



Projeto PEDAGÓGICO DE CURSO

Design

Projeto Pedagógico Resumido

Bacharelado em Design

1. OFERTA DO CURSO

REGIME ESCOLAR

Seriado Semestral

CARGA HORÁRIA

2425 horas

DURAÇÃO MÍNIMA

8 semestres

MODALIDADE

Presencial

- **Presencial:** aulas presenciais, com uso predominante de metodologias ativas em sala de aula e/ou espaços de prática, além de disciplinas ofertadas a distância por meio de ambiente virtual de aprendizagem conforme matriz curricular específica. Esta modalidade poderá conter oferta de carga horária na modalidade de Ensino a Distância - EAD na organização pedagógica e curricular, até o limite de 40% da carga horária total do curso, conforme determinado na Portaria MEC No. 2117, de 06 de dezembro de 2019 e publicada no Diário Oficial da União em 12 de dezembro de 2019.

- **EaD:** aulas a distância por meio de Ambiente Virtual de Aprendizagem e mediação tutores; encontro presencial obrigatório para avaliação individual da aprendizagem do aluno; podendo ou não contar com aulas ou encontros presenciais, obrigatórios para discussões e troca de experiências em sala de aula sobre conteúdos e casos reais e realização de atividades práticas observando o

limite máximo de 30% (trinta por cento) da carga horária total do curso, com complementação de atividades realizadas em Ambiente Virtual de Aprendizagem.

ATOS AUTORIZATIVOS DO CURSO E ÚLTIMOS RESULTADOS DE AVALIAÇÕES REALIZADAS PELO MEC

Os atos autorizativos do curso e os últimos resultados de avaliações realizadas pelo MEC podem ser observados no Anexo A.

2. APRESENTAÇÃO E DIFERENCIAIS DO CURSO

Designers, hoje, atuam como profissionais que buscam criar interface entre produção/consumo, encontram novos caminhos e tornam-se cada vez mais eficazes em desenvolver sistemas que incentivem as pessoas a expressar suas capacidades, ao invés de permanecerem focados tão somente no consumo crescente de produtos.

Design é uma poderosa ferramenta de transformação. É empático e precisa compreender as necessidades de seus usuários para gerar boas soluções. A tecnologia avançou em passos largos e a velocidade das mudanças é, muitas vezes, alucinante, os designers devem se apropriar de todas essas benesses, mas permanecer conscientes do mundo em que vivem.

Com espaço de atuação mais amplo devido não apenas as novas tecnologias, mas também as novas mídias e as inúmeras possibilidades dos canais mais tradicionais, o papel deste profissional é não somente desenvolver projetos, mas buscar soluções inovadoras capazes de dialogar com o entorno.

3. PÚBLICO ALVO E ÁREAS DE ATUAÇÃO

O curso se destina a pessoas interessadas a desenvolver, ampliar ou formalizar competências e habilidades nas áreas do Design. O mercado tem se comportado de maneira positiva na absorção de egressos do curso, que podem ocupar posições de trabalho nos setores público e privado.

As características generalistas da formação do discente do Bacharelado em Design propicia sua atuação no mercado de diferentes formas e instâncias.

O profissional de Design pode atuar em vários segmentos da indústria, escritórios de design, agência de publicidade, jornais, revistas, periódicos especializados, gráficas de diferentes portes, empresas de sinalização, produtoras de vídeo, estúdios fotográficos, desenvolvedores web, escritórios de prestação de serviços contribuindo de diferentes modos e níveis para a solução dos problemas dos seus clientes.

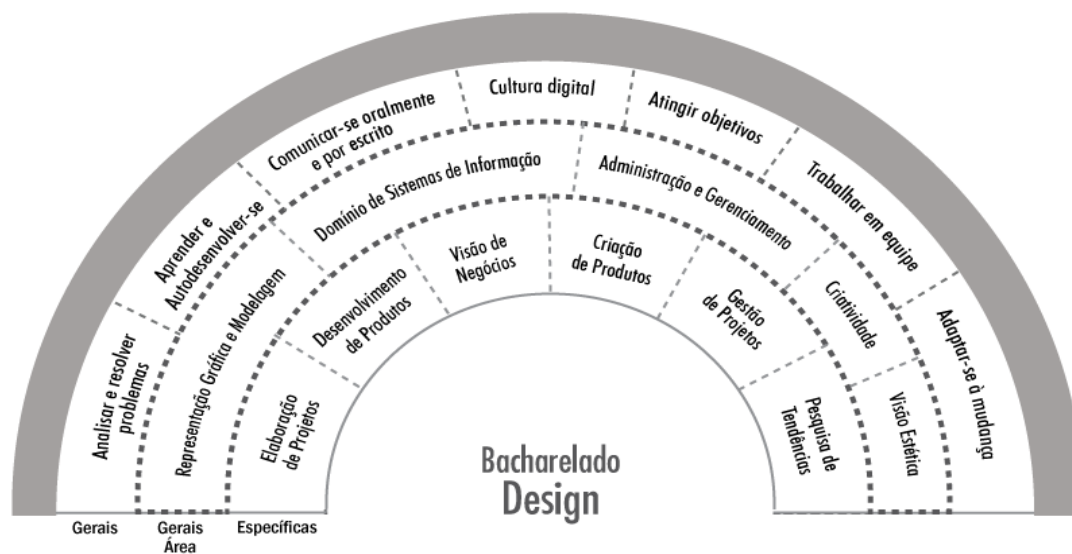
Em situações de abrangência ou complexidade mais amplos, que exigem aprofundamento técnico em áreas afins, ele vai atuar como membro de equipe multidisciplinar, contribuindo com sua visão e ação articuladoras e, contribuindo diretamente na geração de conceitos, projeto, desenvolvimento e implementação, instância na qual, as relações se ampliam do eixo prestador/cliente para a dimensão de alianças comerciais estratégicas, que podem estabelecer vínculos mais profundos e duradouros.

4. OBJETIVO GERAL DO CURSO

O curso tem como o objetivo ministrar conceitos teóricos (didático-pedagógicos) constantes nas práticas de mercado, introduzindo o aluno no planejamento, concepção e desenvolvimento de projetos nas mais diversas áreas, visando a formação de profissional habilitado a atuar no mercado de trabalho, levando-se em consideração as suas diversas especialidades, de maneira a atender às necessidades dos usuários-consumidores. Para tanto, desenvolve um repertório de conhecimento cultural, de modo a propiciar ao aluno o desenvolvimento intercultural, o espírito crítico, reflexivo, bem como sua capacidade criativa, no que se refere a concepção, desenvolvimento e registro do projeto de produtos e na condução do aluno à compreensão dos problemas atuais, abordando temas como: saúde, educação, transporte, moradia, ecologia, ambiente entre outras, motivando a busca de soluções para estas variantes temáticas, quando houver interferência ou necessidade de intervenção projetual por meio do Design.

5. COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS DO EGRESSO

As seguintes competências expressam o perfil profissional do egresso do curso:



6. MATRIZ CURRICULAR

Período/Série	Disciplinas	CH Total	Presencial	EAD
1º Período	ARTE, CULTURA E ESTÉTICA	66	Online	Online
	FUNDAMENTOS DO DESIGN	66	Online	Online
	IMAGEM GRÁFICA DIGITAL	66	Presencial	Online
	DESENHO DE OBSERVAÇÃO	66	Presencial	Online
	DESENHO EM PERSPECTIVA	66	Presencial	Online
	Total	330		
2º Período	HISTÓRIA DO DESIGN	66	Online	Online
	MÉTODOS DE DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS	66	Presencial	Online
	DESENHO TÉCNICO	66	Presencial	Online
	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO PREPARATÓRIO	66	Extensão	Online
	ERGONOMIA	66	Online	Online
	Total	330		
3º Período	DESIGN, CULTURA E SOCIEDADE	66	Online	Online
	TEORIAS DA IMAGEM	66	Online	Online
	PROJETO EM DESIGN GRÁFICO	66	Presencial	Online
	MATERIAIS E PROCESSOS GRÁFICOS	66	Online	Online
	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO AVANÇADO APLICADO EM ARTES	66	Extensão	Extensão
	INTRODUÇÃO À TIPOGRAFIA	66	Presencial	Online
	Total	396		
4º Período	DESIGN E SUSTENTABILIDADE	66	Online	Online
	PROJETO EM DESIGN DE PRODUTO	66	Presencial	Online
	MATERIAIS E PROCESSOS INDUSTRIAIS	66	Online	Online
	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – VIVÊNCIA APLICADA EM ARTES I	66	Extensão	Extensão
	PROTOTIPIA	66	Presencial	Presencial
5º Período	Total	330		
	DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS	66	Online	Online
	BRANDING	66	Online	Online
	PROJETO EM DESIGN DE SERVIÇOS	66	Presencial	Online
	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS –VIVÊNCIA APLICADA EM ARTES II	47	Extensão	Online
	FOTOGRAFIA	66	Presencial	Online
	Total	311		
6º Período	DESIGN DA INFORMAÇÃO	66	Presencial	Online
	PROJETO EM DESIGN: DIGITAL	66	Presencial	Online

	INTERFACES INTERATIVAS E UX	66	Presencial	Online
	OPTATIVA	66	Online	Online
	Total	264		
7º Período	PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO	66	Online	Online
	PESQUISA EM DESIGN	66	Presencial	Online
	GESTÃO DO DESIGN	66	Online	Online
	Total	198		
8º Período	PROJETO EM DESIGN: ENSAIOS E EXPERIMENTAÇÃO	66	Presencial	Online
	ATIVIDADES COMPLEMENTARES	50	Presencial	Presencial
	ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM DESIGN	150	Presencial	Online
	Total	266		
Total do Curso:		2425		

7. EMENTÁRIO

ARTE, CULTURA E ESTÉTICA

Contextualiza as diferentes linguagens manifestas na cultura e na arte, propondo reflexão e análise crítica. Apresenta a evolução histórica dos movimentos e das vanguardas das representações artísticas ao longo dos anos, visando a ampliação do repertório cultural e a discussão de suas implicações na contemporaneidade. Compreende e analisa as diversas conexões entre arte, comunicação e estética em nosso cotidiano e na sociedade contemporânea.

ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO AVANÇADO APLICADO

Compreender os elementos da Responsabilidade Socioambiental articulado com os ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da Agenda ONU -2030) aplicado às carreiras profissionais; realizar levantamentos de questões socioambientais atuais em comunidades vulneráveis; construir projetos de intervenção social junto à estas comunidades.

ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO PREPARATÓRIO

Aprender que a Responsabilidade Socioambiental articulada com os ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da Agenda ONU 2030) envolve uma mudança de comportamento tanto das pessoas quanto das organizações. Desenvolver o “pensamento social e sustentável” na atuação profissional.

ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – VIVÊNCIA EXTENSIONISTA

Desenvolvimento do conhecimento de diferentes áreas profissionais e sociais, e aprendizado em grupos intra e interprofissionais, contribuindo para a formação integral do estudante. Exploração da integração teórico-prática na promoção do bem social e da sustentabilidade a partir da prática colaborativa em instituições e comunidades.

BRANDING

Abrange questões relacionadas ao desenvolvimento de marcas e sistemas de identidade visual. Conceituação e análise gráfica. Planejamento, conceituação e concepção de um projeto - desenvolvimento formal, técnico e funcional de Marca e de Manual de Identidade Visual. Orientação para a viabilização e definição da linguagem visual e processo de produção e finalização do projeto gráfico.

DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS

Estuda temas relevantes da contemporaneidade como o processo de construção da cidadania e suas respectivas interfaces com os direitos humanos, ética e diversidade. Analisa as interferências antrópicas no meio ambiente e discute o desenvolvimento sustentável e o impacto das inovações tecnológicas. Aborda ainda tendências e diretrizes sociopolíticas, e questões de responsabilidade social e justiça.

DESENHO DE OBSERVAÇÃO

Desenvolve técnicas de traçado à mão, composição e desenho livre como ferramenta de comunicação e compreensão do espaço e suas relações. Estuda a proporção, perspectiva, luz, sombra e textura, linhas, figuras, malhas e formas aplicadas ao desenho de figuras tridimensionais e de figuras humanas.

DESENHO EM PERSPECTIVA

Percepção e execução tridimensional de objetos e ambientes a partir de representações gráficas geométricas e artísticas. A aplicação de desenhos em perspectiva como elementos de composição, desenvolvimento e finalização de desenhos artísticos.

DESENHO TÉCNICO

Estuda os meios de representação gráfica com a correta utilização das normas da ABNT. Desenvolve estudos de vistas ortogonais, vistas auxiliares, técnicas de cotação, escala, preenchimento de legenda, cortes e seções, perspectiva isométrica e cavaleira, e o estudo das concordâncias e tangências, entre arcos e retas.

DESIGN, CULTURA E SOCIEDADE

Realiza uma reflexão teórica e crítica sobre a arte e o design na modernidade e na pós-modernidade e seus desdobramentos contemporâneos, considerando o contexto filosófico, político, econômico, tecnológico, sociocultural e ambiental.

DESIGN DA INFORMAÇÃO

Aborda aspectos técnicos de design de informação, apresentando os princípios de construção de diferentes tipos de gráficos e infográficos, bem como design de métricas e painéis de informação.⁴

DESIGN E SUSTENTABILIDADE

Apresenta a temática ambiental ligada à produção gráfica, considerando os aspectos legais e normativos. Analisa os impactos ambientais derivados da atividade do design, principalmente na produção gráfica. Estuda princípios do ecodesign e da aplicação de técnicas e produtos com conceitos ambientalmente sustentáveis.

ERGONOMIA

Estuda a adequação dos objetos culturais ao homem considerando os estudos ergonômicos de fisiologia, percepção, cognição e memória, manejo, controles e displays. Analisa os ciclos de interação e percepção, cenários de uso, rotinas e interpretações. Aborda métodos de avaliação e mensuração centrados no usuário de projetos de design.

ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM DESIGN

Disciplina direcionada à consolidação dos desempenhos profissionais, inerentes ao perfil do formando. Introduz e orienta a prática profissional, através de diversas modalidades que proporcionam o desenvolvimento de competências e habilidades, bem como a experimentação projetual em diversos contextos. Considera-se Estágio Curricular, a atividade programada e orientada que proporciona ao aluno aprendizagem profissional, através da sua participação em atividades vinculadas à área de sua formação acadêmico-profissional.

FOTOGRAFIA

Promove análises e reflexões sobre a fotografia e sua utilização como recurso de linguagem na produção audiovisual dando ênfase para o domínio tecnológico dos equipamentos disponíveis para o exercício consciente e responsável do fotógrafo.

FUNDAMENTOS DO DESIGN

A disciplina volta-se à reflexão crítica do design no seu contexto sociocultural e ambiental. Enfoca a ética, o mercado profissional, bem como a convergência com outros campos. Aborda metodologias projetuais e as etapas construtivas do projeto. Apresenta os fundamentos do design e os elementos básicos da construção de imagens.

GESTÃO DO DESIGN

Aborda tópicos de gestão, empreendedorismo, inovação, estratégia e mercado no âmbito do design. Aborda o Design Thinking como metodologia para gestores, e discute a gestão da complexidade e o pensamento sistêmico. Dedicar-se a questões de planejamento estratégico, organização, direção, controle e gestão financeira do projeto. Discute fontes de financiamento e a construção de um plano de negócios.

HISTÓRIA DO DESIGN

A disciplina apresenta a história do design por meio de uma percepção crítica da produção do design, em diferentes períodos históricos, com suas implicações sociais e culturais. Considera o design como linguagem e comunicação,

ênfatizando a reflexão sobre a construção e a ruptura constituídas pela modernidade, e seus desdobramentos nas produções contemporâneas.

IMAGEM GRÁFICA DIGITAL

Estuda os princípios básicos conceituais e operacionais das principais ferramentas de desenho assistido por computador (softwares) e seus respectivos usos na produção em Design. Aborda os principais procedimentos e recursos dos softwares gráficos, vetoriais, de tratamento da imagem, considerando, ainda, a articulação e manipulação texto/imagem.

INTERFACES INTERATIVAS E UX

A disciplina exercita a prática do projeto de UX sobre problemas reais, através da investigação com foco do usuário. Desenvolve projetos da geração de ideias e definição de requisitos, até a criação de protótipos de alta fidelidade, responsivos e navegáveis.

INTRODUÇÃO À TIPOGRAFIA

Aborda a história, teoria e concepção da tipografia, e seus diferentes aspectos: sua morfologia; de elemento de linguagem gráfica e tecnológicos. Abrange o contexto da criação de cada família tipográfica e respectivos tipógrafos.

MATERIAIS E PROCESSOS GRÁFICOS

Conhecimento dos materiais de impressão gráfica. Estudo da correlação entre as propriedades e características decorrentes nos materiais, voltado à viabilização das aplicações processuais em Design Gráfico. Estudo dos processos e técnicas de impressão e dos meios produtivos de Design Gráfico. Pré-impressão, impressão e acabamento. Sustentabilidade e impacto ambiental.

MATERIAIS E PROCESSOS INDUSTRIAIS

Materiais e processos de fabricação aplicados ao desenvolvimento de projeto de produtos e sistemas de produtos industriais. Classificação das principais categorias de materiais (madeiras, metais, polímeros). Processos de fabricação aplicados às

categorias de materiais. Processos de acabamento e finalização. Critérios de escolha de materiais para projetos de design industrial.

MÉTODOS DE DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS

Discute a função, a relevância e as características das metodologias projetuais no campo do Design. Aborda, de forma teórica, sistemática, analítica e empírica, os métodos e ferramentas utilizados no desenvolvimento de projetos direcionados a objetos de complexidades distintas. Propõe, ainda, a comparação de metodologias e etapas projetuais.

PESQUISA EM DESIGN

Enfoca o processo de implementação do projeto final de curso materializado a partir da base referencial obtida por meio da pesquisa teórica e de projeto de design previamente concebidos. Coordena todas as atividades do trabalho: seu cronograma, fases de produção, até a sua defesa por meio da apresentação do primeiro protótipo do projeto.

PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO

Trata da conscientização sobre a construção de estratégias empresariais diferenciadas, o entendimento das políticas empresariais, a avaliação estratégica com ferramentas de Balanced Scorecard e definição de indicadores estratégicos e a consolidação do planejamento estratégico como ferramenta de gestão.

PROJETO EM DESIGN: DIGITAL

Elabora projetos digitais com base nas análises dos conceitos e dos elementos da linguagem visual na criação dos produtos digitais. Trata dos propósitos e das aplicações do design de interfaces nos seus aspectos humano, artístico, tecnológico e comercial.

PROJETO EM DESIGN: ENSAIOS E EXPERIMENTAÇÃO

Enfoca o processo de implementação do projeto final de curso, materializado a partir da base referencial obtida por meio da pesquisa e de projeto de design previamente concebidos. Coordena todas as atividades do trabalho: seu cronograma, fases de produção, até a apresentação e defesa do projeto final.

PROJETO EM DESIGN GRÁFICO

Desenvolve projetos de Design Gráfico sistêmico, por meio de metodologias específicas de projeto e seus aspectos ergonômicos, envolvendo temáticas de média complexidade projetual, tecnológica e dos meios de produção.

PROJETO EM DESIGN DE PRODUTO

Ciclo de vida de um produto. Metodologia de projeto: justificativas para o projeto; levantamento de dados, análise e síntese; geração de alternativas, seleção e apresentação do pré-projeto; detalhamento do projeto, desenho técnico e protótipos. Desenvolvimento de projetos e a ergonomia. Sistema homem-máquina. Antropometria.

PROJETO EM DESIGN DE SERVIÇOS

Caracterização do Design de Serviço. Origem e fundamentação do Design de Serviço. Relações do Design de Serviço com o conceito de Experiência do Usuário (UX). Fundamentos, princípios e conceito da abordagem do Design Centrado no Humano (DCH). Pensamento sistêmico no desenvolvimento do Design de Serviço.

PROTOTIPIA

Procedimentos avançados de oficina, que caracterizem a produção de Modelos e Protótipos em Design, como linguagem de auxílio na concepção, desenvolvimento e apresentação do produto. Operações de corte, montagem, moldagem, colagem, acabamento, pintura.

TEORIAS DA IMAGEM

Conceitos básicos de imagem. O processo de percepção. Imagem, representação e realidade. Analogia. A função social da imagem. A imagem no cinema, na televisão, na propaganda, na imprensa e na fotografia.

OPTATIVA

A proposta curricular é marcada pela flexibilidade que se materializa na oferta de disciplinas Optativas, aumentando o leque de possibilidade de formação para os estudantes com disciplinas que visam agregar conhecimentos ao estudante e enriquecer o currículo permitindo a busca do conhecimento de acordo com o interesse individual.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

As Atividades Complementares constituem **práticas acadêmicas obrigatórias**, para os estudantes dos cursos de graduação, em conformidade com a legislação que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Superior e com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Tem o propósito de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, privilegiando a complementação da formação social e profissional e estão formalizadas na Instituição por meio de Regulamento próprio devidamente aprovado pelas instâncias superiores, estando disponível para consulta.

8. METODOLOGIA, SISTEMA DE AVALIAÇÃO E DE FREQUÊNCIA

Componente Curricular presencial

- **Metodologia:** O curso visa desenvolver os talentos e competências de seus estudantes para que se tornem profissionais éticos, críticos, empreendedores e comprometidos com o desenvolvimento social e ambiental. A aprendizagem é entendida como um processo ativo, por meio do qual conhecimentos, habilidades e atitudes são construídos pelo estudante a partir da relação que estabelece com o mundo e com as pessoas com quem se relaciona. As aulas são estruturadas de forma a garantir elementos didáticos significativos para a aprendizagem.
- **Avaliação e frequência:** A avaliação do desempenho escolar é realizada de forma continuada, por meio do uso de diferentes instrumentos de avaliação. Para aprovação, a Nota Final da disciplina deverá ser igual ou superior a 6,0 (seis), além da necessária frequência mínima de 75% da carga horária total da disciplina.

Componente Curricular online

- **Metodologia:** é disponibilizado um Ambiente Virtual de Aprendizagem, além de promover a familiarização dos estudantes com a modalidade a distância. No modelo *web-based*, o processo educativo é realizado com base na aprendizagem colaborativa e significativa, por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação. O objetivo é proporcionar uma relação de aprendizagem que supere as dimensões de espaço/tempo e que desenvolva competências necessárias para a formação dos futuros profissionais, valorizando o seu papel ativo no processo.
- **Avaliação e frequência:** A avaliação do desempenho escolar é realizada no decorrer da disciplina, com entrega de atividades online e a realização de uma prova presencial, obrigatória, realizada na instituição ou polo de apoio presencial em que o estudante está devidamente matriculado. Para aprovação, a Nota Final da disciplina deverá ser igual ou superior a 6,0 (seis). Outro critério para aprovação é a frequência mínima de 75% da carga horária total da disciplina. A frequência é apurada a partir da completude das atividades propostas no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

9. QUALIFICAÇÃO DOS DOCENTES

O corpo docente é constituído por professores especialistas, mestres e doutores e de reconhecida capacidade técnico-profissional, atendendo aos percentuais de titulação exigidos pela legislação.

10. INFRAESTRUTURA

Dentre os espaços mínimos apresentados nas sedes das Instituições encontram-se:

- Instalações administrativas para o corpo docente e tutorial e para o atendimento aos candidatos e estudantes;
- Sala(s) de aula para atender às necessidades didático-pedagógicas dos cursos ou encontros de integração;
- Recursos de Informática para o desenvolvimento de atividades diversas, com acesso à internet;

- Áreas de convivência;
- Biblioteca: a consulta às bibliografias básica e complementar são garantidas na sua totalidade em bases de acesso virtuais disponíveis no Ambiente Virtual de Aprendizagem, página da biblioteca, área do aluno e acervos físicos. A IES e os polos contam com espaços de estudos. Desta forma, procura-se assegurar uma evidente relação entre o acervo com o Projeto Pedagógico do Curso, assim como manter uma constante atualização das indicações bibliográficas das disciplinas que compõem a estrutura curricular de cada curso. O acesso à informação é facilitado por serviços especializados, bem como pela disponibilização de computadores nas bibliotecas com acesso à Internet para execução de pesquisa e acesso a bases de periódicos indexados e portais de livros eletrônicos. As consultas aos acervos local e online estão disponíveis por meio da página da biblioteca no endereço: <https://portal.fmu.br/biblioteca/>
- Laboratórios didáticos especializados e profissionais: de acordo com o(s) curso(s) ofertado(s), deverão constar laboratórios didáticos específicos em consonância com a proposta pedagógica do curso.

Conheça os locais de oferta do curso, para todas as modalidades, no site institucional: <https://portal.fiamfaam.br/bibliotecas/>

ANEXO A – ATOS AUTORIZATIVOS DO CURSO E ÚLTIMOS RESULTADOS DE AVALIAÇÕES REALIZADAS PELO MEC

Modalidade/Local de Oferta	Ato Autorizativo - Criação	Último Ato Autorizativo (Reconhecimento ou Renovação de Reconhecimento)	Conceito de Curso (CC)	ENADE	Conceito Preliminar de Curso (CPC)
Presencial / Campus	Resolução do CDEPE de 07 de janeiro de 2015	-	-	3	3
EAD	RES. CONSUNEPE Nº 49, 06 DE JUNHO DE 2022 Resolução CONSUNEPE nº 171, de setembro de 2022, que autoriza o início da oferta	-	-	-	-