em <http://lapazcapacitat.blogspot.com.br/2010/04/capacitar-e-dar-autonomia-e.html?m=1>>. Acesso em: abril de 2016.

OWEN, C. **Considering Design Fundamentally.** Design Process Newsletter. Vs nº 3. Chicago Illions Institute: 1993.

REDIG, J. **"Não há cidadania sem informação, nem informação sem design."** Revista Brasileira de Design da Informação 1.1 (2004): 2004.

SCHON, D. **The reflective practitioner:** how professionals think in action. New York: Basic Books, 1983 SWANN, C. Action research and the practice of design. Massachussets Institute of Technology. Design Issues: volume 18, nº 2. Winter 2002.

SCHWARTZ, P. **Cenários:** as surpresas inevitáveis. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

SIMON, H. A. **As ciências do artificial.** Coimbra: Press Paperback Editions, 1970.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS (UEMG). **Plano de Desenvolvimento Institucional UEMG - PDI | 2015-2024.** Belo Horizonte, 2014. Disponível em: <[http://intranet.uemg.br/comunicacao/arquivos/PDI\\_final\\_site.pdf](http://intranet.uemg.br/comunicacao/arquivos/PDI_final_site.pdf)> Acesso em: junho de 2018.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS (UEMG). Conselho Universitário. **Resolução nº 374 de 26 de outubro 2017.** Dispõe sobre o Regimento Geral da Universidade do Estado de Minas Gerais.

## 12.1 Legislações

- DECRETO Nº 5.626/2005
- DECRETO Nº. 46.352/2013
- DECRETO Nº 36.898/1995
- LEI Nº 11.788/2008
- PARECER CNE/CES 776, DE 03 DE DEZEMBRO DE 1997
- PARECER CNE/CES 583, DE 04 DE ABRIL DE 2001
- PARECER CNE/CES 146, DE 13 DE MAIO DE 2002
- PORTARIA Nº 1.428/2018
- RESOLUÇÃO CNE/CP, Nº 1/2004
- RESOLUÇÃO CNE/CES Nº 3/2007
- RESOLUÇÃO CNE/CP, Nº 1/2012
- RESOLUÇÃO CNE/CP, Nº 2/2012
- RESOLUÇÃO COEPE/UEMG Nº 132/2013
- RESOLUÇÃO CONUN/UEMG Nº 319/2015
- RESOLUÇÃO COEPE/UEMG Nº 162/2016
- RESOLUÇÃO COEPE/UEMG Nº 234/2018
- RESOLUÇÃO CNE/CP Nº 7/2018

## 13. APÊNDICES

### APÊNDICE 1 - CENTROS, LABORATÓRIOS E NÚCLEOS (2020)

#### **CENTRO DE EXTENSÃO DA ESCOLA DE DESIGN – CENEX ED**

##### **Coordenação**

A Coordenação e procedimentos dos Centros são estabelecidos por documento regimental próprio aprovado pelo Conselho Departamental da Escola de Design

##### **Áreas de concentração/ Linhas temáticas**

Educação; Tecnologia E Produção; Comunicação; Cultura; Direitos Humanos e Justiça; Saúde; Meio Ambiente e Trabalho.

##### **Área / Setor de impacto**

O Centro de Extensão atua diretamente promovendo a participação da comunidade acadêmica e geral para a disseminação do conhecimento.

##### **Apresentação**

Criado em 1987, o Centro de Extensão tem sua política dirigida a uma relação de reciprocidade com o meio circundante que envolve o estabelecimento de parcerias e cooperação na área de competência do design. A extensão universitária é entendida como processo interdisciplinar, educativo, cultural e científico que, articulada ao Ensino e à Pesquisa, difunde o conhecimento produzido na universidade e abre espaço para a comunidade participar da vida acadêmica. O Centro de Extensão da Escola de Design é responsável pelas relações dialógicas com a comunidade acadêmica e externa à unidade de ensino em diversos níveis de interação, seja na difusão do conhecimento em arte e design, no repasse de conhecimentos técnicos e tecnológicos, seja como articulador de trabalhos e projetos de difusão social, artístico e cultural ou, ainda, como auxiliar na captação de recursos financeiros e parcerias, oferecendo suporte operacional a projetos de outros centros, quando demandados.

##### **Diretrizes Estratégicas**

Tem atuação transversal, e a maioria das ações extensionistas da Escola de Design são realizadas por seus Centros, Laboratórios e Núcleos, por professores e alunos, mediante projetos específicos aprovados em diversas instâncias como o Conselho departamental, órgãos de fomento, Pró-



Reitoria de Extensão da UEMG, pelo próprio Centro de Extensão por meio de seus núcleos, divisões e programas que desenvolvem ações e projetos próprios. Ele abriga também a Coordenação de Extensão instância responsável, juntamente com Pró-Reitoria, pela construção e avaliação da política de extensão da UEMG. O coordenador de extensão acompanha as ações extensionistas na Unidade representada. Entre suas atribuições destacam-se:

- Estimular e auxiliar na elaboração de projetos de extensão;
- Acompanhar o registro das atividades (programas, projetos, cursos, eventos, prestações de serviços e publicações/produções técnicas);
- Contribuir com a avaliação das propostas e atividades realizadas;
- Incentivar a participação dos docentes em editais de fomento;
- Observar, no âmbito da Unidade, o cumprimento de procedimentos para a institucionalização das ações de extensão;
- Mobilizar a comunidade acadêmica para participar das ações de extensão realizadas pela Universidade;
- Interagir com os Coordenadores de Extensão de outras Unidades Acadêmicas, possibilitando a realização de propostas articuladas que potencialize a expertise das partes envolvidas;
- Interagir com Departamentos, Coordenações de Cursos e Pesquisa, Núcleos, Centros, Diretórios Acadêmicos, docentes, discentes e funcionários técnico-administrativos incentivando a participação desses nas ações extensionistas;
- Participar de comissões e grupos de trabalhos constituídos ou solicitados pela PROEX – Pro-Reitoria de Extensão para o cumprimento de ações específicas;

O Centro de Extensão abriga também as Coordenações de Programas Institucionais de Extensão da UEMG: Programas que procuram identificar o potencial de extensão da Universidade no que se refere, principalmente, ao enfrentamento de questões sociais contemporâneas articulando de três aspectos: (I) enfrentamento de questões sociais da vida contemporânea, (II) exploração da natureza multicampi e multidisciplinar da UEMG; (III) potencialização de atividades de extensão em curso nas Unidades Acadêmicas. Dos seis Programas Institucionais de Extensão da UEMG três possuem Coordenadores na Escola de Design com propósito de fortalecer e potencializar de ações de Extensão existentes nas Unidades Acadêmicas, articulando-as de modo a explorar a natureza multicampi da universidade, a interdisciplinaridade e a intersetorialidade. São eles: Cultura e Desenvolvimento; Educação Integral; Direitos à Produção e ao Acesso à Arte e à Cultura.

### **Núcleos**

- NUDEC – Núcleo de Design e Cultura: criado em 2009 com o objetivo de realizar estudos e pesquisas com vistas a ampliar e aprofundar os níveis de conhecimento sobre os nexos existentes entre Design, Artes, Ciências Humanas e Sociais, tematizando criticamente os campos de interesse com os quais o Design pode dialogar em um autêntico esforço

transdisciplinar. Responsável pela execução dos eventos Roda de Conversa e Cine Clube além da publicação da Revista Transverso – qualis B5.

- NIPP – Núcleo Integrador de Práticas Pedagógicas: desenvolve principalmente atividades extensão com interface no ensino e na pesquisa voltadas para as questões humanas, com ênfase nos aspectos psicológicos e pedagógicos. Tem como proposta oferecer um espaço para acolhimento e apoio a toda comunidade acadêmica da Escola de Design. Para tal, conta com equipe multidisciplinar que desenvolve projetos de acolhimento psicopedagógico e posterior encaminhamento do aluno, mediação de conflitos. Coordena o projeto Escola Integrada da PBH, as monitorias voluntárias, além de prestar apoio aos professores em questões didáticas.
- Assessoria de Comunicação: Divulgação das ações acadêmicas de caráter extensionistas, de pesquisa e do ensino da Escola de Design, fornecendo suporte e apoio à realização de eventos, manutenção do site da Escola, divulgação de notícias, distribuição de comunicados e informações, e gestão de mídias sociais.
- Divisão de Cursos de Extensão: Promoção e realização de cursos de curta duração (gratuitos ou pagos) demandados pela comunidade interna e externa. Os cursos são oferecidos por profissionais que apresentem por meio de comprovações em currículo notório saber sobre o assunto, pelos Centros da escola de design e/ou por professores interessados, uma parceria com a Pró-Reitoria. A oferta de cursos ocorre atualmente em fluxo contínuo no decorrer do semestre.

### **Publicações**

- Revista Transverso - Diálogos entre Design, Cultura e Sociedade – publicação semestral;
- Caderno aTempo – Histórias em Arte e Design – publicação anual.

### **Integração com a Graduação e a Pós Graduação**

O Centro de Extensão atua como articulador entre demandas externas e os demais Centros e Laboratórios da unidade em estreita colaboração com a Direção, a Coordenação de Pesquisa e as Coordenações de Ensino da unidade, principalmente na realização de eventos e auxílio no estabelecimento de parcerias externas.

### **Parcerias e Cooperação Técnica (interna e externa)**

Em sintonia constante com a Pró-Reitoria de Extensão realiza parcerias com empresas por meio de termos de compromisso, o Centro de Extensão da Escola de Design tem parceria também com a FADECIT - Fundação de Apoio e Desenvolvimento da Educação, Ciência e Tecnologia de MG como gestora financeira das atividades extensionistas.

### **Equipe**

Conta com a participação de professores, funcionários técnico-administrativos e alunos bolsistas ou voluntários.

## **COORDENAÇÃO DE PESQUISA - COPES**

A Coordenação de Pesquisa é a instância responsável pelo estímulo e apoio a todos da comunidade acadêmica que tenham interesse em desenvolver atividades de pesquisa.

A pesquisa desempenha um papel importante na produção de saberes científicos, tecnológicos e culturais, pois representa um dos pilares da tríade que norteia a universidade pública brasileira trabalhando em conjunto com a extensão e o ensino de forma indissociável. É a partir das pesquisas que são produzidos novos conhecimentos, bem como, consolidados ou refutados conhecimentos pré-existentes.

Estando vinculada à Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-graduação, representa um canal de comunicação direta entre esta e a comunidade acadêmica, desempenhando atividades administrativas tais como:

- Divulgação de editais de bolsas de iniciação científica, de professor orientador e de financiamentos;
- Divulgação de resultados de seleção de bolsistas;
- Controle do processo de assinatura dos contratos dos bolsistas;
- Controle dos atestados de frequência de bolsistas;
- Recebimento e envio à Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-graduação dos relatórios parciais e finais dos projetos desenvolvidos;
- Resolução de pendências.

Além das questões administrativas, a coordenação de pesquisa oferece suporte metodológico à comunidade acadêmica quando da elaboração de projetos, orienta aos acadêmicos que pretendem ingressar no universo da pesquisa a como dar os primeiros passos. Orienta também os pesquisadores quanto à necessidade de submissão de trabalhos que envolvam seres humanos, ao Comitê de Ética da Universidade.

O coordenador de pesquisa também participa como membro efetivo de uma comissão denominada “comissão científica” que é uma instância eleita por seus pares e responsável pela avaliação, distribuição e tomadas de decisões que envolvam a submissão e execução de projetos de pesquisa e extensão procedentes da ED/UEMG.

## **CENTRO DESIGN EMPRESA – CDE**

### **Coordenação**

A coordenação e procedimentos dos Centros são estabelecidos por documento regimental próprio aprovado pelo Conselho Departamental da Escola de Design.

### **Áreas de concentração / Linhas temáticas**

Design e Empreendedorismo; Design e Fabricação Digital; Design e Materiais.

### **Área / Setor de Impacto**

O CDE tem ampla atuação, permeando diversos setores, já tendo desenvolvido projetos com foco em mobiliário, produtos eletroeletrônicos, setor alimentício, produção artesanal de cerâmica, polos produtivos de beneficiamento de metal, dentre outros.

### **Grupos de Pesquisa**

Design & Tecnologia de Materiais Poliméricos e Compósitos (CNPq).

### **Apresentação**

O Centro Design Empresa possui vertentes de atuação que buscam a conexão com o mercado, promovida por meio de ações como: o desenvolvimento da visão empreendedora no aluno; a execução de projetos em parceria com instituições externas por equipes compostas por professores e alunos; disseminação do conhecimento por meio da participação em eventos internos e externos à universidade; treinamentos promovidos pela equipe interna e convidados; desenvolvimento de inovação em materiais com foco na aplicação em diversos setores.

### **Diretrizes Estratégicas**

Incrementar a inovação, ou seja, a inserção das pesquisas e projetos desenvolvidos na Escola de Design no mercado; ampliar a conexão com empresas, buscando maiores possibilidades de inserção do design; incentivar o empreendedorismo guiado pelo design; promover a difusão do conhecimento em conexão com a comunidade *maker* local.

### **Núcleos / Laboratórios / Grupos de Estudos**

- Laboratório de Prototipagem;
- Laboratório de Polímeros e Compósitos;
- Grupo de Estudos em Empreendedorismo;

- Arduemgers - Grupo de estudos em Sistemas Interativos.

### **Atividades planejadas**

- Atividades de Extensão: projetos aprovados em editais internos da UEMG ou financiados por empresas e instituições externas;
- Atividades de Pesquisa: projetos aprovados em editais internos da UEMG ou editais de instituições de fomento externas;
- Publicações: divulgação dos resultados das pesquisas em congressos e periódicos por meio da publicação de resumos em anais de eventos, artigos completos em periódicos e anais de eventos;
- Organização e participação em eventos variados como Aula aberta, Design Talks, Programas Governamentais /FAPEMIG, CNPS, dentre outros.

### **Integração com a Graduação, Pós Graduação**

- Graduação: grupos de estudo, projetos de pesquisa e extensão envolvendo alunos dos cursos de Design de Produto, Design Gráfico e Design de Ambientes;
- Pós Graduação: professores do programa de Mestrado e Doutorado em Design da UEMG compõem a equipe do CDE e integram o desenvolvimento de suas pesquisas com as atividades do Centro.

### **Parcerias e Cooperação técnica (interna e externa)**

- Laboratório Aberto SENAI-MG- LEPCOM;
- Laboratório de Engenharia de Polímeros e Compósitos-UFMG- Cefet – MG;
- Instituto de Artes e Design – IAD/ UFJF- Ibmecc Belo Horizonte.

### **Equipe**

Formada por professores mestres e doutores do Programa de Pós-Graduação da Escola de Design-UEMG e do Curso de Graduação, alunos de doutorado, alunos de mestrado, alunos de graduação, como bolsistas ou voluntários de Pesquisa e Extensão.

## **LABORATÓRIO DE DESIGN GRÁFICO – LDG**

### **Coordenação**

A Coordenação e procedimentos dos Centros são estabelecidos por documento regimental próprio aprovado pelo Conselho Departamental da Escola de Design.

## **Áreas de concentração / Linhas Temáticas**

Prática projetual de design gráfico, Design de Serviços, Tipografia, Serigrafia.

## **Área / Setor de impacto**

Design Gráfico.

## **Apresentação**

O LDG – Laboratório de Design Gráfico da Escola de Design / UEMG é um espaço destinado ao exercício da prática profissional do design gráfico. Em sua rotina de trabalho atende demandas da Universidade como um todo, reitoria e suas unidades. É responsável pela criação da identidade gráfica e peças promocionais de divulgação do vestibular, de seminários, de workshops e de outros eventos ofertados.

Como um espaço destinado ao aprendizado da atividade projetiva, o LDG é formado por professores orientadores e alunos estagiários, bolsistas ou voluntários, além de colaboradores internos e externos em seus 20 anos de atividade. Em todos esses anos, os participantes puderam experimentar, reinventar métodos e linguagens e colaboraram de forma interdisciplinar no desenvolvimento de projetos de design. O LDG contribui, de forma relevante, para o ensino da prática projetual.

## **Diretrizes Estratégicas**

Desenvolver projetos de design gráfico de diversas naturezas e complexidades, estudos e pesquisas de métodos, práticas e materiais.

Integrar o LDG a outros setores da Universidade e, internamente, valorizar a troca de experiências e conhecimentos entre a comunidade acadêmica.

Estimular alunos bolsistas e estagiários a experimentar métodos e linguagens tendo como temas de projetos as demandas internas da UEMG.

## **Núcleos / Laboratórios / Grupos de Estudos**

O LDG possui em atividade dois núcleos:

- Núcleo de Design de Serviços;
- Núcleo de Mídias Permanentes, composto pelas oficinas de tipografia e serigrafia.

## **Atividades**

Além do desenvolvimento de projetos gráficos para atividades extensionistas e institucionais, o LDG tem em sua agenda anual atividades que realizam workshops e palestras que promovem um maior contato com técnicas, temáticas e profissionais da área do design gráfico. LDG contribui de forma significativa para publicações da Escola de Design e da Editora UEMG, da Universidade, como um todo, na medida em que é responsável pelo projeto gráfico de livros, anais, apostilas, catálogos, entre outros.

## **Integração com a Graduação e Pós Graduação**

A integração com os cursos de Graduação e Pós-Graduação decorre da experiência partilhada por meio do exercício da prática profissional.

## **Parcerias e Cooperação Técnica (interna e externa)**

As parcerias são realizadas, principalmente, com setores internos da Escola de Design e, externamente, com as Pró-Reitorias de Ensino, de Extensão da Universidade.

## **Equipe**

Composta por professores orientadores e estudantes bolsistas ou voluntários que se organizam para o atendimento das demandas da Universidade.

## **CENTRO DE PESQUISA E DESENVOLV. EM DESIGN E ERGONOMIA – CPQD**

### **Coordenação**

A Coordenação e procedimentos dos Centros são estabelecidos por documento regimental próprio aprovado pelo Conselho Departamental da Escola de Design.

### **Áreas de concentração / Linhas Temáticas**

Com área de concentração em Design Industrial, abarca as seguintes linhas temáticas: Ergonomia aplicada e análise do trabalho; Mobilidade e Transportation Design; Materiais, Processos e Sustentabilidade; História do Design e Documentação.

### **Área / Setor de Impacto**

As áreas e setores de impacto relacionados às ações do Centro são amplas, constam de toda a extensão da indústria e do setor público, com destaque para: atividades de atenção à saúde humana; transporte (terrestre, aéreo e aquaviário); fabricação de veículos automotores, reboques e carrocerias; coleta, tratamento e disposição de resíduos; recuperação de materiais; fabricação de

produtos de borracha e de material plástico; metalurgia; atividades ligadas ao patrimônio cultural e ambiental; fabricação de produtos diversos; educação; pesquisa e desenvolvimento científico. Estas áreas são referenciadas pela Plataforma Lattes – CNPq.

### Grupos de Pesquisa

- Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design e Ergonomia
  - Instituição: UEMG / Líder: Jairo José Drummond Câmara / Área: Desenho Industrial
  - <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/3984006541117720>
- Grupo: Ergonomia, Design e Arquitetura
  - Instituição: UEMG / Líder: Iara Sousa Castro / Área: Desenho Industrial
  - <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/6161730031557403>

### Apresentação

Parte integrante da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais, o CPqD – Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design e Ergonomia, fundado em Julho de 1993, atua em consonância com os cursos oferecidos pela instituição da qual faz parte. Realiza projetos de pesquisa em diversas áreas do conhecimento, acolhendo uma ampla gama de pesquisadores (bolsistas, professores e colaboradores) que promovem relevante participação, com apresentações e publicações em eventos acadêmico-científicos no Brasil e também no exterior.

### Diretrizes Estratégicas

A proposta estratégica do CPqD busca atender, além do Plano de Comunicação e Avaliação de Desempenho do Governo do Estado de Minas Gerais, Planejamento e Gestão (I – Foco em Resultados; II – Foco no Cliente; III – Trabalho em Equipe; IV – Comprometimento Profissional e V – Inovação), as diretrizes da Universidade do Estado de Minas Gerais salientados através do Plano de Gestão 2014/2018 constantes dos itens, a citar: **Desafio da Gestão – DG/I – oferecer Ensino, Pesquisa e Extensão, com qualidade atestada nos processos de avaliação e de maneira indissociável, em todas as Unidades da UEMG** (4 – promover a ampliação e a melhoria de qualidade da Pesquisa e Pós-Graduação nas Unidades da UEMG e 5 – incentivar o aumento da produção docente em periódicos, processos de inovação e a participação em eventos qualificados); **DG/II – garantir quadro de servidores docentes e administrativos permanente, qualificado e valorizado** (11 – revisar e atualizar o Programa de Capacitação para servidores docentes e administrativos e 12 – promover a valorização dos servidores docentes e administrativos); **DG/III – viabilizar Infraestrutura física e acadêmica – prédios, instalações, bibliotecas, laboratórios, equipamentos – adequada ao desenvolvimento e à gestão das atividades da Universidade** (16 – estruturar e equipar bibliotecas e laboratórios); **DG/IV – estabelecer um padrão de financiamento para implementar as atividades planejadas e potencializar as políticas de Ensino, Pesquisa e Extensão em todas as Unidades** (19 – ampliar prospecção e acesso a oportunidades de apoio e financiamento às atividades



acadêmicas); **DG/IV** – avançar na consolidação da UEMG como instituição universitária, respeitando e valorizando a diversidade que a compõe (20 – consolidar o modelo de gestão democrática dos processos da Universidade e 23 – desenvolver e implantar Política de Comunicação na e da UEMG, que construa e promova a identidade da Universidade na sua diversidade) e **DG/VI** – ampliar e consolidar a presença da UEMG nos cenários estadual, nacional e internacional (26 – ampliar o conhecimento externo sobre a UEMG e suas atividades e o entendimento sobre seus desafios e potencialidades).

### **Núcleos/ Laboratórios /Grupos de Estudos**

- Núcleo de Ergonomia e Análise do Trabalho (25 anos de atividades);
- Núcleo da Mobilidade (25 anos de atividades);
- Núcleo de Materiais (23 anos de atividades);
- Núcleo da História do Design e Documentação (23 anos de atividades).

### **Atividades**

As atividades desenvolvidas no CPqD abrangem, a citar: Extensão: proposição e desenvolvimento de projetos, ofertas de disciplinas optativas para a graduação e para a pós-graduação, colaboração com a promoção de eventos; Pesquisa: proposição e desenvolvimento de projetos; coordenação/orientação em Iniciação Científica, Mestrado, Doutorado e Pós-Doutorado; participação em avaliação de trabalhos voltados para periódicos e eventos científicos; participação em bancas de Trabalho de Conclusão de Curso junto à graduação e pós-graduação *lato* e *stricto sensu*; participação em comissões de concurso e comitê científico; Capacitação de mestres, doutores e pós-doutores; Produção de publicações em periódicos, capítulos de livros, anais de eventos científicos; Treinamento e preparação de alunos para ingressarem em empresas (representação bi e tridimensional manual); Promoção de proteção de projetos (desenho industrial, modelo de utilidade, patente); Incentivo e orientação de alunos para participarem de concursos.

### **Integração com a Graduação e Pós-Graduação**

Os professores da equipe do CPqD participam direta e transversalmente de ações junto à graduação e à pós-graduação *lato* e *stricto sensu*. Dessa forma, disciplinas afins são ofertadas para os cursos de Graduação e de Pós-Graduação em Design, além da realização de projetos de pesquisa que envolve alunos da Iniciação Científica, Extensão, Mestrado e Doutorado nos dois programas REDEMAT e PPGD/ED.

### **Parcerias e Cooperação Técnica (interna e externa)**

- Centro de Estudos, Teoria, Cultura e Pesquisa em Design / Grupo de pesquisa UEMG;
- Laboratório de Design e Seleção de Materiais – LDSM / Grupo de pesquisa UFRGS.

## **Equipe**

A equipe é composta por professores PhD, doutores e mestres, alunos de graduação, mestrado e doutorado.

## **CENTRO INTEGRADO DESIGN SOCIAL (CIDS)**

### **Coordenação**

A Coordenação e procedimentos dos Centros são estabelecidos por documento regimental próprio aprovado pelo Conselho Departamental da Escola de Design.

### **Áreas de concentração / Linhas Temáticas**

Design de Serviços; Design e Envelhecimento; Design e Inovação social; Design Universal e Inclusivo; Design em Interface com a saúde; Design e Educação; Design e Produção Artesanal; Design e Responsabilidade Social; Design para Inovação Social; Design contra crime; Design em interface com Políticas Públicas.

### **Área / Setor de Impacto**

O CIDS atua por meio da tríade ensino, pesquisa e extensão em todas as vertentes do design (Ambientes, Gráfico, Produto e Serviços), bem como das artes visuais naquelas ações que se caracterizam como voltadas para a solução de problemas da sociedade, que resultem em melhorias da qualidade de vida, renda, desigualdade e inclusão, de diferentes grupos sociais. Portanto, seu setor de impacto está voltado para suportar a formação de cidadãos comprometidos com esses valores, além da produção de trabalhos acadêmicos que possam servir de subsídios para o desenvolvimento e consolidação da área sob o ponto de vista teórico, prático e metodológico.

### **Grupos de Pesquisa (CNPq)**

- Design em interface com a saúde;
- Grupo de Pesquisa e Extensão em Design Social.

### **Apresentação**

O CIDS surgiu a fim de ser um espaço de articulação e promoção do diálogo entre o design e a temática social. Embora a temática social passe por toda a atuação e formação do designer, essa expertise tem se destacado cada vez mais, e com grande relevância, nos estudos e publicações de design em nível nacional e internacional. A exemplo da antropologia social, psicologia social, economia social, direito social, áreas em que a inserção da temática social está consolidada, o CIDS procura, por meio de suas atividades acadêmicas, contribuir para o desenvolvimento e consolidação

do design social. Para isso, oferece disciplinas (Design Social I e Design Social II) e desenvolve projetos de extensão e pesquisa com expressiva participação de alunos e professores da Escola de Design.

Fundado em agosto de 2016 o CIDS, comprometido com o rigor metodológico, ética profissional e seriedade, desenvolve projetos de pesquisa, extensão, produz relatórios técnicos, e incentiva a participação em eventos como congressos e seminários para a disseminação do conhecimento gerado. Os trabalhos extensionistas realizados impactam diretamente pessoas como jovens sob risco social, idosos, recuperandos do sistema Associação de Proteção e Assistência ao Condenado – APAC e vários outros membros da comunidade em situações de risco social.

### **Diretrizes Estratégicas**

Explorar os pontos de convergência entre os estudos, pesquisas e projetos na área do design e as questões sociais; estimular e fornecer suporte metodológico nos projetos de pesquisa e extensão e em suas interfaces desenvolvidos na Escola de Design relacionados à temática social; oferecer subsídios acadêmicos para o desenvolvimento de projetos de caráter social em interlocução com os demais Centros, Laboratórios e Unidades da UEMG; consolidar a trajetória do desenvolvimento de projetos na área de design para questões sociais; organizar eventos de caráter científico ou cultural que incentivem a comunidade acadêmica a desenvolver projetos de pesquisa/extensão na área do design como meio para a melhoria social; estimular a proposição e desenvolvimento de projetos de extensão que promovam o bem estar social por meio de produtos, serviços, ambientes e interfaces gráficas; divulgar os resultados obtidos pelo Centro em periódicos e eventos científicos específicos de interesse da área contemplada; buscar parcerias intra e interinstitucionais para desenvolver projetos de pesquisa e extensão na temática social; estimular a integração científica entre os cursos de graduação e os cursos de pós-graduação *strictu sensu* da Escola de Design; organizar e participar de eventos científicos que dialogam com a temática; contribuir com a fundamentação teórica na área do design; estimular a equipe a participar de concursos externos relacionados a temática design social.

### **Atividades de Extensão e Pesquisa**

Desenvolvimento de estudos e pesquisas área do design como proposta de melhoria social, incluindo diferentes interfaces e temáticas, como questões ambientais, educação a distância, agricultura sistêmica, modelo prisional alternativo, design de serviços, negócio social, material didático interativo.

**Integração com a Graduação, Pós-Graduação:**

O CIDS promove a integração por meio da composição da equipe contando com estudantes dos cursos de graduação envolvidos nas atividades, assim como estudantes voluntários da pós-graduação *strictu sensu* (PPGD).

**Parcerias e Cooperação Técnica (interna e externa )**

- UFMG – Estudos do Lazer;
- UFMG – Curso de Design de Produto.

**Equipe**

A equipe do CIDS é formada por professores doutores e mestres dos cursos de design e alunos de graduação, mestrado e doutorado da Escola de Design.

**CENTRO DESIGN DA IMAGEM****Coordenação**

A Coordenação e procedimentos dos Centros são estabelecidos por documento regimental próprio aprovado pelo Conselho Departamental da Escola de Design.

**Áreas de Concentração / Linhas Temáticas**

Arte e Tecnologia da Imagem; e linhas de pesquisa: Criação e Crítica da Imagem em Movimento, Fotografia e Comunicação, Fotografia e interfaces na era digital.

**Área / Setor de Impacto**

- Criação e Crítica da Imagem em Movimento. Fotografia e Comunicação.
- Fotografia e interfaces na era digital. Pesquisa e Crítica em Artes.
- Design, História e Memória.

**Apresentação**

A origem do Centro de Estudos em Design da Imagem remonta a 1997 quando foi realizada uma mostra de imagens em movimento no Palácio das Artes, na cidade de Belo Horizonte, que contou com a participação de alunos, cineastas, videomakers e animadores e foi coordenada por professores da Escola de Design. Em 1998 foi criado o Núcleo de Imagens em Movimento, vinculado ao Laboratório de Design e, por meio deste, ao Centro de Extensão. Com o crescimento e ampliação das atividades do Núcleo este foi convertido em Centro de Estudos em Design da Imagem, em 2004.

Na atualidade, a imagem em movimento constitui uma das principais possibilidades de atuação para um designer e tem gerado grande debate acadêmico, envolvendo áreas afins como Teoria da Informação, Comunicação, entre outras. Oferece ambiente tecnologicamente preparado para o desenvolvimento de pesquisas durante a graduação e se dispõe a incentivar potenciais pesquisadores para o Programa de Pós- Graduação lato e stricto sensu, enquanto oferece condições para aprofundamento de estudos e experimentos do próprio corpo docente da unidade.

### **Diretrizes Estratégicas**

- Disponibilizar recursos materiais, técnicos e humanos um ambiente voltado para a imagem para viabilizar o desenvolvimento de pesquisa e prática na área.
- Formar grupos de pesquisa, envolvendo alunos graduandos, professores e pesquisadores para estudo de temas relacionando o Design da imagem estática e em movimento.
- Contribuir para a abordagem interdisciplinar e integrar o o estudo referente a fotografia, a imagem em movimento e a arte sequencial ao design.
- Promover a disseminação de informações e conhecimento por meio do design de imagem.
- Participar e contribuir com projetos e pesquisas dos demais Centros e Laboratórios da Escola de Design/UEMG.

### **Atividades**

- Capacitação Técnica e Tecnológica para desenvolvimento de pesquisa e prática;
- Apoio às disciplinas da graduação e do programa de pós-graduação no desenvolvimento de atividades acadêmicas;
- Disponibilização dos Laboratórios e Estúdio Fotográfico;
- Desenvolvimento de Projetos de Iniciação Científica;
- Parcerias e apoio de instituições de fomento.
- Organização e participação em eventos científicos e tecnológicos.

### **Integração com Graduação e Pós Graduação**

- Capacitação Técnica e Tecnológica necessária para desenvolvimento de pesquisa e prática promovendo cursos para docentes e discentes;
- Incentivar a participação em eventos externos;
- Integração às ações dos demais Centros, Laboratórios e Núcleos;
- Organização de palestras, oficinas, seminários, concursos envolvendo docentes e discentes.

### **Núcleos / Laboratórios / Grupos de Estudos**

- NUDEF- Núcleo de Fotografia e Design: busca reunir, relacionando interdisciplinarmente, as pesquisas científicas já realizadas e em andamento, envolvendo a fotografia e o design, financiados pela FAPEMIG e pela própria UEMG, bem como estimular práticas, expandir as atividades e o conhecimento neste setor. Dispõe de sala de pesquisa e laboratórios

com PCs e internet, Câmeras fotográficas, Iluminação fria para câmera digital, fotômetro, Flash, Scanner para animação clássica, Mesa de luz para animação, Fundo infinito para grandes objetos e duas mesas com fundo infinito para pequenos objetos.

- NIQ - Núcleo de Ilustração e Quadrinhos: tem como objetivo a pesquisa, o desenvolvimento e a produção de trabalhos relacionados ao tema (charges, tiras, caricaturas, histórias em quadrinhos e ilustrações), bem como a promoção e realização de eventos.
- ASI - Arquivo de Som e Imagem: Arquivo específico em som e imagem organizado pelo projeto de pesquisa Revendo a História: Gestão do Acervo Documental. Este arquivo visa estabelecer a integração entre informação e design, além de contribuir como fomento à educação, pesquisa e cultura, promovendo resgate da memória do design enquanto campo do pensamento e, não apenas, de criação e produção.
- Grupo de Estudos Arte & Tecnologia: engajar estudantes e professores no desenvolvimento de Produção, Pesquisa e Crítica em Artes, priorizando-se temas que abordem a realidade brasileira.

### **Equipe**

Conta com a participação de professores como orientadores e pesquisadores, assim como alunos bolsistas e voluntários, e funcionários técnico-administrativos.

## **CENTRO DE ESTUDOS EM DESIGN DE GEMAS E JOIAS – CEDGEM**

### **Coordenação**

A Coordenação e procedimentos dos Centros são estabelecidos por documento regimental próprio aprovado pelo Conselho Departamental da Escola de Design.

### **Área de concentração / Linhas Temáticas**

Estudos tecnológicos aplicados ao Design de Jóias; Novos materiais e processos; Desenvolvimento da atividade joalheira por meio do design; Prototipagem e Inovação; Design da Lapidação.

### **Área / Setor de impacto**

Mercado de Gemas e Joias, bijuterias e artesanato mineral.

### **Grupos de Pesquisa**

O grupo de pesquisa liderado pelo Centro está registrado no CNPq desde 2010 como Estudos em Design de Gemas e Joias, com as seguintes linhas de pesquisa:

- Concepção e Desenvolvimento do Produto
- Design da Lapidação

- Design e inovação em Ligas de Ouro
- Tecnologia da Prototipagem

Os membros do Centro participam ainda como convidados dos seguintes grupos de pesquisa:

- História da Técnica, Histórica da Ourivesaria; Instituição-sede: Escola de Design/UEMG.
- Ciência e Tecnologia dos Materiais, Instituição-sede: Comissão Nacional de Energia Nuclear/ CDTN.
- Caracterização de Gemas, Instituição-sede: Centro de Tecnologia Mineral/CETEM-RJ,

## **Apresentação**

O Centro de Estudos em Design de Gemas e Joias (CEDGEM) da Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais nasceu da natural convergência da experiência da escola na formação de profissionais de design e a particular vocação do estado para o setor de gemas e Joias.

Desde sua criação em 2003, o Centro desenvolve atividades de pesquisa, extensão e capacitação, voltadas à inovação técnica e tecnológica de produtos e processos do setor de gemas e joias. Alinhados e vinculados a políticas e programas do estado, as pesquisas e projetos buscam o desenvolvimento de ações que contribuam para a inovação e valorização dos bens e produtos minerais, pela vertente do design.

Com o apoio de órgãos de fomento, com destaque para a FAPEMIG, e a parceria com instituições públicas e privadas, projetos de pesquisa, extensão e capacitação tem sido desenvolvidos e abraçados por comunidades produtivas.

O CEDGEM, no cumprimento de seus objetivos de aplicar os conhecimentos e tecnologias gerados no âmbito de suas pesquisas, e no compromisso assumido junto a essas comunidades, busca atuar condizente com as demandas universais do setor, porém voltado às realidades e necessidades particulares locais. Desta forma, a equipe multidisciplinar do Centro contribui dentro da sua área de competência, para o desenvolvimento sustentável dessas regiões que têm a mineração como base principal de sustentação econômica, por meio da valorização do patrimônio cultural material e imaterial das regiões produtivas.

## **Diretrizes Estratégicas**

Em pesquisa e desenvolvimento, o Centro tem como proposta metodológica a utilização de unidades de interface voltadas à capacitação tecnológica por meio do design aplicado à inovação de materiais, técnicas e processos construídos pelos valores e competências das regiões mineradoras, particularmente as pequenas aglomerações produtivas.

Tem como objetivo ampliar a cooperação técnica, por meio do estabelecimento de novas parcerias com unidades produtivas, preferencialmente vinculadas a redes temáticas multidisciplinares.

Na área de ensino, o Centro tem como diretriz consolidar sua experiência construída desde 2001 na oferta de cursos em diferentes níveis de capacitação, em quatro frentes:

- Ampliar a oferta dos Cursos de Extensão na área da joalheria;
- Ofertar disciplinas específicas em Gemas e Joias;
- Alinhar a estrutura do curso pós-graduação *lato sensu* Especialização em Design de Gemas e Joias;
- Colaborar de forma crescente com o Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Design.

### **Núcleos/ Laboratórios/ Grupos de Estudos**

Por meio dos seus laboratórios, o Centro faz interface com o setor produtivo de gemas e joias, apoiado no pressuposto que todo o conhecimento gerado seja revertido em benefício do setor e da sociedade. Os experimentos e ensaios desenvolvidos nesses laboratórios orientam-se para problemas e necessidades reais, identificadas em conjunto com as unidades produtivas do setor, e demandadas pelos diversos níveis de sua cadeia de valor.

- Laboratório de Projetos: realiza a convergência dos estudos desenvolvidas nas ações e laboratórios do Centro, no ensaio e concepção de novos produtos que visam à Integração e aplicação das possibilidades técnicas, materiais e tecnológicas.
- Laboratório de Lapidação: tem foco na pesquisa e desenvolvimento de produtos a partir dos minerais gema, com ações desde o artesanato mineral às técnicas de lapidação avançada, pois seus equipamentos permitem realizar várias etapas do processo de beneficiamento de gemas.
- Laboratório de Prototipagem Rápida: tem ênfase nas novas tecnologias que permitem a visualização e materialização do produto na pré-produção, modelagem virtual e produção de modelos tridimensionais via prototipagem rápida e manufatura aditiva.
- Laboratório Anglogold Ashanti de Ligas de Ouro: direcionado à pesquisa e desenvolvimento de novas possibilidades de uso e aplicação do ouro por meio da combinação de técnicas e outros materiais, com ênfase na valorização do saber-fazer artesanal e do capital cultural das comunidades envolvidas com o setor de joalheria.
- Laboratório de Experimentações: promove ensaios em joalheria contemporânea com diversas temáticas objetivas e subjetivas, envolvendo desde a combinação de elementos materiais como a cerâmica na joalheria a aspectos do design emocional, como representatividade, efemeridade e pertencimento.
- Laboratório ITAPORARTE: mini plataforma produtiva em Coronel Murta no Vale do Jequitinhonha voltada à capacitação técnica de jovens da região, por meio do desenvolvimento de produtos artesanais com utilização de materiais descartados da extração de gemas, abundantes na região e acessíveis à comunidade.



- UNIT- Unidade de Inovação Tecnológica: é um dos Laboratórios de Centro que esteve montado em Teófilo Otoni no Período 2010-2014 com objetivo de promover transferência de conhecimento e tecnologia para desenvolvimento de Capacidade Tecnológica Própria na Aglomeração Produtiva Local.

## **Atividades**

As atividades do CEDGEM têm em comum a integração das ações universitárias de Extensão, Pesquisa, Treinamento e Capacitação.

Suas atividades de Extensão buscam promover a retroalimentação permanente entre o Centro e o setor joalheiro, como no desenvolvimento de produtos e equipamentos, em projetos de inserção de design em unidades produtivas, transferência de tecnologia, participação em concursos, assessoria técnica a unidades e distritos produtivos e participação em feiras e mostras.

Em atividades de ensino, capacitação e treinamento, atua por meio da integração teoria e prática nos diferentes níveis de capacitação e da cadeia de valor do setor.

Em Pesquisa e Desenvolvimento, o CEDGEM tem experiência em diferentes territórios do Estado desde 2004, particularmente nos municípios de Coronel Murta, Teófilo Otoni, Araçuaí e Santo Antonio do Leite, e conta com professores, estudantes e ex-alunos familiarizados com as demandas nas regiões nos quais a atividade de extração mineral seja significativa.

Dentre os projetos conduzidos, destaca-se o Projeto ITAPORARTE de Lapidação e Artesanato Mineral (FAPEMIG/UEMG) montado em Coronel Murta a partir de 2005, premiado no Prêmio SEBRAE Design 2008, participante na Bienal Brasileira de Design de 2010, e ganhador do Premio Melhores Práticas em APL's Minerais da Rede APL – Mineral - Arranjos Produtivos Locais - do Ministério de Ciência e Tecnologia em 2012.

A condução desse projeto, e de outros como a Unidade de Inovação Tecnológica – UNIT, instalada de 2008 a 2014 na cidade de Teófilo Otoni, permitiram aos professores e alunos da Escola de Design produzir diversos artigos, projetos de iniciação científica, monografias de pós-graduação, dissertações de mestrado e teses de doutorado. Outros projetos desenvolvidos no Centro como o Projeto ideal: Inovação de equipamentos de lapidação pela inserção do design, ergonomia, novos materiais e processos (Edital MCT/ CNPq 12/2009) levaram à produção de patentes de invenção registradas junto ao INPI tendo a UEMG como titular.

Com 15 anos de atuação, o Centro tem como projeto atual a produção de uma revista periódica com o tema Estudos em Design de Gemas e Joias, que será um veículo de divulgação científica dos resultados de seus projetos, bem como de registro histórico das atividades ali desenvolvidas com diversos parceiros ao longo do tempo.

### **Integração com a Graduação, Pós-Graduação**

O Centro interage com os Cursos de Graduação no suporte aos alunos interessados em projetos e pesquisas relacionados ao setor de Gemas e Joias. Essa atuação se dá por meio da oferta de estágios como bolsistas ou voluntários de pesquisa e extensão, de estágios acadêmicos como monitores de disciplinas e na assistência técnica promovida pelos professores do Centro aos projetos desenvolvidos em diversas disciplinas como Prática Projetual e Representação Tridimensional.

Nos cursos de graduação os professores do Centro atuam formalmente na oferta de disciplinas obrigatórias como Materiais e Processos de Produção, além da oferta regular de disciplinas optativas.

Na pós-graduação *lato sensu*, o Centro promove desde 2001 o Curso de Especialização Design em Gemas e Joias, que atrai alunos de diversas regiões do País. Entre seus egressos, tem profissionais premiados e reconhecidos no mercado e se consolidou como o único curso dessa natureza no Brasil.

Na pós-graduação *stricto-sensu*, os professores do Centro oferecem suporte às disciplinas do programa de mestrado e doutorado em Design, e participação em bancas.

### **Parcerias e Cooperação Técnica (interna e externa)**

Para cumprir seu objetivo de construção e disseminação do conhecimento mantém parceria com Instituições públicas e privadas. Dentre elas destacam-se FAPEMIG, ANGLOGOLD ASHANTI, FINEP, CENTRO MINAS DESIGN, CNPq – Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, IBGM -INSTITUTO BRASILEIRO DE GEMAS E JOIAS, MCT – Ministério da Ciência e Tecnologia, PREFEITURA MUNICIPAL DE CORONEL MURTA, PREFEITURA MUNICIPAL DE TEÓFILO OTONI, PREFEITURA MUNICIPAL DE CORDISBURGO, SECTES – Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Ensino Superior, SEE – Secretaria de Estado de Educação, SEDESE – Secretaria de Estado de Desenvolvimento Social, Serviço Brasileiro de Apoio à Micro e Pequena Empresa – SEBRAE, e MINC- Ministério da Cultura- CNPC, Universidade Católica do Porto – UCP, Capes, Programa de Pós-Graduação em Design – PPGD-UEMG, Centro de Extensão, Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design – CPqD -UEMG.

### **Equipe**

Composta por professores doutores e mestres, alunos bolsistas e voluntários que atuam no atendimento à demandas externas e pesquisas.

## **CENTRO DE ESTUDOS, TEORIA, CULT. E PESQ. EM DESIGN – CENTRO T&C**

### **Coordenação**

A Coordenação e procedimentos dos Centros são estabelecidos por documento regimental próprio aprovado pelo Conselho Departamental da Escola de Design.

### **Área de Concentração / Linhas Temáticas**

Design; Teoria e Cultura do Design; Design e Sustentabilidade; Materiais, Linguagem e Design; e Interfaces, Ergonomia e Usabilidade.

### **Grupo de Pesquisa**

Centro de Estudos, Teoria, Cultura e Pesquisa em Design Cadastrado no CNPq, <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/6256028011013665>

### **Apresentação**

O Centro de Estudos, Teoria, Cultura & Pesquisa em Design, criado em 2003, se apresenta como um espaço no âmbito acadêmico-científico, apto à pesquisa avançada, e de incremento a novas soluções para o desenvolvimento do debate sobre a cultura material e da pesquisa teórica em design. Sua finalidade é reunir grupos de docentes, estudantes, pesquisadores e estudiosos em busca da contribuição para o avanço da pesquisa em design.

### **Linhas de Pesquisa**

O Centro possui quatro linhas de pesquisas alinhadas com diferentes perfis dos nossos pesquisadores, em sua maioria, atuantes do corpo permanente do Curso de Mestrado e Doutorado em Design – PPGD. As linhas de pesquisa atuais são:

- **Teoria e Cultura do Design:** A linha objetiva investigar e contribuir para a troca de conhecimentos entre diferentes disciplinas das áreas sociais e humanas, com suas complexidades intrínsecas, ao incentivar o estudo sobre a transversalidade da atividade de design como fenômeno e cultura metaprojetual. Pesquisar os fenômenos e as transformações que configuram novos cenários para a atividade de design, e a consequência dos resultados para a cultura produtiva e projetual. Os interesses dos pesquisadores e estudantes da linha são: Multiculturalismo, Design e cenários complexos, História do design, Filosofia do design, Metodologia do design e metadesign, Design e sociedade, Cultura-identidade-globalização.
- **Design e Sustentabilidade:** A segunda linha propõe investigar as contribuições do design no suporte e no desenvolvimento de inovações sustentáveis, considerando as dimensões ambiental, social e econômica da sustentabilidade. Visa-se contribuir para a

conscientização e a orientação do desenvolvimento e do projeto de produtos e serviços com perfil sustentável por meio de abordagens sistêmicas (análise da cadeia de valor, análise do ciclo de vida de produtos), valorização do patrimônio imaterial e desenvolvimento de redes. Os interesses dos pesquisadores e estudantes da linha são: Desenvolvimento de Redes, Cadeia de valor, Design de Serviços, Design Sistêmico, Inovação Social e Patrimônio Imaterial.

- Materiais, Linguagem e Design: A linha busca compreender a importância e o potencial dos materiais empregados nos produtos e ambientes contemporâneos, ampliar a capacidade de avaliar, criticar, selecionar e aplicar os materiais em projetos de design. Seu foco principal é conhecer a teoria relacionada ao tema e as possibilidades de explorar os materiais para apoiar a construção de novas linguagens do design. Os interesses dos pesquisadores e estudantes da linha são: Relações entre design e materiais, Design do conforto, Material e linguagem, Percepção e interação dos materiais, Técnicas de pesquisas subjetivas e Pesquisa aplicada.
- Interfaces, Ergonomia e Usabilidade: A linha visa desenvolver estudos teóricos e aplicados no campo das interfaces físicas e virtuais, e suas relações com os usuários. Os estudos buscam compreender o comportamento humano para projetar, avaliar e testar interfaces levando em conta a comunicação e a linguagem. Tem o propósito de estudar as transformações e consequências do mundo digital no contexto da ciência e da produção de bens culturais e materiais. Os interesses dos pesquisadores e estudantes da linha são: Interações e experiência, Técnicas de pesquisas com usuários, Design centrado no usuário, Ergonomia e usabilidade, Ensino a Distância.

### **Atividades**

O Centro T&C Design realiza anualmente Seminários internacionais com temas relevantes e de interesse da comunidade acadêmica, como Multiculturalismo (2005); Transversalidade (2007); Sustentabilidade (2008); Identidade (2009), Método (2010), Inovação (2011), Emoção (2012), História (2013), Semiótica (2014), Cultura (2015) e Educação (2017). Os resultados dos seminários são publicados nos Cadernos de Estudos Avançados em Design (português e inglês), no meio impresso e digital, e estão disponíveis gratuitamente para *download* no site <http://eduemg.uemg.br/catalogo.php>

### **Integração com a Graduação e Pós-Graduação**

Muitos dos professores do Centro T&C são atuantes do corpo permanente do Curso de Mestrado e Doutorado em Design, e portanto, os alunos orientandos se envolvem nas pesquisas.

Os alunos de graduação também se envolvem nos projetos de pesquisa e extensão desenvolvidos no T&C, seja como bolsista ou como estagiário voluntário.

Todo semestre, os professores do T&C oferecem disciplinas optativas para todos os cursos de graduação da Escola de Design, podendo citar: Sociedade de consumo, O processo de inovação

pelo design, Design Têxtil e de superfície aplicado a moda, Linguagem dos materiais no design, Design para cenários complexos na prática.

### **Projetos de pesquisa**

São muitos os projetos desenvolvidos pelo Centro T&C, podendo-se se destacar: (1) Design e integração competitiva no território - Estrada Real. Parceria: Escola de Design da UEMG, Centro Minas Design, e *Politecnico di Torino*; (2) Design, cultura e semiótica: proposta de elaboração de um modelo para análise semântica de produtos da linha branca. Parceria *Whirlpool Latin America* e FAPEMIG, (3) Proposta de elaboração de um modelo para avaliar a percepção dos usuários dos materiais do interior do carro. Parceria: FIAT e FAPEMIG; (4) Dream:IN, Design estratégico e inovação aberta. Projeto internacional envolvendo Índia, EUA e Brasil; (5) Design e Museus de Minas Gerais: comunicação, acessibilidade, interação e experiência. Parceria com Universidade de Urbino, Itália; (6) Valorização sustentável da cultura e gastronomia do território: um projeto no Rio São Francisco (CNPq - Edital de Economia Criativa).

### **Equipe**

Conta com professores doutores, alunos de doutorado, alunos de mestrado, bolsistas e voluntários.

## **CENTRO DE ESTUDOS EM DESIGN & TECNOLOGIA - CEDTEC**

### **Coordenação**

A Coordenação e procedimentos dos Centros são estabelecidos por documento regimental próprio aprovado pelo Conselho Departamental da Escola de Design.

### **Área de Concentração / Linhas Temáticas**

Pesquisa em design; Inovação de produtos e serviços.

Busca aperfeiçoar os recursos tecnológicos e humanos da instituição acadêmica e cooperar com a sociedade, desenvolvendo projetos com foco na inclusão social, na colaboração e na sustentabilidade, em processos e serviços. É membro da REDE DESIS para inovação social e do LeNS – rede para o ensino da sustentabilidade.

O centro apresenta duas linhas de pesquisa principais: Cultura, aspectos socioeconômicos, sustentabilidade e gestão da inovação; e Estudo de novos métodos e processos que contribuam para otimização e/ou redução de insumos materiais e energéticos durante o ciclo de vida do sistema produto. As linhas de pesquisas estão aprovadas pelo CNPq.

## **Apresentação**

O CEDTec - Centro de Estudos em Design & Tecnologia surgiu da necessidade de se desenvolver competência na aplicação das tecnologias em projetos de design. Busca complementar e aprimorar a formação acadêmica e desenvolver a pesquisa científica, o avanço tecnológico e a inovação sustentável em design voltado para processo criativo e inclusivo.

Aprovado pelo Conselho da Escola de Design, em janeiro de 2010, atende as duas linhas de pesquisas aprovadas pelo CNPq, sob a coordenação de professores do Programa de Pós-Graduação em Design – PPGD, da Escola de Design/ UEMG.

O CEDTec atua nos vários níveis de formação de recursos humanos, da iniciação científica à pós-graduação integrando-se às atividades dos programas dos cursos de graduação e de pós-graduação *stricto sensu* da Escola de Design/UEMG – Mestrado e doutorado em Design e da REDEMAT.

Os projetos são aprovados pelos órgãos de fomento CNPq, CAPES, FAPEMIG, MEC e UEMG, com bolsas de iniciação científica para graduação, bolsas de apoio técnico, bolsas de pesquisadores, entre outras. Os projetos ainda contam com recursos financeiros de equipamentos para a Escola de Design e para o público atendido pelos projetos e programas.

## **Diretrizes Estratégicas**

- Equipar de recursos materiais, técnicos e humanos um ambiente voltado para a inovação social e tecnológica;
- Formar grupos de pesquisa, envolvendo graduandos, mestrandos, professores e pesquisadores nos quais serão estudados temas relacionando design, inovação, sustentabilidade e inclusão;
- Contribuir para o intercâmbio interdisciplinar de forma a tornar mais dinâmico o estudo referente à inovação, sustentabilidade e inclusão;
- Contribuir para uma melhor formação acadêmica e profissional de designers, atuando de forma sustentável e inovadora;
- Contribuir com eficácia nas parcerias com os projetos da ED/UEMG e outras instituições.

## **Grupo de Pesquisa**

- Cultura, aspectos socioeconômicos, a sustentabilidade, inclusão e a gestão da inovação: Esta linha busca a formação de um designer mais completo e engajado no processo de inovação dentro das organizações (empresas, ONGs, laboratórios, etc.), e tem como estratégias: análise das relações entre os diferentes atores do processo de inovação; análise das políticas públicas e estratégias empresariais visando a inovação; criação, desenvolvimento e implantação da inovação; co-design de soluções que permitam a inclusão de todos de maneira sustentável e equivalente.

- Estudo de novos métodos e processos que contribuam para otimização e/ou redução de insumos materiais e energéticos durante o ciclo de vida do sistema produto: Esta linha tem como estratégias: (a) O diagnóstico sobre escolha de materiais para o melhor desempenho de um produto final, (b) O diagnóstico sobre o tipo de processo de fabricação e (c) A aplicação da relação Design *versus* Materiais por meio dos conceitos adquiridos nas etapas anteriores.

As linhas de pesquisa estabelecem a interface com as áreas dos cursos de Design de Produto, Design Gráfico, Design de Ambientes e Artes Visuais – Licenciatura, além dos temas e áreas do PPGD (design, inovação e sustentabilidade).

Podem ser citadas: Design social, Design e inovação, Design e Tecnologia, Design e urbanismo, Design universal e inclusivo, Design e sustentabilidade, Design, Cultura e Museologia, Educação Ambiental, Inovação Social, Projetos de design em sistemas.

### **Os Grupos de Pesquisa aprovados pelo CNPq:**

“Design, Inovação & Tecnologia – DIT”, “Estudos em Design, Comunidades, Tecnologias Sociais e Iniciativas Sustentáveis (DECTESIS)”, “Design, Identidade e Território”, “Design Inclusivo e Tecnologia Social” compreendem os membros pesquisadores e convidados do CEDTec.

### **Atividades**

Oferecer formação extracurricular e complementar para os alunos da Escola de Design, por meio de projetos de pesquisa científica e extensionista, com foco na inclusão, inovação, sustentabilidade e tecnologia, com atividades direcionadas para:

- Desenvolvimento de projetos e parcerias para inclusão social;
- Disseminação de conceitos de sustentabilidade baseados nos 3P (profit, people, planet – geração de renda, recursos humano e meio ambiente);
- Formar e aprimorar profissionais com consciência ambiental, engajados socialmente e responsáveis na execução de projetos sustentáveis;
- Pesquisar e divulgar a utilização de novos materiais recicláveis, reciclados, não esgotáveis e de fácil acesso e produção;
- Estimular o empreendedorismo e a geração de renda sustentável.

### **Integração com a Graduação e Pós-Graduação**

O CEDTec desenvolve disciplinas, projetos de pesquisa e extensão, em conformidade com as metas da Universidade do Estado de Minas Gerais, adequadas à realidade da Escola de Design, considerando os objetivos da melhoria dos curso da graduação e “[...] a efetiva atenção à pesquisa e extensão” (MOTA; ABREU, 2012, p.2).

## **Equipe**

Professores doutores e mestres, alunos graduandos bolsistas e voluntários, alunos da pós-graduação.

## **CENTRO DE ESTUDOS EM DESIGN DE AMBIENTES – CEDA**

### **Coordenação**

A Coordenação e procedimentos dos Centros são estabelecidos por documento regimental próprio aprovado pelo Conselho Departamental da Escola de Design.

### **Área de concentração**

Design para Ambiência; Design.

### **Linhas temáticas**

Design de Serviços; Design e Saúde; Design Social; Design e Memória; Design e Linguagem; Design Gestão/Empreendedorismo; Design e Paisagem; Projetos e Diagnósticos em Design.

### **Setor de impacto**

As ações do Centro envolvem a comunidade acadêmica e a comunidade externa por meio de projetos realizados.

### **Apresentação**

Ao longo da história do design, percebe-se cada vez mais o ampliar da complexidade dessa atividade, que culmina, na atualidade, como uma profissão que vai além de uma ação projetual e de produtos tangíveis que abordem apenas a função e estética como solução de problemas. Estudos significativos em outras disciplinas, tais como sociologia, antropologia, psicologia, dentre outras, atentam para um novo modo de entender o humano, suas experiências e relacionamentos e, por consequência, novas maneiras de solucionar questões, sejam essas de ambiente, produto ou gráfico.

O humano é espacial, e é por meio do espaço que ele se relaciona e estreita relações específicas com o ambiente. Ambiente, então, passa ser uma construção de relação com as pessoas: social, cultural, política e econômica. Assim, o fruto dessa relação germina a identidade, o pertencimento e a apropriação. Desta forma, o conceito de ambiência passa ser não somente espaço físico e seus arranjos funcionais e estéticos, mas também, percepções, atitudes, sentimentos e comportamentos das pessoas em relação ao aspecto físico dos ambientes, sejam estes: um veículo, uma sala de



aula, um parque, um cenário de teatro, um jogo virtual, dentre outros, isso é, ambientes internos ou externos, delimitados ou não.

Por meio desse entendimento que o Centro Design para Ambiências propõe suas atividades. O CeDA tem como objetivo alinhar estudos para as ambiências e suas relações com o humano, por meio da teoria e da prática. Esses estudos estão integrados com o conhecimento do Design e tem como finalidade a melhoria da qualidade de vida do homem.

### **Diretrizes Estratégicas**

As ações do CeDA acontecem por meio da tríade pesquisa, ensino e extensão. A pesquisa e extensão incidem nas temáticas apresentadas, identificadas de acordo com as demandas da atualidade. O ensino dialoga na transversalidade com essas duas frentes, nas quais o discente aprofunda seus conhecimentos na teoria e na prática por meio de bolsas, estágios ou mesmo voluntariado.

O Centro tem ainda como proposta o estímulo de parcerias com outros Centros; com os cursos *lato* e *stricto sensu* da Escola de Design e, ainda, com outras Instituições de Ensino. Além disso, busca contribuir com a fundamentação teórica construída, por meio de periódicos, eventos, debates, seminários, dentre outros, com o intuito de estimular o conhecimento no meio acadêmico, bem como para a comunidade externa. Portanto:

- Quanto à pesquisa, procura incentivar a participação dos docentes e discentes em editais de fomento; em publicações; em eventos técnicos e Congressos Científicos;
- Quanto à extensão, procura mobilizar parcerias com redes de cooperação; participação na consecução de feiras, mostras e concursos de design;
- Quanto ao ensino, busca a participação atuante de alunos bolsistas, voluntários e estagiários nos estudos e práticas do design.

### **Equipe**

Conta com um quadro de professores mestres e doutores, alunos graduandos, mestrandos e doutorandos, estagiários e bolsistas.

## **CENTRO DE ESTUDOS EM DESIGN DA MADEIRA**

### **Coordenação**

A Coordenação e procedimentos dos Centros são estabelecidos por documento regimental próprio aprovado pelo Conselho Departamental da Escola de Design.

### **Área de concentração**

Atua no desenvolvimento da pesquisa científica na área do Design Industrial com foco no uso e estudo da madeira.

### **Linhas temáticas**

O CEMA dispõe várias linhas de pesquisa com o objetivo de produzir e difundir novos conhecimentos e inovações tecnológicas que se relacionam às áreas de biomecânica e meio ambiente.

### **Diretrizes Estratégicas**

Equipado com Laboratório de Estudos e Laboratório de Ensaios Ergonômicos, o Centro desenvolve pesquisas, presta serviço aos pesquisadores doutorandos e mestrandos, assim como professores e alunos da graduação da Escola de Design.

### **Equipe**

Conta com um quadro de professores mestres e doutores, alunos graduandos, mestrandos e doutorandos, estagiários e bolsistas.

## **LABORATÓRIO DE ENSAIOS, MODELAGEM E PROTOTIPAGEM (LEMP)**

### **Coordenação**

A Coordenação e procedimentos dos Centros são estabelecidos por documento regimental próprio aprovado pelo Conselho Departamental da Escola de Design.

### **Área de concentração**

O LEMP apoia as atividades práticas dos cursos de Design e oferta disciplinas optativas.

### **Apresentação**

O LEMP oferece à comunidade acadêmica conhecimentos práticos e teóricos em múltiplas áreas como Marcenaria, Usinagem, Fundição, *Vacuum Forming*, Fibra de Vidro e Serralheria, de forma a enriquecer os saberes adquiridos e estimular a criatividade e curiosidade de alunos e docentes.

### **Diretrizes Estratégicas**

Pensado como um espaço aberto, o LEMP disponibiliza sua estrutura física e intelectual a toda a Escola de Design, auxiliando com orientações técnicas, do desenvolvimento de projetos à sua

execução. Conta com máquinas e ferramentas disponíveis para a execução de modelos e protótipos pelos alunos.

### **Equipe**

Conta com um quadro de professores mestres e doutores, alunos graduandos, mestrandos e doutorandos, estagiários e bolsistas.

## **NÚCLEO ARTE LICENCIATURA (NAL)**

### **Coordenação**

A Coordenação e procedimentos dos Centros são estabelecidos por documento regimental próprio aprovado pelo Conselho Departamental da Escola de Design.

### **Apresentação**

Criado em 2017, o NAL oferece espaço específico para articulação dos saberes que fundamentam o curso de Artes Visuais Licenciatura no sentido de reorientar suas diretrizes e suas concepções de Formação em Arte e do Professor de Arte.

### **Área de concentração**

O NAL apoia as atividades práticas, de ensino, pesquisa e extensão do curso de Artes Visuais.

### **Diretrizes Estratégicas**

Fomentar discussões junto à equipe de professores do curso; trabalhar em cooperação com o Núcleo de Estágio da Escola de Design, acompanhar os programas Pibid, propor experimentos, experiências e elaborações artísticas; desenvolver, executar e acompanhar seminários, simpósios, colóquios, mesas redondas, mostras e exposições artísticas; criar grupos de estudo e pesquisa em Arte e sobre Arte.

### **Equipe**

Conta com um quadro de professores mestres e doutores, alunos graduandos, mestrandos e doutorandos, estagiários e bolsistas.

## APÊNDICE 2 - TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO - TCC

### Terminologia

De acordo com o Art. 9º da Resolução nº 5 de 8 de março de 2004 do Ministério da Educação e Cultura (MEC), adota-se o termo Trabalho de Conclusão de Curso - TCC;

### Modalidades

Podem ser desenvolvidos Trabalhos de Conclusão de Curso nas modalidades Monografia e Projeto.

Compreendendo que a Monografia trata-se de um estudo científico acerca de questões do universo do design, sobre um tema específico ou particular, com suficiente valor representativo e que obedece a rigorosa metodologia. Investiga determinado assunto não só em profundidade, mas também em todos os seus ângulos e aspectos, dependendo dos fins a que se destina (LAKATOS, 2003, p.235). Deve ser acompanhada de redação de artigo científico, cuja norma para redação será definida no programa da disciplina Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). A modalidade Projeto compreende o desenvolvimento de soluções projetuais em design (soluções estas que podem consistir no desenvolvimento de produtos físicos replicáveis ou produção única, experimental, comercial, conceituais, serviços e diagnósticos em design).

### Duração

O Trabalho de Conclusão de Curso em Design tem a duração de um ano organizado em duas disciplinas: Trabalho de Conclusão de Curso I (TCC-I) e Trabalho de Conclusão de Curso II (TCC-II), distribuídas em dois semestres subsequentes, conforme a matriz curricular do curso. Para cursar a disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II (TCC-II), obrigatoriamente, o aluno deverá ter cursado a disciplina Trabalho de Conclusão de Curso I (TCC-I).

### Objetivo:

Desenvolvimento individual de atividade teórico-prática e reflexiva em design. A realização do Trabalho de Conclusão de Curso é requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Design Gráfico.

### Funcionamento

Dos temas: de natureza diversa, os temas abordados no projeto de graduação estabelecem a ligação entre a formação acadêmica e a prática profissional. O tema desenvolvido é de autoria do aluno, conforme seu interesse e/ou aptidão por um setor específico do design, mas com possibilidade de vários enfoques que sintetizem os aspectos ligados ao processo e permitam

conciliar a reflexão sobre o tema eleito atestando as competências técnico-práticas adquiridas no decorrer do curso.

Dos orientadores: a partir de premissas estabelecidas pelo Colegiado de Curso, seguindo orientações das Resoluções<sup>9</sup> que regem o ensino da UEMG, o Trabalho de Conclusão de Curso será acompanhado por um professor orientador. É responsabilidade do orientador direcionar, sugerir, propor, avaliar o trabalho a ser desenvolvido para que atenda aos critérios do trabalho acadêmico científico. Ainda, cabe ao orientador, promover a discussão e a reflexão sobre a relevância acadêmica e social do tema proposto pelo aluno. Cabe ao orientador a liberação ou não do aluno para a participação nas bancas avaliativas, segundo os critérios estabelecidos pelo Colegiado de Curso. O Trabalho de Conclusão de Curso, a critério do aluno e do orientador, pode ser acompanhado por um coorientador.

O processo de definição de tema e escolha do orientador acontece na disciplina TCC-I, momento no qual são preparados os documentos exigidos para a efetiva confirmação do aluno na disciplina e acompanhamento do processo de orientação.

Da coordenação do TCC: durante todo o processo os discentes são assistidos pela Coordenação do Projeto de Graduação, composta por um professor que é responsável pela gestão das etapas que compreendem a alocação dos alunos com seus respectivos orientadores, o registro de sua realização e a sistematização de procedimentos técnicos da disciplina.

Das orientações: os discentes são orientados semanalmente em data e horário pré-estabelecidos inseridos nas disciplinas TCC-I e TCC-II, conforme estipulado pela matriz curricular. Aos docentes são respeitados os encargos didáticos e suas atribuições delimitadas pela Resolução vigente<sup>10</sup>.

Da avaliação: o Trabalho de Conclusão de Curso de Design Gráfico seguirá critérios de avaliação conforme a modalidade desenvolvida. Ao sistema de avaliação, processual e somativa, é acrescida, obrigatoriamente, a apresentação pública do TCC que será examinado pela Banca de Qualificação e a Banca Final. A primeira ocorre ao fim da disciplina TCC-I e a segunda ao fim da disciplina TCC-II. São compostas por professores e profissionais convidados e tem caráter decisivo no prosseguimento (no caso do TCC-I) e na aprovação dos alunos. Para a participação em cada uma das bancas, o aluno, mediante a aprovação do orientador, deverá entregar um exemplar do seu

---

<sup>9</sup> RESOLUÇÃO COEPE/UEMG Nº225 de 06 de outubro 2017. Dispõe sobre o cálculo de encargos didáticos e sua atribuição aos ocupantes do cargo de Professor de Educação Superior – PES da UEMG, bem como aos professores designados da Instituição. Disponível em: <<http://uemg.br/arquivos/2017/pdf/Rcoepe225-2017.pdf>>. Acesso em: junho de 2018.

<sup>10</sup> Idem 9.

TCC para cada membro da banca, acompanhados do Formulário de Indicação de banca. As bancas ocorrerão na semana de TCC, aberta a toda comunidade, conforme calendário estabelecido pela Unidade Acadêmica ouvido o Colegiado de Curso.

Da entrega: após a aprovação da banca avaliadora, o aluno, em acordo com o orientador, deverá realizar a correção das proposições feitas pela banca e entregar o seu Trabalho de Conclusão de Curso à Coordenação do TCC, conforme calendário estabelecido pela Unidade Acadêmica, a partir do calendário acadêmico da UEMG, ouvidos o Colegiado de Curso e o coordenador do TCC.

## APÊNDICE 3 - ESTÁGIO SUPERVISIONADO

### APRESENTAÇÃO

Diante do ritmo acelerado de mudanças no mundo contemporâneo, a universidade cada vez tem que se esforçar mais para evoluir em todos os níveis da sociedade. A academia e o mercado de trabalho estão envolvidos em uma dialética que é fundamental para o progresso mas, ao mesmo tempo, exige sacrifícios e esforços de todas as partes.

As mudanças no âmbito das relações humanas são sempre mais complexas do que as mudanças no nível tecnológico, e como atividade extensionista, o estágio pode oferecer formas de evolução com a participação em empreendimentos ou projetos de interesse social. As competências adquiridas na universidade não são as únicas necessárias para uma formação integral do aluno, e um processo de aprendizado contínuo é necessário para adaptação à nova realidade do mercado de trabalho.

Também a Declaração Mundial sobre a Educação Superior no Século XXI, fruto da Conferência Mundial sobre o Ensino Superior realizada em Paris em outubro de 1998, prega, entre outros preceitos, que a educação superior tem a missão e o dever de, por meio do estágio, dar a oportunidade do aluno inserir-se em uma situação real de trabalho, abrindo caminho para a conquista profissional num mercado cada vez mais competitivo.

Frente a novas propostas no âmbito do ensino médio e fundamental, cabe à academia trabalhar critérios capazes de guiar os caminhos do aprimoramento. A UNESCO (1994) aponta as três grandes tendências principais do ensino superior comuns aos sistemas educacionais: 1. a extraordinária expansão quantitativa, via de regra acompanhada por desigualdades continuadas de acesso entre países e regiões; 2. diversificação de estruturas institucionais, programas e formas de estudo; 3. dificuldades financeiras.

A atividade de estágio pode atender às três tendências já que, frente à expansão quantitativa, proporciona um ensino de maior qualidade, diverso em relação à estruturas e formas de estudo, além de auxiliar o aluno, em alguns casos, também no aspecto financeiro.

### OBJETIVOS

- Adequar-se às diretrizes curriculares dos cursos de Design;
- Exercer atividades de Extensão através do contato do aluno com a sociedade;
- Regulamentar e normatizar, sob os mais variados aspectos, a participação dos alunos em atividades de ensino e extensão no âmbito, e fora da Instituição de Ensino;

- Incentivar o trabalho interativo entre a academia e a comunidade visando o desenvolvimento da ciência e da tecnologia e da criação e difusão da cultura, a fim de desenvolver o entendimento do homem e do meio em que vive;
- Promover a extensão, permitindo a ampliação do acesso às conquistas resultantes da criação cultural e da pesquisa científica e tecnológica geradas na instituição.

## **AMPARO LEGAL**

Constituição Federal: Art. 207. As universidades gozam de autonomia didático-científica, administrativa e de gestão financeira e patrimonial, e obedecerão ao princípio de indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão.

LDB 9394/96: art. 1º, § 2º, onde a educação escolar deverá vincular-se ao mundo do trabalho e à prática social; art. 2º, que diz ser a qualificação do aluno para o trabalho uma das finalidades da educação; art. 43 – VII, que define o estágio extracurricular como a participação do estudante em empreendimentos e projetos de interesse social; art. 82, onde as Instituições de Ensino estabelecerão as normas para realização dos estágios.

Regimento Interno/ED/UEMG: Cap. I, Seção I, art. Art. 6º, que diz que para obtenção de grau acadêmico, diploma ou certificado, o estudante deve cumprir currículo aprovado pelo Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão, integralizando o número de unidades de créditos previsto no mesmo.

## **CONCEPÇÃO DO PROGRAMA**

Objetivo: Este Programa de Estágio Supervisionado visa fomentar o estágio supervisionado para os alunos regularmente matriculados e frequentes nos cursos de Design de Ambientes, Design de Produto e Design Gráfico da ED/ UEMG.

Conceito de Estágio Supervisionado: Por estágio supervisionado entende-se o ato educativo escolar supervisionado, desenvolvido no ambiente de trabalho, que visa à preparação para o trabalho produtivo de educandos que estejam frequentando o ensino regular em instituições de educação superior, de educação profissional, de ensino médio, da educação especial e dos anos finais do ensino fundamental, na modalidade profissional da educação de jovens e adultos (art. 1º, Lei Nº 11.788/08).

Objetivo do Estágio Supervisionado: O estágio visa ao aprendizado de competências próprias da atividade profissional e à contextualização curricular, objetivando o desenvolvimento do educando para a vida cidadã e para o trabalho (art.1º, § 2º, Lei Nº 11.788/ 08).

Estágio Supervisionado Obrigatório: É aquele definido como tal no projeto do curso, cuja carga horária é requisito para aprovação e obtenção de diploma (art. 2º, § 1º, Lei Nº 11.788/ 08). Nos cursos de Design da ED/ UEMG, o estágio faz parte do projeto pedagógico curricular, tem carga horária e período de



realização determinados, devendo ser programado, acompanhado e avaliado pelos Coordenadores e Supervisores da Escola e do Órgão Concedente.

Estágio Supervisionado Não-Obrigatório: É aquele desenvolvido como atividade opcional, acrescida à carga horária regular e obrigatória (art. 2º, § 2º, Lei Nº 11.788/08).

O estágio supervisionado não-obrigatório (extracurricular, voluntário) realizado ao longo do curso no âmbito da ED/ UEMG pode ser desenvolvido como atividades de extensão, de monitorias e de iniciação científica.

## OPERACIONALIZAÇÃO

- 1) **Coordenação de Estágio Supervisionado**: A partir de situações reais da vida e trabalho desenvolvidos pelos estudantes em instituições e/ ou comunidade, a Coordenação visa proporcionar-lhes o aperfeiçoamento e a complementação de sua formação profissional, social e cultural. Para tanto mantém relações permanentes com os setores de estágios de outras Instituições de Ensino, além de entidades que oferecem oportunidades e campos de estágio e outras formas de colaboração no processo educativo.
  - a) Responsabilidades: Será responsabilidade da Coordenação de Estágio Supervisionado cuidar para que todos os instrumentos de controle do estágio sejam devidamente preenchidos e assinados.
  - b) Atribuições do Coordenador
    - i) Orientar os alunos e Órgãos Concedentes sobre o conteúdo do Termo de Compromisso e as normas legais de estágio;
    - ii) Elaborar cartas, ofícios, termos de compromisso, diagramas, projetos e relatórios para encaminhamento aos interessados;
    - iii) Definir, junto aos Órgãos Concedentes, horário, duração e outros aspectos do estágio, em conformidade com os Planos de Estágio apresentados pelos Professores Orientadores;
    - iv) Acompanhar e avaliar o estágio nos termos da lei e da prática pedagógica;
    - v) Formalizar Acordos de Cooperação, quando necessário;
    - vi) Controlar as vagas recebidas informando aos alunos do seu preenchimento;
    - vii) Informar e orientar a política e cultura do estágio;
    - viii) Receber e divulgar as demandas e ofertas de estágio e emprego, de empresas que procurem a escola.
  
- 2) **Orientação de Estágio Supervisionado**: Para fins de acompanhamento do estágio supervisionado na ED/UEMG, o Professor Orientador será indicado pelo coordenador de cada curso, devendo ter formação acadêmica na mesma área do curso apontado.
  - a) Atribuições do Professor Orientador:
    - i) Acompanhar o estágio dos alunos;
    - ii) Criar condições e instrumentos que facilitem o processo de ensino- aprendizagem na relação Concedente-Estudante;

- iii) Avaliar, junto com o Coordenador, os Relatórios dos estagiários;
  - iv) Avaliar as instalações da parte concedente do estágio e sua adequação à formação cultural e profissional do educando;
  - v) Exigir do educando a apresentação periódica, em prazo não superior a 6 (seis) meses, de relatório das atividades;
  - vi) Incorporar o plano de atividades do estagiário, elaborado em acordo das 3 (três) partes a que se refere o inciso II do caput do art. 3º da Lei 11.788/08, ao termo de compromisso por meio de aditivos à medida que for avaliado, progressivamente, o desempenho do estudante.
- 3) **Estagiário:** é o aluno regularmente matriculado e frequente em qualquer curso da ED/UEMG que esteja definido como tal no Termo de Compromisso firmado entre o aluno e o órgão concedente e a instituição de ensino.
- a) Atribuições do Estagiário:
    - i) Conhecer os objetivos da empresa;
    - ii) Saber a importância de seu trabalho em todo o processo produtivo;
    - iii) Observar e anotar fatos e dados significativos;
    - iv) Participar das atividades propostas com responsabilidade e organização.
  - b) Requisitos para participar do Programa de Estágio Supervisionado:
    - i) Estar regularmente matriculado e frequente a partir do 3º semestre, incluído, dos cursos de Design.
- 4) **Supervisor de Estágio (Concedente):** é o responsável pelo acompanhamento do estudante no período em que este estiver cumprindo o estágio, no Órgão Concedente. Preferencialmente, deve ter formação acadêmica em Design ou áreas afins. Serão aceitos como supervisores de estágios aqueles que têm notório reconhecimento nas atividades em que o estudante desenvolve o estágio, mesmo que sem formação acadêmica superior. Nestes casos, o estágio obrigatório será válido somente se o supervisor preencher uma declaração atestando sua experiência na área do curso. Esta declaração está incluída no modelo de Plano de Atividades da ED.
- a) Atribuições do Supervisor:
    - i) Providenciar a melhor e mais rápida integração do estagiário no Concedente;
    - ii) Orientar o estagiário sobre as atividades a serem desenvolvidas;
    - iii) Repassar/instruir o estagiário sobre as técnicas e tecnologias necessárias ao desempenho das funções atribuídas;
    - iv) Proporcionar o crescimento profissional do estagiário, na ótica de acúmulo de conhecimento;
    - v) Acompanhar a frequência do estagiário.
- 5) **Órgão Concedente:** Denomina-se Órgão Concedente qualquer pessoa jurídica de direito privado e os órgãos da administração pública direta, autárquica e fundacional de qualquer dos Poderes da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios, bem como profissionais liberais de nível superior devidamente registrados em seus respectivos

conselhos de fiscalização profissional (art.9º, Lei Nº 11.788/ 08). Somente no caso das habilitações não regulamentadas, serão aceitas como Concedentes, profissionais liberais de nível superior que tenham a mesma formação do estagiário ou, caso não tenha formação superior, que apresente notório conhecimento sobre a área escolhida pelo aluno.

## **FISCALIZAÇÃO**

Apesar da Coordenação de Estágio Supervisionado não ter “poder de polícia” caberá a ela a fiscalização das informações prestadas no Termo de Compromisso de Estágio celebrado entre Concedente e aluno, nos casos de alguma suspeita de irregularidade.

## **CONDIÇÕES PARA CONCESSÃO DE ESTÁGIO**

Somente poderão habilitar-se à concessão de estágios, entidades e pessoas físicas, que tenham condição de ofertar instalações que tenham condições de proporcionar ao educando atividades de aprendizagem social, profissional e cultural (art. 7º - II, Lei Nº 11.788/ 08).

## **FORMALIZAÇÃO**

As rotinas de operacionalização/ formalização do estágio serão consolidadas pela Coordenação de Estágio Supervisionado, da seguinte forma:

- a. Plano de Atividade;
- b. Termo de Compromisso: celebrado entre o estudante e o Órgão Concedente do estágio, com a interveniência obrigatória da ED/UEMG;
- c. Relatório Parcial;
- d. Avaliação Final de Estágio: preenchido pelo estagiário e pelo Supervisor de Estágio, do Órgão Concedente, em relação ao desenvolvimento do estudante durante o estágio.

TERMO DE COMPROMISSO: O TCE se constituirá comprovante exigível pela autoridade competente, na inexistência de vínculo empregatício. É obrigatória a assinatura de TERMO DE COMPROMISSO – TCE, entre o Concedente e o Estudante com interveniência da Escola de Design/UEMG.

## **DURAÇÃO DO ESTÁGIO**

O prazo máximo de duração do estágio, com um mesmo Concedente, será de um ano, podendo ser prorrogável por período menor ou igual, por mais uma única vez.

A carga horária semanal deverá ser de no máximo 6 horas diárias, de segunda a sexta, ou, 30 horas semanais, compatíveis com o horário do curso do estagiário.

## **RECESSO REMUNERADO**

A cada 12 meses de estágio, o estudante tem direito a um mês de recesso remunerado, preferencialmente durante o período de férias escolares.

## **EXTINÇÃO DO ESTÁGIO:**

- a) pelo término do Termo de Compromisso;
- b) pela desistência, por escrito, do estudante;
- c) pela não-renovação do Termo de Compromisso;
- d) pelo abandono ou pela conclusão do curso;
- e) por iniciativa do Órgão Concedente;
- f) pelo não cumprimento de uma das cláusulas do Termo de Compromisso.

## **CONTRAPRESTAÇÃO**

O estágio, independente do seu caráter, poderá ser remunerado pelo Concedente, mediante pagamento de bolsa-estágio ou outro tipo de contraprestação acordada no termo de Compromisso.

Nas atividades desenvolvidas nos Centros Acadêmicos da ED/UEMG, o aluno poderá ser remunerado somente se previamente contratado e acordado pelo Professor Responsável pela atividade de acordo com os critérios dos Centros Acadêmicos a que pertençam.

## **SEGURO CONTRA ACIDENTES PESSOAIS**

O seguro contra acidentes pessoais, feito em favor do estagiário, é obrigatório em todos os TCE, de responsabilidade do Órgão Concedente.

## **DISPENSA DA DISCIPLINA ESTÁGIO SUPERVISIONADO**

Requerentes: Alunos regularmente matriculados e frequentes, a partir do 5º período dos cursos de Design da ED/ UEMG que desenvolvam atividades como designer, e que se enquadram numa das situações abaixo:

- Funcionário em regime de CLT;
- Profissional autônomo;
- Proprietário de empresa.

### Documentos comprobatórios:

- Funcionário CLT: xerox da carteira de trabalho; declaração da empresa sobre as atividades desenvolvidas pelo estudante; declaração comprovando a existência de profissional equivalente ao supervisor de estágio (hierarquicamente superior ao aluno e

com formação ou experiência na área do curso), não sendo permitido que o aluno seja o único funcionário da área de Design na empresa.

- Profissional autônomo: 3 declarações de 3 clientes diferentes, com a imagem de suas respectivas produções; documento que comprove, pelo menos, 1 ano de atuação profissional.
- Proprietário de empresa: xerox do contrato social, declaração de próprio punho se indicando como o designer da empresa e 3 imagens de produtos desenvolvidos.

Equiparação ao estágio: atividades de extensão, de monitorias e de iniciação científica desenvolvidas pelo estudante, poderão ser equiparadas ao estágio a partir da análise individual de cada caso, pela Coordenação de Estágio da universidade e tendo qualquer dúvida dirimida pelas coordenações de curso. Os critérios para permitir a equiparação são a carga horária semelhante, complexidade das atividades e relação direta com a temática do curso.

## **ESTÁGIO VOLUNTÁRIO**

Estágio voluntário é a participação do estudante em empreendimentos e projetos de interesse social e cultural, sem qualquer vínculo empregatício, realizado na comunidade em geral, sob responsabilidade e coordenação dos Centros Acadêmicos da ED/UEMG.

### Formalização do Estágio Voluntário

- Termo de Adesão ao Serviço Voluntário.
- Declaração do coordenador do Centro, contendo além do nome e curso do aluno, a carga horária despendida no estágio e o seu aproveitamento.

## **DÚVIDAS E CASOS OMISSOS**

As dúvidas e/ou casos omissos a este Programa deverão ser tratados diretamente com a Coordenação de Estágio Supervisionado, que, caso necessário, encaminha especificamente às coordenações dos cursos de design da ED/UEMG.

## **DOCUMENTOS DO ESTÁGIO**

Lei 11.788/ 08

### 1) Estágio Supervisionado:

- Instruções
- Plano de Atividades
- Termo de Compromisso
- Relatório Parcial
- Avaliação Final

### 2) Estágio Voluntário:

- Instruções
- Termo de Adesão

### 3) Outros Documentos:

- Termo Aditivo
- Termo de Rescisão
- Pedido de Dispensa
- Convênio

## **ANEXOS ESPECÍFICOS DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO**

O Estágio Supervisionado é uma atividade acadêmica de aprendizagem social, profissional e cultural, proporcionadas aos estudantes pela participação em situações reais da vida e trabalho de seu meio, sendo realizado na comunidade em geral ou no âmbito da ED/UEMG, junto a instituições públicas, privadas ou de profissionais liberais, sob responsabilidade e coordenação da Escola de Design.

Para o adequado cumprimento do estágio supervisionado deve-se observar:

- Aluno regularmente matriculado e frequente, a partir do 3º período;
- Desenvolvimento de atividades compatíveis com o curso do aluno;
- Supervisor da empresa/instituição com formação ou experiência profissional na área do curso;
- Professor orientador da escola com formação na mesma área do curso do aluno;
- Instalações adequadas para a realização do estágio;
- Contratos preenchidos e assinados;
- Relatórios e avaliações pertinentes.

Os alunos do curso de Design Gráfico devem cumprir as horas de estágio supervisionado (QUADRO 3) que serão validadas por meio de:

- Termo de Compromisso;
- Plano de Atividades;
- Relatório Parcial (a cada 6 meses);
- Avaliação Final (no término do estágio).

De acordo com a Lei Nº 11.788 de 25/09/2008, é direito do estagiário:

- Recesso remunerado de 30 dias a cada 01 ano de estágio (tempo e remuneração proporcionais se o estágio tiver duração menor);
- Falta justificada nos dias de provas escolares, devidamente comprovadas;
- Ser coberto por Seguro contra Acidentes Pessoais.

## TERMO DE COMPROMISSO DE ESTÁGIO

As partes abaixo identificadas celebram o presente Termo de Compromisso de Estágio, com fundamento na Lei Federal nº 11.788, de 25 de setembro de 2008, mediante as cláusulas e condições seguintes:

<b><u>CONCEDENTE</u></b>	
Razão Social:	
Nome Fantasia:	
CNPJ:	Inscrição Estadual:
Endereço:	
Bairro:	CEP: Cidade e Estado:
Telefone:	Celular:
Representada por:	
Cargo/função:	
CPF:	E-mail:

<b><u>ESTAGIÁRIO (A)</u></b>	
Nome:	
CPF:	RG:
Endereço:	
Bairro:	CEP: Cidade e Estado:
Telefone:	Celular:
Curso:	Série/Semestre:

<b><u>INSTITUIÇÃO DE ENSINO: UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS – UEMG</u></b>	
Unidade:	
Endereço:	
Bairro:	CEP: Cidade e Estado:
Telefone:	
Representada por:	
Cargo/função:	

**CLÁUSULA PRIMEIRA – Do Objeto**

Constitui objeto do presente Termo a formalização da relação entre as partes para possibilitar a realização da atividade de estágio curricular  **Obrigatório** ou  **Não obrigatório**, com vistas à complementação de ensino aprendizagem a estudantes regularmente matriculados nos cursos superiores oferecidos pela Uemg.

**CLÁUSULA SEGUNDA – Das Atividades**

As atividades de estágio a serem desenvolvidas pelo(a) estagiário(a) em termos de treinamento prático, de aperfeiçoamento técnico, cultural, científico e de relacionamento humano, planejado de acordo com as especificidades do curso, será acompanhado e executado conforme estabelecido no Plano de Atividades, parte integrante do presente Termo de Compromisso.

**CLÁUSULA TERCEIRA – Do Prazo**

O estágio curricular terá a duração de  meses, com início em  /  /  , podendo ser prorrogado mediante Termo Aditivo, desde que não ultrapasse 04 (quatro) semestres letivos, exceto quando se tratar de estagiário portador de deficiência.

**CLÁUSULA QUARTA – Da Carga Horária**

- a. A jornada de atividades será de **no máximo** 06 (seis) horas diárias e 30 (trinta) horas semanais, em período compatível com seu turno acadêmico, fazendo jus o estagiário ao recesso remunerado de 30 (trinta) dias, após um ano de atividades, quando for o caso;
- b. O estágio relativo a cursos que alternam teoria e prática, nos períodos em que não estão programadas aulas presenciais, **poderá** ter jornada de até 40 (quarenta) horas semanais, desde que isso esteja previsto no projeto pedagógico do curso e da instituição de ensino.

**CLÁUSULA QUINTA – Da Bolsa de Estágio**

O Concedente **poderá** oferecer ao estagiário bolsa de estágio paga mensalmente, como contraprestação, no caso no valor de R\$  , bem como auxílio transporte.

**CLÁUSULA SEXTA – Do Vínculo Empregaticio**

Nos termos do disposto no art. 3º da Lei nº 11.788/2008, o estágio curricular não cria qualquer vínculo empregaticio de qualquer natureza entre o(a) estagiário(a), o(a) concedente e a Uemg.

**CLÁUSULA SÉTIMA – Do Seguro**

O estagiário estará segurado contra riscos de acidentes pessoais pela Apólice de Seguro nº **01.82.0002342.000000**, que a Uemg mantém com a seguradora Companhia Gente Seguradora. Em caso de acidentes, a Companhia deverá ser acionada por meio do número de telefone **0800-6020088** (de qualquer telefone, 24 horas por dia e 7 dias por semana).



**CLÁUSULA OITAVA – Dos Compromissos****I – Do(a) Concedente:**

- a. garantir ao(à) estagiário(a) o cumprimento das exigências escolares, inclusive no que se refere ao turno acadêmico;
- b. proporcionar ao(à) estagiário(a) atividade de aprendizagem social, profissional e cultural compatíveis com sua formação profissional;
- c. proporcionar ao(à) estagiário(a) condições de treinamento prático e de relacionamento humano;
- d. proporcionar à instituição de ensino, subsídios que possibilitem o acompanhamento, a supervisão e a avaliação do estágio;
- e. manter à disposição da fiscalização documentos que comprovem a relação de estágio;
- f. enviar a instituição de ensino, ao final do estágio, um relatório de atividades, com vista obrigatória ao estagiário.

**II – Do(a) Estagiário(a):**

- a. cumprir com todo o empenho e interesse a programação estabelecida para seu estágio;
- b. observar as diretrizes e/ou normas internas do(a) concedente e os dispositivos legais aplicáveis ao estágio;
- c. comunicar à instituição de ensino qualquer fato relevante sobre seu estágio;
- d. elaborar e entregar ao concedente, para posterior análise da instituição de ensino, relatório sobre o estágio, na forma estabelecida por esta última.

**III – Da Uemg:**

- a. estabelecer normas e procedimentos para cumprimento do estágio;
- b. supervisionar o estágio de alunos;
- c. analisar e discutir o plano de trabalho desenvolvido pelo estagiário no local de estágio, visando à realização de aprendizado na perspectiva da teoria e da prática;
- d. indicar professor orientador, da área a ser desenvolvida no estágio, como responsável pelo acompanhamento e avaliação das atividades do estagiário;
- e. comunicar à empresa CONCEDENTE, de imediato e por escrito, o desligamento do Estagiário de seu cursos.

**CLÁUSULA NONA – Do Desligamento**

- a. a conclusão ou abandono do curso e o trancamento da matrícula;
- b. o não cumprimento do convencionado neste Termo de Compromisso;
- c. iniciativa de qualquer das partes, mediante comunicação escrita com antecedência mínima de 5(cinco) dias úteis.

**CLÁUSULA DÉCIMA – Do Foro**

Fica eleito o Foro da Comarca de \_\_\_\_\_, como competente para dirimir dúvidas decorrentes deste Termo de Compromisso de Estágio.

E por estarem de acordo com os termos ora ajustados no Termo Compromisso de Estágio, as partes assinam o presente em 3 (três) vias de igual teor e forma, para um só efeito.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_\_\_.

Local e data

ASSINATURA DO(A) ESTAGIÁRIO(A)

\_\_\_\_\_  
CONCEDENTE:  
(Carimbo e assinatura do representante legal)

\_\_\_\_\_  
INSTITUIÇÃO DE ENSINO – UNIDADE ACADÊMICA:  
(Carimbo e assinatura do representante legal)

\_\_\_\_\_  
SUPERVISOR DE ESTÁGIO DA EMPRESA:  
(Carimbo e assinatura)

\_\_\_\_\_  
RESPONSÁVEL PELO ESTÁGIO NA INSTITUIÇÃO  
DE ENSINO:  
(Carimbo e assinatura)

## PLANO DE ATIVIDADES

1. Dados do Estagiário	
Nome:	Matrícula:
E-mail:	Turno:
Curso:	Período:
2. Dados da Empresa	
Razão Social:	
CNPJ :	Ramo de Atividades:
Endereço:	
Depto / Setor de Realização do Estágio:	Telefone:
	E-mail:
Supervisor do Estágio:	Formação:
	Função:
<p><b>Preenchido pelo supervisor da concedente/empresa</b></p> <p>Declaro para os devidos fins, que eu, _____ <b>Supervisor responsável</b> pelo acompanhamento do <b>estagiário</b>, tenho <i>experiência na área do curso do referido estudante. Conforme exige a Lei Federal de Estágio Nº11.788/2008, capítulo III, Art. 9º, § III, das atribuições da concedente</i> "Indicar funcionário de seu quadro de pessoal, com formação ou experiência profissional na área de conhecimento desenvolvida no curso do estagiário".</p>	
3. Dados do Professor orientador do Curso	
Nome:	
Formação:	
4. Descrição das Atividades	

5. Período do Estágio Supervisionado	
Período: ____/____/____ a ____/____/____ Início Fim do estágio	Quantidade de Horas/ Estágio Supervisionado:  Horas semanais trabalhadas _____

Belo Horizonte, \_\_/\_\_/\_\_

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Estagiário

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Supervisor (Empresa Concedente)

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Coordenador de Estágio (ED/UEMG)

\_\_\_\_\_  
Assinatura do Professor Orientador de Estágio (ED/UEMG)

Despacho do professor orientador: Valerá como Estágio Obrigatório? ( ) Sim ( ) Não

Motivo: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## APÊNDICE 4 - QUADRO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES

**ATIVIDADES COMPLEMENTARES:** São atividades extracurriculares, que têm como objetivo a complementação do conhecimento do aluno para sua melhor formação profissional.

CÓD. AC	ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	COMPROVAÇÃO E AVALIAÇÃO	HORAS VALIDADAS*	LIMITE VALIDÁVEL
AC 01	Carga horária excedente das atuações junto aos Centros e Núcleos da Escola de Design:	Atividades relacionadas à formação profissional, realizadas junto aos Centros e Núcleos da Escola de Design, supervisionadas por um professor orientador. Serão validadas como Atividade Complementar somente as horas excedentes das Atividades de Extensão	Declaração do coordenador do Centro ou Núcleo, com descrição das atividades desenvolvidas e Declaração da Coordenação de Extensão com descrição da carga horária excedente.	Máximo de 30h por semestre.	60 horas.
AC 02	Carga horária excedente de atividades de estágio e atividades acompanhadas por profissional especializado, em área afim ao curso	Atividades por tempo determinado previamente, validadas pelo Setor de Estágio da Unidade, para aprimoramento da formação do aluno. Serão validadas como carga horária de Atividades Complementares somente as horas excedentes de Estágio.	Documento comprobatório validado pelo Setor de Estágio da Unidade.	Máximo de 30h por semestre.	60 horas.
AC 03	Projetos de pesquisa em Iniciação Científica:	Atividades de pesquisa orientadas por professor da Escola de Design.	Relatório de pesquisa assinado pelo professor orientador e declaração da carga horária total emitida pela Coordenação de Pesquisa da Unidade.	Máximo de 40h por semestre	80 horas
AC 04	Monitorias Acadêmicas:	Atividades de monitoria acadêmica vinculadas ao Edital próprio da Universidade.	Relatório Final de Atividades do Programa de Ensino em Monitoria Acadêmica, assinado pelo professor da disciplina.	Máximo de 40h por semestre.	80 horas
AC 05	Atuação como Mesário Universitário (TRE-MG):	Atividades relacionadas ao convênio da UEMG com o TRE-MG, por meio do Projeto Mesário Universitário	Declaração emitida pelo Tribunal Regional Eleitoral de Minas Gerais (TRE-MG).	Máximo de 15h por semestre.	30 horas

CÓD. AC	ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	COMPROVAÇÃO E AVALIAÇÃO	HORAS VALIDADAS*	LIMITE VALIDÁVEL
<b>AC 06</b>	Participações em concursos profissionais:	Participações do aluno em concursos, em categoria profissional, com tema afim ao curso que frequenta. Obs.: Participação em categoria estudantil está contemplada na Planilha de Atividades de Extensão.	Apresentação de documentos comprobatórios e arquivo do projeto apresentado.	Máximo de 5h para participante; 10h para classificado na etapa eliminatória; 15h para premiado.	60 horas
<b>AC 07</b>	Disciplinas afins à área do curso, cursadas em Instituições de Ensino Superior:	O estudante deverá preencher Requerimento de Dispensa de Atividades Complementares em formulário próprio junto à Secretaria Acadêmica, anexando os documentos comprobatórios da disciplina cursada na Instituição de Ensino Superior de origem: Histórico Escolar e Programa de Ensino da Disciplina. Obs.: Disciplinas que já tenham sido utilizadas para outras dispensas não poderão ser aceitas.	Formulário de Dispensa de Atividades Complementares emitido pela Coordenação de Curso.	Máximo de 30h por semestre.	30 horas
<b>AC 08</b>	Cursos de extensão:	Aluno ouvinte em cursos de extensão oferecidos pela Escola de Design/UEMG ou por outra Instituição de Ensino Superior	Certificado comprobatório da conclusão do curso, emitido pela Coordenação de Extensão ou responsável pela elaboração do curso	Máximo de 30h por semestre	60 horas
<b>AC 09</b>	Participações em palestras, exposições ou eventos culturais:	Atividades de alunos como ouvintes em eventos que tenham relação com o curso ao qual estão matriculados.	Apresentação de documento comprobatório emitido pela Instituição responsável constando todos os dados	Mínimo de 01h e máximo de 15h por semestre.	45 horas
<b>AC 10</b>	Participações em oficinas	Atividades de alunos como ouvintes em eventos que tenham relação com o curso no qual estão matriculados.	Apresentação de documento comprobatório de participação emitido pela Instituição responsável.	Mínimo de 03 horas-aula e máximo de 20 horas-aula por semestre	60 horas
<b>AC 11</b>	Cursos extracurriculares de curta e média duração. Cursos de idiomas.	Atividades de alunos como ouvintes em eventos que tenham relação com o curso no qual estão matriculados. Aluno de cursos de idiomas.	Apresentação do certificado de conclusão de curso (são aceitos apenas níveis concluídos).	Mínimo de 03 horas-aula e máximo de 20 horas-aula por semestre	60 horas

CÓD. AC	ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	COMPROVAÇÃO E AVALIAÇÃO	HORAS VALIDADAS*	LIMITE VALIDÁVEL
AC 12	Participações como ouvintes em Congressos, Seminários, Fóruns, Colóquios, Encontros ou eventos afins:	Atividades de alunos como ouvintes em eventos que tenham relação com o curso no qual estão matriculados.	Apresentação de documento comprobatório de participação emitido pela Instituição responsável.	Mínimo de 05 horas-aula e máximo de 15 horas-aula.	60 horas
AC 13	Sessões comentadas:	Participação como ouvinte em sessões comentadas de vídeos, filmes e mostras, desde que relacionados ao curso.	Documento comprobatório de participação emitido pela instituição responsável pelo evento.	03h por atividade; Máximo de 15h por semestre.	30 horas
AC 14	Visitas Técnicas:	Visitas orientadas por professor ou por responsável técnico, a empresas ou instituições e desvinculadas das atividades de ensino de uma disciplina regular.	Comprovação e avaliação em formulário próprio pelo responsável pelo acompanhamento da visita.	Mínimo de 05h por visita; Máximo de 15h por semestre	30 horas
AC 15	Grupos de Estudo:	Estudante membro da equipe de grupo de estudos coordenado por um professor de Instituição de Ensino Superior, registrado no CNPq ou em Centro de Pesquisa.	Declaração do professor responsável pelo grupo de estudo com o comprovante de registro, especificação do(s) tema(s) de estudo e carga horária do estudante.	Máximo de 20h por semestre	40 horas
AC 16	Horas excedentes de Atividades de Extensão:	Horas de Atividades de Extensão que ultrapassem a Carga Horária exigida pelo curso, poderão ser computadas como horas de Atividades Complementares.	Certificado comprobatório, emitido pela Coordenação de Extensão ou responsável pela elaboração do curso.	Máximo de 40h por semestre	40 horas

**CONSIDERAÇÕES GERAIS:**

**1) CERTIFICADOS E DOCUMENTOS COMPROBATÓRIOS DEVEM CONTER:**

- Nome completo do aluno e do responsável pela atividade
- Nome da Instituição responsável pela atividade
- Carga horária da atividade
- Carimbo/Assinatura do responsável pela atividade
- Data de realização da atividade. (dia/mês/ano)
- Data da emissão do certificado

2) Todos os documentos para comprovação de Atividades de Horas Complementares, impreterivelmente, devem apresentar o mínimo da quantidade de horas.

3) As atividades descritas serão avaliadas para possível validação se comprovada sua realização:

- 1º /semestre (de janeiro a junho)
- 2º/semestre (de julho a dezembro)

4) As Comprovações de Atividades Complementares (ACs) devem ser enviadas por e-mail ao Setor, até o último dia letivo do semestre.

5) Os casos omissos deste documento serão avaliados pelos Coordenadores de Curso da Escola de Design da UEMG.

6) Atenção à falsificação de documento: “Lei nº 12.737, de 2012 - Art. 298 - Falsificar, no todo ou em parte, documento particular ou alterar documento particular verdadeiro: Pena - reclusão, de um a cinco anos, e multa

### APÊNDICE 5 - QUADRO DE ATIVIDADES DE EXTENSÃO

CÓDIGO AE	ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	COMPROVAÇÃO E AVALIAÇÃO	HORAS VALIDADAS*	LIMITE VALIDÁVEL
AE 01	Atuações junto aos Centros e Núcleos da Escola de Design:	Atividades extensionistas relacionadas à formação profissional, realizadas junto aos Centros e Núcleos da Escola de Design, supervisionadas por um professor orientador.	Declaração do coordenador do Centro ou Núcleo, com descrição das atividades desenvolvidas.	Mínimo de 15h e máximo de 100h por semestre.	200 horas
AE 02	Participação na equipe de projetos de extensão de qualquer unidade da UEMG:	Ações de caráter educativo, social, cultural, científico e tecnológico, com a supervisão do professor coordenador do projeto.	Comprovação em formulário próprio emitido pela Coordenação de Extensão.	Mínimo de 15h por projeto e máximo de 100h por semestre.	200 horas
AE 03	Desenvolvimento e participação em projetos e programas institucionais:	Desenvolvimento, participação e acompanhamento de projetos e programas institucionais, governamentais, não governamentais (ONGs), OSCIPs, intercâmbio e outros.	Apresentação de documentos comprobatórios e arquivo do projeto	Mínimo de 15h por projeto e máximo de 60h por semestre.	120 horas
AE 04	Produções artísticas, culturais e/ou técnicas, coletivas ou individuais:	Produções artísticas, culturais e/ou técnicas, elaboradas pelo estudante ou equipe da qual participa e apresentadas ou disponibilizadas publicamente (produções audiovisuais, projetos de design, entre outros).	Apresentação de documentos comprobatórios e arquivo do projeto apresentado.	Mínimo de 5h e máximo de 60h por semestre.	120 horas
AE 05	Desenvolvimento de atividades específicas para preservação patrimonial da Escola de Design:	Atividades com foco na responsabilidade e preservação da memória, do patrimônio material e imaterial e do espaço físico da instituição, por tratar-se de um edifício tombado pelo IEPHA/MG - Instituto Estadual do Patrimônio Histórico e Artístico de Minas Gerais, aprovadas pelo Conselho Departamental da ED.	Documento comprobatório da Coordenação de Extensão da Unidade, validado pela diretoria da ED.	Mínimo de 10h e máximo de 60h por semestre.	120 horas
AE 06	Participações em concursos para alunos:	Participações do aluno em concursos propostos para alunos, com temas afins ao curso que frequenta.	Apresentação de documento comprobatório e arquivo do projeto apresentado.	Máximo de 5h para participante; 10h para classificado na etapa eliminatória; 15h para premiado	150 horas



CÓDIGO AE	ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	COMPROVAÇÃO E AVALIAÇÃO	HORAS VALIDADAS*	LIMITE VALIDÁVEL
AE 07	Publicações:	Publicação de resumo, resumo expandido ou artigo completo em anais ou periódicos e publicação de capítulo de livro ou livro.	Entrega do texto e documento comprobatório da publicação.	15h por publicação de resumo ou resumo expandido em periódico ou anais. 30h por publicação de capítulo de livro e artigo completo em periódico ou anais. 60h por publicação de livro.	120 horas
AE 08	Cursos ministrados pelos alunos por meio do CENEX:	Elaboração e execução de cursos e conteúdos especializados relacionados aos cursos da Escola de Design, que tenham sido aprovados pela Coordenação de Extensão.	Documento comprobatório do Centro de Extensão da Unidade.	Mínimo de 5h e máximo de 30h por semestre.	60 horas
AE 09	Apresentação e/ou organização de palestras, exposições, mostras, desfiles, entre outros:	Atividades de alunos como participantes na elaboração e apresentação de eventos que tenham relação com o curso no qual estão matriculados.	Comprovação em documento emitido pela Coordenação de Extensão ou pelo professor responsável do evento.	Mínimo de 5h por evento e máximo de 30h por semestre.	90 horas
AE 10	Oficinas, treinamentos, workshops ou cursos:	Atividades nas quais os alunos ministraram treinamentos, workshops ou cursos que tenham relação com o curso no qual estão matriculados.	Comprovação através de certificado no qual conste que o aluno ministrou os treinamentos, workshops ou cursos.	Mínimo de 05h por evento e máximo de 45h por semestre.	90 horas
AE 11	Desenvolvimento de sessões comentadas:	Organizador ou membro da equipe de organização de sessões comentadas de vídeos, filmes e mostras, desde que relacionados ao curso.	Comprovação em documento emitido pela Coordenação de Extensão ou pelo professor responsável do evento.	Mínimo de 05h por evento e máximo de 30h por semestre.	90 horas
AE 12	Congressos, Seminários, Fóruns, Colóquios, Encontros ou eventos afins:	AE 12.1 - Atividades de alunos na organização de eventos que tenham relação com o curso no qual estão matriculados.	Apresentação de documento comprobatório e/ou certificado.	Mínimo de 05h por evento e 30h por semestre	90 horas
		AE 12.2 – Apresentação de trabalhos em eventos que tenham relação com o curso no qual estão matriculados.	Apresentação de documento comprobatório e arquivo do trabalho apresentado.	Máximo de 05 h por apresentação e 30h por semestre.	90 horas

## APÊNDICE 6 - CORRESPONDÊNCIA E CARÁTER DAS DISCIPLINAS

PPC 2020						PPC 2003		
Disciplina		Caráter	CH (h-a)	CH (h)	Créd.	Disciplina	CH (h-a)	Créd.
1	Design e Mercado - Empreendedorismo	Teórica	36	30	2	Estudos de Mercado II	64	4
2	Design e Ergonomia - Fundamentos	Teórica	36	30	2	Ergonomia I	32	2
3	Design e Ergonomia - Estudos Aplicados	Teórica	36	30	2	Ergonomia II	32	2
4	Design e Mercado - Fatores econômicos	Teórica	36	30	2	Fatores Econômicos	64	4
5	Design e Mercado - Marketing	Teórica	36	30	2	Estudos de Mercado I	64	4
6	Design e Metodologia - Estudos Aplicados	Teórica	36	30	2	Metodologia Aplicada ao Projeto de Design II	32	2
7	Design e Metodologia - Fundamentos	Teórica	36	30	2	Metodologia Aplicada ao Projeto de Design I	32	2
8	Design e Metodologia - Metodologia Científica	Teórica	36	30	2	Metodologia Científica	32	2
9	Design e Metodologia Aplicada ao TCC	Teórica	72	60	4	Não há (É indicado ao aluno fazer no mesmo semestre do TCC)	-	-
10	Design e Percepção - Design para os Sentidos	Teórica	36	30	2	Psicologia, Percepção e Forma II	32	2
11	Design e Percepção - Fundamentos	Teórica	36	30	2	Psicologia, Percepção e Forma I	32	2
12	Design e Projeto - Fundamentos	Teórica	36	30	2	Prática Projetual I	32	2
13	Design e Semiótica - Fundamentos	Teórica	36	30	2	Comunicação e Semiótica I	32	2
14	Expr. Gráfica - Composição e Ilustr.	Prática	72	60	4	Expressão Gráfica III	64	4
15	Expr. Gráfica - Desenho e Linguagem Visual	Prática	72	60	4	Expressão Gráfica II	64	4
16	Expr. Gráfica - Motion Design	Prática	72	60	4	Expressão Gráfica V	64	4
17	Expressão Gráfica - Desenho Projetivo	Prática	72	60	4	Representação Técnica II	64	4
18	Expressão Gráfica - Desenho Técnico	Prática	72	60	4	Representação Técnica I	64	4
19	Expressão Gráfica - Imagem Digital	Prática	72	60	4	Representação Técnica III	64	4
20	Expressão Gráfica - Linguagem Fotográfica	Prática	72	60	4	Expressão Gráfica IV	64	4
21	Expressão Gráfica - Oficina de Expressão	Prática	72	60	4	Expressão Gráfica I	64	4
22	Expressão Gráfica - Tridimensional Digital	Prática	72	60	4	Representação Tridimensional II	64	4
						Representação Tridimensional III	64	4

PPC 2020						PPC 2003		
Disciplina		Caráter	CH (h-a)	CH (h)	Créd.	Disciplina	CH (h-a)	Créd.
23	Expressão Gráfica - Tridimensional Manual	Prática	72	60	4	Representação Tridimensional I	64	4
24	Fundam. Humanísticos - Sociedade e Cultura	Teórica	36	30	2	Fatores Filosóficos, Sociais e Culturais II	32	2
25	Fundam. Humanísticos - Filosofia	Teórica	36	30	2	Fatores Filosóficos, Sociais e Culturais I	32	2
26	História do Design - Design no Brasil	Teórica	36	30	2	História e Análise Crítica da Arte e do Design IV	32	2
27	História do Design - Sec. XIX ao XX	Teórica	36	30	2	História e Análise Crítica da Arte e do Design I	32	2
28	História do Design - Sec. XX ao XXI	Teórica	36	30	2	História e Análise Crítica da Arte e do Design II	32	2
						História e Análise Crítica da Arte e do Design III	32	2
29	Materiais e Processos - Design Audiovisual	Teórica	72	60	4	Materiais e Processos de Produção III	64	4
30	Materiais e Processos – Design de Produção	Teórica	72	60	4	Expressão Gráfica VI	64	4
31	Materiais e Processos - Design em rede	Teórica	72	60	4	Materiais e Processos de Produção IV	64	4
32	Materiais e Processos - Tecnologia Gráfica	Teórica	72	60	4	Materiais e Processos de Produção I	64	4
						Materiais e Processos de Produção II	64	4
33	Oficinas Técnicas do TCC	Teórica	72	60	4	Materiais e Processos de Produção V	64	4
34	Prática Projetual - Design da Informação	Prática	72	60	4	Prática Projetual V	64	4
35	Prática Projetual - Design de Identidade	Prática	72	60	4	Prática Projetual II	64	4
36	Prática Projetual - Design de Serviços	Prática	72	60	4	Tópicos Especiais	64	4
37	Prática Projetual - Design de Superfície	Prática	72	60	4	Prática Projetual III	64	4
38	Prática Projetual - Interação e Interfaces	Prática	72	60	4	Prática Projetual IV	64	4
39	Processo de Criação	Teórica	72	60	4	Processos de Criação	64	4
40	Seminários	Teórica	36	30	2	Seminários	64	4
41	Teoria do Design – Estudos aplicados	Teórica	36	30	2	Teoria do Design	64	4
42	Teoria do Design - Fundamentos	Teórica	36	30	2			
43	Trabalho de Conclusão de Curso - TCC 1	Prática	72	60	4	Projeto de Graduação	128	8
44	Trabalho de Conclusão de Curso - TCC 2	Prática	144	120	8			
45	Design e Semiótica - Estudos Aplicados - OPTATIVA	Teórica	36	30	2	Comunicação e Semiótica II	32	2
						Comunicação e Semiótica III	32	2
46	Design e Percepção – Estudos Aplicados- OPTATIVA	Teórica	36	30	2	Psicologia, Percepção e Forma III	32	2
						Psicologia, Percepção e Forma IV	32	2

PPC 2020					PPC 2003			
Disciplina		Caráter	CH (h-a)	CH (h)	Créd.	Disciplina	CH (h-a)	Créd.
47	OPTATIVA (de formação Humanística)	Teórica	36	30	2	Fatores Filosóficos, Sociais e Culturais III	32	2

Componentes obrigatórios do PPC de 2003	
Disciplinas Obrigatórias	2560 h-a
Disciplinas Optativas	192 h-a
Estágio	240 h-a = 200h
Atividades Complementares	212 h-a