



UniRV
Universidade de Rio Verde

Universidade de Rio Verde

Resolução CEE/CES n. 06/2021 de 05 de fevereiro de 2021

Fazenda Fontes do Saber
Campus Universitário
Rio Verde - Goiás

Cx. Postal 104 - CEP 75901-970
CNPJ 01.815.216/0001-78
I.E. 10.210.819-6 - I.M. 021.407

64 3611-2200
www.unirv.edu.br

MATRIZ CURRICULAR DO CURSO DE DESIGN GRÁFICO
(Aprovada pela Resolução CONSUNI n.20, de 16 de novembro de 2022 e adequada conforme a Resolução CNE/CP nº 1, de 5 de janeiro de 2021)



PRIMEIRO PERÍODO

CODIGO	DISCIPLINA	CRÉDITO	HORAS AULAS	CARGA HORÁRIA	PRÉ-REQUISITO
DGN850	DESENHO E EXPRESSÃO GRÁFICA	4	72	60	-
DNG851	ARTE, CULTURA E PRODUÇÃO VISUAL I	4	72	60	-
DGN852	TEORIA DA COR	2	36	30	-
DGN853	CONSTRUÇÕES GEOMÉTRICAS	2	36	30	-
DGN854	FERRAMENTAS DIGITAIS GRÁFICAS	2	36	30	-
DGN857	METODOLOGIA DE DESIGN	4	72	60	-
DGN856	EMPREENDEDORISMO E ECONOMIA CRIATIVA	2	36	30	-
TOTAL		20	360	300	-

SEGUNDO PERÍODO

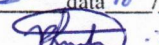
CODIGO	DISCIPLINA	CRÉDITO	HORAS AULAS	CARGA HORÁRIA	PRÉ-REQUISITO
DGN855	SEMIÓTICA	4	72	60	-
DGN858	FOTOGRAFIA E COMPOSIÇÃO	4	72	60	-
DGN859	ARTE, CULTURA E PRODUÇÃO VISUAL II	4	72	60	DGN851
DGN860	PROJETOS DIGITAIS GRÁFICOS	4	72	60	DGN854
DGN879	ERGONOMIA EM DESIGN GRÁFICO	2	36	30	-
DGN716	SISTEMAS DE IDENTIDADE VISUAL	4	72	60	-
TOTAL		22	396	330	-

TERCEIRO PERÍODO

CODIGO	DISCIPLINA	CRÉDITO	HORAS AULAS	CARGA HORÁRIA	PRÉ-REQUISITO
DGN809	MODELOS E PROTÓTIPOS	4	72	60	-
DGN820	PROCESSOS GRÁFICOS	4	72	60	-
DGN714	TIPOGRAFIA E DIAGRAMAÇÃO	4	72	60	-
DGN863	COMUNICAÇÃO EM DESIGN	2	36	30	-
DGN864	ILUSTRAÇÃO E ANIMAÇÃO	4	72	60	-
DGN862	MODELAGEM E PRODUÇÃO EM 3D	4	72	60	-
TOTAL		22	396	330	-

CONSUNI - CONSELHO UNIVERSITÁRIO
Universidade de Rio Verde

APROVADO
Resolução nº 20 data 16 / 11 / 2022


Paloma Moraes Leite
Secretária / Consuni





Uni RV
Universidade de Rio Verde

Universidade de Rio Verde

Resolução CEE/CES N. 06/2021 de 05 de fevereiro de 2021

Fazenda Fontes do Saber
Campus Universitário
Rio Verde - Goiás

Cx. Postal 104 - CEP 75901-970
CNPJ 01.815.216/0001-78
I.E. 10.210.819-6 - I.M. 021.407

64 3611-2200
www.unirv.edu.br



QUARTO PERÍODO

CODIGO	DISCIPLINA	CRÉDITO	HORAS AULAS	CARGA HORÁRIA	PRÉ-REQUISITO
DGN729	LABORATÓRIO DE CRIAÇÃO	4	72	60	-
DGN821	EDITORÇÃO DIGITAL	4	72	60	-
DGN865	FRONTEND, UX E UI	4	72	60	DGN879
DGN866	TÓPICOS EM DESIGN GRÁFICO	2	36	30	-
DGN867	DESIGN EM MÍDIAS SOCIAIS	2	36	30	-
DGN722	DESIGN DE EMBALAGEM	4	72	60	-
DGN817	PORTFÓLIO	2	36	30	DGN857
TOTAL		22	396	330	-
DGN868	ESTÁGIO SUPERVISIONADO	-	-	66	-

INTEGRALIZAÇÃO CURRICULAR

REGIME	SEMESTRAL	
TURNO	NOTURNO	
VAGAS	30	
LIMITE MÍNIMO PARA INTEGRALIZAÇÃO	4 SEMESTRES	
CRÉDITOS	86	
	CARGA HORÁRIA EM 60 MINUTOS	CARGA HORÁRIA EM 50 MINUTOS (HORA-AULA)
DISCIPLINAS OBRIGATORIAS	1290	1548
DISCIPLINAS OPTATIVAS	-	-
ATIVIDADES COMPLEMENTARES	84	-
ESTÁGIO SUPERVISIONADO	66	-
ATIVIDADES EXTENSIONISTAS	160	-
CARGA HORÁRIA TOTAL	1600	-

RESOLUÇÃO DO CONSELHO UNIVERSITÁRIO
Universidade de Rio Verde

APROVADO

Resolução nº 20, data 16/11/2022

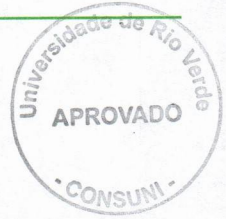
Paloma Moraes Leite
Secretária / Consuni





UniRV
Universidade de Rio Verde

EMENTÁRIO E BIBLIOGRAFIA BÁSICA DO CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO



➤ PRIMEIRO PERÍODO

• DESENHO E EXPRESSÃO GRÁFICA

Ementa: O desenho como objeto de análise, expressão, pensamento e representação visual. Processos, elementos constitutivos, leis e técnicas de formação das estruturas visuais. Percepção visual, os meios e suportes de representação. Conexões referenciais com elementos historiográficos da arte e do design.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

COMBS, Jamie; HODDINOTT, Brenda. **Desenho para leigos**. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2016. 2a Ed.
CURTIS, Brian. **Desenho de observação**. Porto Alegre: AMGH, 2015.
QUADROS, Eliane. SANZI, Gianpietro. **Desenho de perspectiva**. São Paulo. Érica. 2014. 1ª ed.

• ARTE, CULTURA E PRODUÇÃO VISUAL I

Ementa: Noções básicas de estética. Apresentação de técnicas, estilos e escolas que deram origem aos movimentos artísticos mais influentes na história das artes. Abordagem introdutória dos processos evolutivos, tendências e estilos desde os primórdios da expressão artística até o início do século XX.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BARROSO, Priscila Farfan. NOGUEIRA Hudson de Souza. **História da Arte**. Porto Alegre. SAGAH, 2018.
GOMBRICH, E. H. **História da Arte**. São Paulo: LTC, 2008.
PINHEIRO, Antônio Carlos da Fonseca Bragança. CRIVELARO, Marcos. **História da Arte e do Design: Princípios, estilos e manifestações culturais**. São Paulo. Érica. 2014. 1a ed.

• TEORIA DA COR

Ementa: Estudo da interação dinâmica da cor e suas implicações para o design. Experimentações para o desenvolvimento do conhecimento de propriedades de cores através de experiências reais de observação. Análise da cor através de problemas formais de espaço, luz, movimento, ritmo e equilíbrio, como também de respostas subjetivas e emocionais. Desenvolvimento de projetos usando vários meios gráficos para a aplicação de técnicas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BARROS, Lilian Ried Miller. **A cor no processo criativo: Um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe**. São Paulo. Senac. 2006. 3a ed.
KRAEMER, Derli. MARQUES, Carolina Corso Rodrigues. **Teoria e Prática da Cor**. Porto Alegre. SAGAH. 2018. 1a ed.

CONSUNI - CONSELHO UNIVERSITÁRIO
Universidade de Rio Verde
APROVADO
Resolução nº 20 data 16 / 11 / 2022

Paloma Moraes Leite
Secretária / Consuni





MODESTO, Farina. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

• CONSTRUÇÕES GEOMÉTRICAS

Ementa: Abordagem teórica e prática sobre os fundamentos do desenho geométrico e técnico, incluindo ponto, linha ângulo, representação de sólidos na construção de figuras geométricas que representam produtos visualizados no espaço e planos; proporcionalidade, perspectiva isométrica, escala, cotas, cortes, legenda, tipos de linhas e vistas ortográficas em 1º e 3º Diedros. Conceito e aplicação das normas NBs e ABNT.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ABRANTES, José. FILGUEIRAS FILHO, Carleones Amarante. **Desenho técnico básico**. Rio de Janeiro. LTC. 2018.

MORLING, Ken. **Desenho Técnico e Geométrico**. Rio de Janeiro. Alta Books. 2016.

REIS, Alcir Garcia. **Geometrias plana e sólida**. Porto Alegre. Bookman. 2014.

• FERRAMENTAS DIGITAIS GRÁFICAS

Ementa: Disciplina que aborda os conceitos básicos da criação, edição e armazenamento de imagens em formato digital em softwares de edição, criação e tratamento de imagens digitais e ilustração. Estudo sobre as similaridades e as diferenças entre os processos analógicos e os processos digitais de produção. Imagens vetoriais e de mapa de bits: conceitos, diferenças e aplicações. Abordagem do processo na criação e desenvolvimento dos trabalhos digitais.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ADOBE CREATIVE TEAM. **Adobe Illustrator CS5 Classroom in a book**. Porto Alegre. Bookman. 2011.

FAULKNER, Andrew. CHAVEZ, Conrad. **Adobe Photoshop CC Classroom in a book – Guia de treinamento oficial**. São Paulo. Bookman. 2016.

REIS. Luciana Braun et al. **Produção Gráfica**. Porto Alegre. SAGAH. 2019.

• EMPREENDEDORISMO E ECONOMIA CRIATIVA

Ementa: Introdução ao conceito de Empreendedorismo, Inovação e Economia Criativa; Negócios Criativos; Elementos da Criatividade. O papel de projetos criativo para o desenvolvimento empresarial; Criatividade e Globalização. Cultura empreendedora. A função social do empreendedor. Mercado de Startups no Brasil (estudos de caso). Empreendedorismo Cultural e Criativo. Estudos de caso aplicados

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

DORNELAS, José *et al.* **Plano de negócios com o modelo Canvas: guia prático de avaliação de ideias de negócio a partir de exemplos**. Rio de Janeiro: LTC, 2015.

DORNELAS, José. **Empreendedorismo: transformando ideias em negócios**. 6. ed. Rio de Janeiro: Atlas, 2016.

HISRICH, Robert D.; PETERS, Michael P.; SHEPERD, Dean A. **Empreendedorismo**. 9. ed. Porto Alegre: AMGH, 2014.





UniRV
Universidade de Rio Verde

Universidade de Rio Verde

Resolução CEE/CES N. 06/2021 de 05 de fevereiro de 2021

Fazenda Fontes do Saber
Campus Universitário
Rio Verde - Goiás

Cx. Postal 104 - CEP 75901-970
CNPJ 01.815.216/0001-78
I.E. 10.210.819-6 - I.M. 021.407

64 3611-2200
www.unirv.edu.br

• METODOLOGIA DE DESIGN

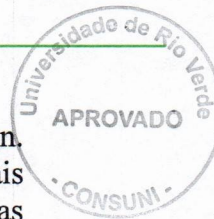
Ementa: Disciplina que aborda procedimentos metodológicos para projeção em design. Aspectos históricos, noções sobre a metodologia de projeto com abordagens conceituais e práticas, orientadas para as áreas de atuação do design gráfico e de interiores. Técnicas de planejamento e desenvolvimento de projeto, pesquisa e análise de informações para integração de oportunidades. Integração do acadêmico, com a utilização de ferramentas de controle, contato com fornecedores. A experimentação e avaliação das soluções propostas, técnicas de apresentação.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BAXTER, Mike R. **Projeto de produto guia prático para o design de novos produtos;** São Paulo: Blucher, 2011.

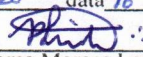
BROWN, T. **Design thinking: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias;** Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

PAZMINO, Ana Verônica. **Como se cria: 40 métodos para design de produtos.** São Paulo. Blucher. 2015.



CONSUNI - CONSELHO UNIVERSITARIO
Universidade de Rio Verde

APROVADO
Resolução nº 20 data 16 / 11 / 2022


Paloma Moraes Leite
Secretária / Consuni





UniRV
Universidade de Rio Verde

➤ SEGUNDO PERÍODO

• SEMIÓTICA

Ementa: Estudo dos elementos da linguagem visual. Cultura e semiose. Introdução a semiótica do design, considerações históricas, significado e sua aplicação, análise de imagens pictográficas, iconográficas, e fotográficas com ênfase nas noções da Semiótica, usando a linguagem no processo, na compreensão e na criação de imagens e objetos.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CAMPOS, Cláudia Renata Pereira de. ARAÚJO, André Correa da Silva. **Semiótica**. Porto Alegre. SAGAH. 2017
FARIAS, Priscila. QUEIROZ, João. **Visualizando Signos: Modelos visuais para as classificações signicas de Charles S. Peirce**. São Paulo. Blucher. 2017.
SANTAELLA, Lúcia. **Semiótica Aplicada**. São Paulo. Cengage Learning. 2018. 2a ed.

• FOTOGRAFIA E COMPOSIÇÃO

Ementa: Fotografia digital básica. Equipamentos e processos para a fotografia digital. Linguagem e técnicas de criação visual bidimensional. Conceitos gerais de leitura imagética, equilíbrio e composição. Registro e produto fotográfico em projetos de design. A fotografia como meio de comunicação expressiva em design.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

KELBY, Scott. **Fotografia Digital na prática**. Rio de Janeiro. Pearson. 2007. 1a ed.
OIKAWA, Daniel. BELLE, Rodrigo Antônio. **Fotografia publicitária**. São Paulo. Intersaberes. 2018. 1a ed.
PALACIN, Vitché. **Fotografia: Teoria e Prática**. São Paulo. Saraiva. 2012.

• ARTE, CULTURA E PRODUÇÃO VISUAL II

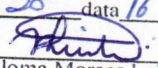
Ementa: Estudo da História do Design em paralelo com a Revolução Industrial. O Design a partir dos movimentos estéticos do final no século XIX e início do Século XX, com destaque a Bauhaus e a arte aplicada na época. Estudo da história do design na era modernista e das contestações do design nos anos 60 e a pós-modernidade.

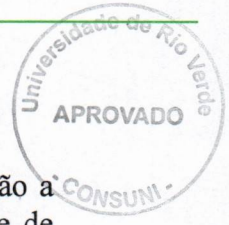
BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do Design**. São Paulo. Blucher. 2018.
CONSOLO, Célia (org.). **Anatomia do Design: Uma análise do design gráfico brasileiro**. São Paulo. Blucher. 2009.
PINHEIRO, Antônio Carlos da Fonseca Bragança. CRIVELARO, Marcos. **História da Arte e do Design: Princípios, estilos e manifestações culturais**. São Paulo. Érica. 2014. 1a ed.

• PROJETOS DIGITAIS GRÁFICOS

Ementa: Criação de peças gráficas diversas usando combinações de softwares de autoria vetorial e bitmap, composição de imagens a partir de fotografias, preparação para bureau de impressão e fechamento de arquivos para meios de impressão diversos. Recursos avançados de edição e criação vetorial e bitmap.

CONSUNI - CONSELHO UNIVERSITÁRIO
Universidade de Rio Verde
APROVADO
Resolução nº 20 data 16 / 11 / 2022

Paloma Moraes Leite
Secretária / Consuni





UniRV
Universidade de Rio Verde

Universidade de Rio Verde

Resolução CEE/CES N. 06/2021 de 05 de fevereiro de 2021

Fazenda Fontes do Saber
Campus Universitário
Rio Verde - Goiás

Cx. Postal 104 - CEP 75901-970
CNPJ 01.815.216/0001-78
I.E. 10.210.819-6 - I.M. 021.407

64 3611-2200
www.unirv.edu.br

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ADOBE CREATIVE TEAM. **Adobe Illustrator CS5 Classroom in a book**. Porto Alegre. Bookman. 2011.

FAULKNER, Andrew. CHAVEZ, Conrad. **Adobe Photoshop CC Classroom in a book – Guia de treinamento oficial**. São Paulo. Bookman. 2016.

KLOSKOWSKI, Matt. **Photoshop – Montagens e Fusões criativas**. São Paulo. Photos. 412p.

- **ERGONOMIA EM DESIGN GRÁFICO**

Ementa: Conceitos e princípios ergonômicos visando à capacitação para o desenvolvimento de pesquisa, análise, diagnóstico e projeto voltados à área do design. Métodos e técnicas da ergonomia, antropometria, cognição. Fatores ambientais que influenciam o trabalho e o conforto. Critérios de adaptação do ambiente para eficiência e segurança do ser humano. Design de Sinalização e ergonomia. Questões de Acessibilidade.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ABRAHÃO, Júlia et al. **Introdução à Ergonomia: da prática à teoria**. São Paulo. Blucher. 2009.

CORREA, Vanderlei Moraes. **Ergonomia: Fundamentos e aplicações**. Porto Alegre. Bookman. 2015.

IIDA, Itiro. **Ergonomia: projeto e produção**. ed. 2. São Paulo. Edgard Blücher, 2007.

- **SISTEMAS DE IDENTIDADE VISUAL**

Ementa: Conceitos de marca. Estabelecimento de relações entre identidade corporativa e imagem corporativa. Fundamentação de identidade visual. Geração de significados no desenvolvimento da marca. Análise e definição dos elementos primários da identidade visual. Metodologia aplicada no projeto de identidade visual. Elaboração do manual técnico de uso da marca e aplicações.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

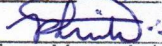
PEON, MARIA LUISA. **Sistemas de Identidade Visual**. São Paulo: Ed. 2AB, 2003.

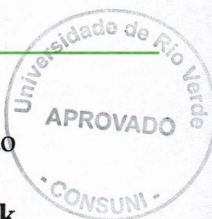
WHEELER, Alina. **Design de identidade de marca: guia essencial para toda equipe de gestão de marcas**. Porto Alegre, RS: Bookman, 2012.

SILVA, José Eduardo Vilas Bôas. **Identidade no Processo Criativo e Visual Merchandising**. São Paulo. Platos. 2021.

CONSUNI - CONSELHO UNIVERSITÁRIO
Universidade de Rio Verde

APROVADO
Resolução nº 20 data 16 / 11 / 2022


Paloma Moraes Leite
Secretária / Consuni





UniRV
Universidade de Rio Verde

➤ TERCEIRO PERÍODO

• MODELAGEM E PRODUÇÃO 3D

Ementa: Processo de criação de objetos e cenas em 3D, fluxo de trabalho em software de criação 3D, elementos construtores de objetos tridimensionais (vértices, arestas, faces), extrusão, materiais, texturas, iluminação em cenas externas e internas, manipulação de câmera, projeções, renderização, modelagem poligonal e modelagem NURBS, uso de imagens de referência, modificadores, fotorrealismo, introdução à animação e simulação 3D.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BRITO, Allan. **Blender 3D – Guia do usuário**. São Paulo. Novatec. 2008.
CARDOSO, Wellington Prato et al. **Modelagem 3D**. Porto Alegre. SAGAH. 2019.
CARVALHO, Anna Letícia Pereira de. **Modelagem e técnicas para animação 3D**. São Paulo. Platos. 2021.

• MODELOS E PROTÓTIPOS

Ementa: Estudo da linguagem tridimensional na representação de projetos de design. Noções de linguagem, concepção, espaço e metodologia. Operações de corte, montagem, moldagem, modelagem, colagem, acabamento e pintura na construção de protótipos. Desenvolvimento do raciocínio espacial na busca de soluções para as propostas a serem trabalhadas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

FREITAS, Ana Luiza Cerqueira. **Design e Artesanato: uma experiência de inserção da metodologia de projeto de produto**. São Paulo. Blucher. 2017. 2a ed.
LIRA, Valdemar Martins. **Processos de fabricação por impressão 3D: Tecnologia equipamentos, estudo de caso e projeto de impressora 3D**. São Paulo. Blucher. 2021.
SIMÃO, Isabelle Therezinha. **Engenharia Reversa e prototipagem**. São Paulo. Platos. 2021.

• PROCESSOS GRÁFICOS

Ementa: Origem das técnicas de impressão. Definição e estudo das técnicas e dos materiais envolvidos no processo de impressão. Estudo de projeto gráfico aplicado à mídia impressa abordando todas as suas fases de elaboração. Fechamento e preparação de arquivos para impressão. Aplicação de processos de impressão gráfica artesanal na produção de imagens (serigrafia).

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

RIBEIRO, Milton. **Planejamento Visual Gráfico**. São Paulo: LGE, 2007.
BAER, Lorenzo. **Produção Gráfica**. Rio de Janeiro: Ed. Senac Nacional, 1999.
MEGGS, Philip B. **História do Design Gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

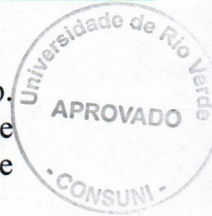




UniRV
Universidade de Rio Verde

• TIPOGRAFIA E DIAGRAMAÇÃO

Ementa: Estudo da história da tipografia. A tipografia e seus estilos. Anatomia do tipo. Famílias tipográficas. Composição com tipos: harmonia, ritmo e proporção. Tipografia e expressão. Aspectos técnicos e óticos. Legibilidade e leitura. Projeto de tipografia: produção de fonte digital.



BIBLIOGRAFIA BÁSICA

AMBROSE, Gavin. HARRIS, Paul. **Tipografia**. Porto Alegre. Bookman. 2011.
CLAIR, Kate; BUSIC-SNYDER, Cynthia. **Manual de Tipografia: a História, a Técnica e a Arte**. São Paulo: Bookman, 2009.
FONSECA, Joaquim da. **Tipografia e Design Gráfico: Design e Produção de Impressos e Livros**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

• COMUNICAÇÃO EM DESIGN

Ementa: Definição e conceitos de comunicação. Estudo das principais teorias e meios de comunicação de massa. Processos de criação, produção, distribuição e interpretação de produtos audiovisuais. Comunicação como processo de interlocução das organizações com indivíduos e sociedade.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ARMAND; L.; MATTERLART M. **História das teorias da comunicação**. 6. Ed. São Paulo: Loyola, 2003.
HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C. & FRANÇA, Vera Veiga (org.). **Teorias da Comunicação: conceitos, escolas e tendências**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.
QUEIROZ, Rafaela et al. **Teorias da Comunicação**. Porto Alegre. SAGAH. 2017.

• ILUSTRAÇÃO E ANIMAÇÃO

Ementa: Aplicação de técnicas de desenho, pintura e construções tridimensionais, produção com fotografias e imagens digitais, valorizando a afinidade do estudante com os materiais de criação. Contato e estudo de autores e obras de ilustração relevantes, em diferentes épocas, segmentos, produtos e objetos. Fundamentos de animação. Desenho para animação. História sintética das técnicas tradicionais até a computação gráfica. Introdução às técnicas de animação. Etapas dos processos de animação. Edição de imagens criadas e de vídeos. Criação e execução de animação empregando as técnicas analisadas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.
EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial - Princípios e Práticas do Lendário Cartunista**. 4ª ed. São Paulo. Martins Fontes.
ZEEGEN, Lawrence. **Fundamentos de Ilustração**. Porto Alegre. Bookman. 2009.

CONSUNI - CONSELHO UNIVERSITÁRIO
Universidade de Rio Verde
APROVADO
Resolução nº 20 data 16/11/2022

Paloma Moraes Leite
Secretária / Consuni





UniRV
Universidade de Rio Verde

➤ QUARTO PERÍODO

• LABORATÓRIO DE CRIAÇÃO

Ementa: A criatividade, a criação e seus fundamentos teóricos. Exploração de métodos e técnicas para o desenvolvimento de habilidades para representação, expressão e construção de produtos de design. Exploração de novas tecnologias, procedimentos, materiais, recursos regionais. Desenvolvimento de projetos que reúnam as habilidades multidisciplinares.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**. São Paulo: Ed. Thomson Learning, 2004.
STOLARSKI, André. **Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil - Depoimentos sobre o design visual brasileiro**. São Paulo, SP: Cosac e Naify, 2005.
REIS, Luciana Braun et al. **Produção Gráfica**. Porto Alegre. SAGAH. 2019.

• EDITORAÇÃO DIGITAL

Ementa: O briefing no design editorial. Levantamento e análise de documentação. Definição de formato e estrutura do grid. Determinação das especificações técnicas de produção gráfica. Estudo e aprimoramento da mancha tipográfica. Seções das publicações (livros, revistas, jornais, catálogos). Diagramação do conteúdo. Design de capas.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

SAMARA, Timothy. **Grid: construção e desconstrução**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
CALDWELL, Cath; ZAPPATERRA, Yolanda. **Design editorial - Jornais e revistas / Mídia impressa e digital**. Editora Gustavo Gili, 2014.
HASLAM, Andrew. **O livro do designer II – Como criar e produzir livros**. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

• FRONTEND, UX E UI

Ementa: Fundamentos do layout, diagramação, estética e usabilidade aplicadas em ambientes digitais interativos. Desenvolvimento de protótipos de interfaces e conceitos de Design de Interação. Heurísticas e avaliação de usabilidade. Conceitos de Experiência do Usuário e Jornada do Usuário. Acessibilidade e ergonomia voltados ao desenvolvimento de interfaces.

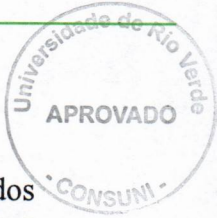
BIBLIOGRAFIA BÁSICA

KALBACH, James. **Design de navegação web: Otimizando a experiência do usuário**. Porto Alegre. Bookman. 2009.
SOBRAL, Wilma Sirlange. **Design de Interfaces: Introdução**. São Paulo. Érica. 2019.
ULBRICHT, Vania Ribas. FADEL, Luciane Maria. BATISTA, Claudia Regina. **Design para Acessibilidade e Inclusão**. São Paulo. Blucher. 2017.

• TÓPICOS EM DESIGN GRÁFICO

Ementa: A disciplina de Tópicos em Design Gráfico não possui ementário pré-definido, pois visa fornecer ao acadêmico um panorama dos assuntos que compõem o estado da arte em Design Gráfico de modo a apresentar temas contemporâneos definidos pelo professor da disciplina.

CONSUNI - CONSELHO UNIVERSITÁRIO
Universidade de Rio Verde
APROVADO
Resolução nº 20 data 16 / 11 / 2022
Paloma Moraes Leite
Secretária / Consuni





BIBLIOGRAFIA BÁSICA

Definida pelo professor no seu plano de Ensino no início de cada semestre.

- **DESIGN EM MÍDIAS SOCIAIS**

Ementa: Disciplina que trata da preparação e adequação de peças gráficas para campanhas comunicacionais no meio digital em redes sociais e em outras plataformas assemelhadas. Gestão e controle de campanhas online e serviços de design para a internet em diferentes plataformas na internet. Experiência com características e peculiaridades dos diferentes gestores de conteúdo online.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

PEÓN, Maria Luísa. **Sistemas de identidade visual**. 4. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2009.
ROCHA, Marcos. TREVISAN, Nanci. **Marketing nas mídias sociais**. São Paulo. Saraiva Educação. 2020.
ROSSI, Jéssica de Cássia et al. **Gestão de Conteúdos em canais sociais**. Porto Alegre. SAGAH, 2021.

- **DESIGN DE EMBALAGEM**

Ementa: História da embalagem. Embalagem e produto: proteção, transporte e armazenagem. Materiais e processos de produção: papel, vidro, metal, plástico e suas possíveis combinações. Embalagem e marketing no contexto do ciclo de vida do produto. Metodologia de projeto aplicada ao design de embalagem: estratégias e técnicas de criação e produção. Embalagem e sustentabilidade.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

MANTROIANI, Renato. **Materiais de embalagem: Tipos, processos produtivos e aplicações**. São Paulo. Platos. 2021.
MESTRINER, Fabio. **Design de Embalagem: Curso Básico**. 2ª Edição revisada. São Paulo: Pearson Makron Books, 2002.
STEWART, Bill. **Estratégias de Design para embalagens**. São Paulo. Blucher. 2009.

- **PORTFÓLIO**

Ementa: Disciplina que proporciona o desenvolvimento de trabalhos práticos aliados ao saber teórico objetivando, a construção do portfólio como resultado de trabalhos acadêmicos desenvolvidos no decorrer do curso. Acompanhamento do desenvolvimento de projeto, sob a orientação de um professor orientador, e apresentação escrita e visual de forma pública.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BROWN, T. Design thinking: **Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**; Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
BURDEK, Bernhard E. **Design: História, Teoria e Prática do Design de Produtos**. São Paulo: Ed. Edgard Blucher, 2006.
PHILLIPS, Peter L. **Briefing: A gestão de projeto de Design**. São Paulo. Blucher. 2015.

CONSUNI - CONSELHO UNIVERSITARIO
Universidade de Rio Verde
APROVADO
Resolução nº 20 data 16 / 11 / 2022

Paloma Moraes Leite
Secretária / Consuni





UniRV
Universidade de Rio Verde

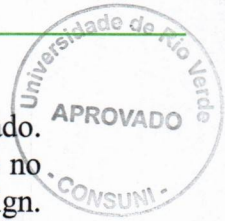
Fazenda Fontes do Saber
Campus Universitário
Rio Verde - Goiás

Cx. Postal 104 - CEP 75901-970
CNPJ 01.815.216/0001-78
I.E. 10.210.819-6 - I.M. 021.407

64 3611-2200
www.unirv.edu.br

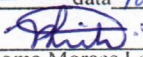
• ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Ementa: Prática profissional que pode ser realizado no setor público ou privado. Desenvolvimento de trabalhos práticos supervisionados na área do design. Consiste no trabalho prático, em que o estagiário aplica seus conhecimentos no campo do design. Manifestação do conjunto coerente de saberes relativamente aos materiais, às técnicas, aos processos e aos sistemas criativos, produtivos e organizacionais no campo de atuação selecionado.



CONSUNI - CONSELHO UNIVERSITÁRIO
Universidade de Rio Verde

APROVADO
Resolução nº 20 data 16/11/2022


Paloma Moraes Leite
Secretária / Consuni

