



NO CENTRO DE UMA OUTRA HISTÓRIA

UFPEL

Criação e Produção:
Natália Marques
Paulo Brancher Filho
Thiago Silva

Orientação:
Professor Gilberto Consoni

| Necessidade de horas para integralização do curso | | | |
|---|---------|-----|------|
| Formação Específica | 1884,2h | | |
| Formação Complementar | 285h | | |
| Formação Livre | 510h | | |
| Total de Horas do Curso | 2679,5h | | |
| 70% | 10,7% | 19% | 100% |

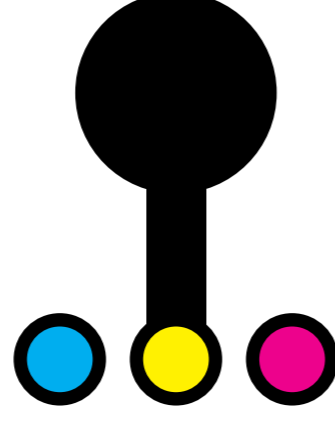
| Atividades de Ensino | Atividades de Pesquisa | Atividades de Extensão |
|--|--|---|
| Cursar disciplinas da formação livre, mas obrigatoriamente oferecidas pelo curso. Além disso, são contabilizadas as horas em participação nos projetos de ensino oferecidos pelo curso ou por outros cursos da UFPEL tendo como limite o máximo de horas o total das atividades de ensino (102 horas). | Realizar atividades de pesquisa e iniciação científica oferecidas na UFPEL durante o curso. Você deve somar 125 horas comprovadas com certificados e atestados a partir da tabela. | Realizar atividades de extensão oferecidas na UFPEL durante o curso. Você deve somar 125 horas comprovadas com certificados e atestados a partir da tabela. |

O curso de bacharelado em design gráfico da Universidade Federal de Pelotas (Pelotas/RS) é uma graduação de quatro anos na área do design que objetiva formar profissionais com foco projetual em identidade visual, design editorial, design de embalagens, ilustração, produção gráfica e envolvimento em projetos de identidade institucional das organizações. O curso é oferecido em sua maioria durante o turno da tarde. O ingresso acontece no início do ano e são abertas 25 vagas.

Design Digital

Design Gráfico

O curso de bacharelado em design gráfico da Universidade Federal de Pelotas (Pelotas/RS) é uma graduação de quatro anos na área do design que objetiva formar profissionais com foco projetual em identidade visual, design editorial, design de embalagens, ilustração, produção gráfica e envolvimento em projetos de identidade institucional das organizações. O curso é oferecido em sua maioria durante o turno da tarde. O ingresso acontece no início do ano e são abertas 25 vagas.



Guia Curricular

Design Digital
Design Gráfico



Jogos

4h
Desenvolvimento de tecnologias para jogos digitais na web com ferramentas de interação e animação em 2D ou 3D.
Pré-requisitos: não há.

Design de Espaços

4h
Desenvolvimento de projetos de sinalização para espaços. Estudo de suas implicações e definições a partir da estrutura espacial existente - seja ela arquitetônica ou não -, de sua importância para os distintos públicos alvo e sua relação com a identidade visual corporativa.
Pré-requisitos: Design da Informação.

Animação 2D

4h
Animação 2D e seus estilos: Analógica e digital; Processos de animação 2D; Sincronia labial; História da animação 2D; Softwares de animação, coloração e composição.
Pré-requisitos: não há.

Redes Sociais Apl. ao Design

4h
Redes sociais na internet. Estrutura de rede. Planejamento de redes sociais. Aplicações de redes sociais ao Design Digital. Design para redes sociais. Interfaces digitais e redes sociais.
Pré-requisitos: Fundamentos da Comunicação.

Tópicos em Design I/II/III/IV

2h
Discussão de tópicos especiais em design propostos pelos professores do colegiado, a disciplina funciona como caráter experimental, tendo diferente temática a cada semestre.
Pré-requisitos: não há.

Animação 3D

4h
Conceitos e técnicas de animação 3D. Utilização de software para animação 3D.
Pré-requisitos: Modelagem geométrica e visual.

Língua Brasileira de Sinais I

4h
Uma introdução à Língua de Sinais, uma comunicação visual, com sua gramática. Alfabeto manual. Diálogos com estruturas afirmativas, negativas e interrogativas. Expressões de quantificação e intensidade - adjetivação. Descrição. Narrativa básica.
Pré-requisitos: não há.

Design de Personagens

4h
O que é o design de personagens e quais são as diferentes técnicas e tecnologias para concebê-los e produzi-los.
Pré-requisitos: Desenho da Figura Humana.

História em Quadrinhos

4h
A evolução das HQs, os MCM e HQ, o código linguístico e imaginário da HQ, Codificação e decodificação da narrativa. Análise crítica e produção de HQ, o arteeducador e a HQ, HQ e aplicabilidade.
Pré-requisitos: Desenho da Figura Humana.

Ateliê Livre I

4h
Pesquisa e experimentação individual de natureza complementar às atividades propostas.
Pré-requisitos: não há.

Design Apl. À Publicidade

4h
Conhecimento sobre a função do design gráfico na área de publicidade e propaganda.
Pré-requisitos: não há.

Tecnologias Apl. ao Projeto

2h
Desenvolvimento prático do trabalho com tecnologias de informação a partir dos conhecimentos teóricos e práticos considerando os diferentes perfis de projetos digitais.
Pré-requisitos: não há.

Imagem Digital

2h
Fundamentação teórico-prática dos sistemas tecnológicos para a imagem digital. Conhecimento das dinâmicas e suportes para criação de imagens digitais. Conhecimento sobre a captação, criação e reprodução de imagens digitais.
Pré-requisitos: não há.

Téc. de Pesquisa em UX

4h
Design de interação. Experiência do usuário (UX). Coleta de dados para etapas projetuais; Técnicas de pesquisa com usuários. Questões éticas associadas a pesquisa com usuários.
Pré-requisitos: Metodologia Projetual em Design.

Gestão do Design

2h
Fundamentos de gestão. Gestão do Design. Níveis e modelos de gestão do design. O design e as relações com o mercado sob a ótica da estratégia empresarial e do marketing. Design e inovação. Gestão e sustentabilidade. Design e empreendedorismo.
Pré-requisitos: não há.

Comunicação Visual Urbana

2h
Estudo das principais mídias destinadas a comunicação e sinalização visual no ambiente urbano, suas relações com a cidade, sua gênese e transformação.
Pré-requisitos: não há.

Modelagem 3D

4h
Aplicação de técnicas e conceitos de geração e controle de modelos geométricos. Representação de Materiais. Representação das Fontes de Luz. Modelos de iluminação.
Pré-requisitos: não há.

Imagem Digital II

2h
Estudos sobre a imagem digital em movimento a partir das competências necessárias ao profissional da pós-produção em motion graphics e efeitos. Contato prático com as principais ferramentas para as imagens digitais em movimento.
Pré-requisitos: não há.

Design de Autor

2h
Conhecimento sobre autoria no design: teorias, escolas e criadores. Desenvolvimento de metodologia projetual para a criação de objetos de autor. Autoria e neutralidade. Prestação de serviços e empreendedorismo.
Pré-requisitos: não há.

Design de Superfícies

4h
Entendimento do design de superfícies, estamparia suas possibilidades e seus suportes. Estudo de técnicas de produção em design de superfície. Compreensão no desenvolvimento de composição cromática e de padronagem. Aplicação de técnicas de padronagens em diferentes superfícies.
Pré-requisitos: Fundamentos do Desenho II.

Design e Cultura

2h
Reflexão sociológica e antropológica acerca da cultura como prática social. Imbricação das dinâmicas sociais com as demandas projetuais do design.
Pré-requisitos: Fundamentos da Comunicação.