

Design Gráfico · Curso de Graduação

Carga Horária: 2.000 horas

A proposta do curso de Design Gráfico da Faculdade de Tecnologia do IED São Paulo é formar estudantes competentes no panorama da gráfica contemporânea, caracterizada por seu dinamismo. O curso os prepara para o desenvolvimento de projetos importantes, que evidenciem o poder da comunicação e a síntese visual.

O estudante do IED São Paulo elabora projetos de design que são verdadeiros pontos de encontro entre as instâncias econômicas, técnicas, tecnológicas, culturais e estético-funcionais. Visitas técnicas a empresas, participação em seminários realizados na instituição, uso de temas atuais no desenvolvimento de projetos complementam a formação do estudante.

O profissional formado pelo curso de Design Gráfico do IED São Paulo é capaz de atuar em diversas áreas do design, em empresas de pequeno porte ou grandes companhias. Está apto a desenvolver projetos gráficos para jornais, livros e revistas, embalagens de produtos, cartazes, sistema de sinalização, projetos gráficos para exposições e eventos, identidade visual corporativa etc. Está ainda preparado para atuar como diretor de arte.

O designer gráfico, assim como outros profissionais do design, é um observador de tendências de hábitos e consumo. Como interage com diversas áreas, como fotografia, produção de texto, psicologia do consumidor, deve ser um profissional completo. O trabalho dos designers gráficos está inserido no cotidiano da sociedade.

1° SEMESTRE

- ARTE MODERNA I

O conceito de arte. Estudo sobre os períodos do Renascimento, Barroco, Neoclássico, Impressionismo e a Art Nouveau. Movimentos de vanguarda, Bauhaus e pós-guerra.

- COMPUTAÇÃO GRÁFICA I

Introdução à computação gráfica. Desenvolvimento de desenhos vetoriais e tratamento de imagem.

- HISTÓRIA DO CINEMA I

O nascimento do cinema. A revolução do som. Os principais movimentos: Escola Russa, Expressionismo Alemão, Hollywood e Neo-realismo Italiano. A importância do roteiro e da titulação. Os principais gêneros do cinema.

- LINGUAGEM VISUAL I

A sintaxe da linguagem visual. Percepção, aparato visual e sistemas cromáticos aplicados à comunicação.

- PROJETO GRÁFICO I

Introdução ao projeto gráfico. Processos criativos, princípios metodológicos, compreensão de imagens e elementos gráficos.

- TÉCNICAS DE ILUSTRAÇÃO I

Desenvolvimento da criatividade e capacidade do aluno para se comunicar por meio da ilustração.

- TIPOGRAFIA

Estudo da tipografia e da evolução do alfabeto. Projetos tipográficos, peculiaridades formais e funcionais, o tipo gráfico, a herança tipográfica e os sistemas digitais.

- TÓPICOS AVANÇADOS I

Realização de seminários abordando diversos assuntos sob caráter tecnológico, teórico, metodológico e projetual.

- ATIVIDADES COMPLEMENTARES I

Atividades programadas e apresentadas aos alunos mensalmente. São compostas por palestras, visitas a estúdios, empresas, atividades culturais e artísticas, estudos e ações de extensão junto à comunidade, de livre escolha do grupo. Complementam os créditos curriculares.

2° SEMESTRE

- ARTE MODERNA II

O conceito de arte contemporânea. Os movimentos artísticos da segunda metade do século XX até a atualidade.

- COMPUTAÇÃO GRÁFICA II

Aperfeiçoamento da técnica de desenho vetorial. Tratamento de imagem e uso de aplicativos profissionais para o desenvolvimento de projetos.

- COMUNICAÇÃO VISUAL CONTEMPORÂNEA

As novas mídias e a linguagem contemporânea. Arte digital e artes visuais.

- HISTÓRIA DO CINEMA II

Produções cinematográficas contemporâneas. O cinema italiano na década de 1960. O cinema francês e a Nouvelle Vague. O cinema nos Estados Unidos: a escola de Nova York. O cinema no Reino Unido: free cinema. O Neo-realismo italiano e sua influência na Alemanha, Hungria, Iugoslávia, Polônia, Canadá e em países da Ásia e América Latina, como Brasil e Argentina. O Cinema Novo no Brasil.

- LINGUAGEM VISUAL II

A sintaxe aplicada à comunicação visual. A disciplina propõe a análise sintática da imagem e sua composição. A imagem vista como discurso e estudo da retórica.

- TECNOLOGIA GRÁFICA

A disciplina apresenta aos alunos a história das artes gráficas. Mostra também conceitos de tecnologia gráfica, pré-impressão, escala e gerenciamento de cores. Retículas e fluxos analógicos e digitais. Formatos de arquivo, provas gráficas e os principais tipos de impressão.

- PROJETO GRÁFICO II

O planejamento gráfico. Processos criativos aplicados ao desenvolvimento de projetos gráficos.

- TÉCNICAS DE ILUSTRAÇÃO II

Aperfeiçoamento das técnicas de ilustração e conhecimento de materiais expressivos.

- PROJETO INTERDISCIPLINAR I

O módulo prevê a elaboração de um projeto interdisciplinar cujo tema deverá ser ligado às disciplinas do terceiro e quarto semestre do curso de Design Gráfico.

- TÓPICOS AVANÇADOS II

Realização de seminários abordando diversos assuntos sob caráter tecnológico, teórico, metodológico e projetual.

- ATIVIDADES COMPLEMENTARES II

Atividades programadas e apresentadas aos alunos mensalmente. São compostas por palestras, visitas a estúdios, empresas, atividades culturais e artísticas, estudos e ações de extensão junto à comunidade, de livre escolha do grupo. Complementam os créditos curriculares.

3° SEMESTRE

- **COMPUTAÇÃO GRÁFICA III**

Uso de ferramentas digitais para editoração e elaboração de projetos de animação e webdesign.

- **FOTOGRAFIA**

História da fotografia e fisiologia do olho humano. A câmera fotográfica, recursos técnicos, controle da imagem e produção fotográfica.

- **HISTÓRIA DA GRÁFICA I**

Análise histórica. As diferentes formas de escrita e a diversidade cultural. Gutenberg, a xilogravura, a Revolução Industrial e a produção seriada.

- **PROJETO EDITORIAL I**

Conceitos de projeto editorial e desenvolvimento de um projeto gráfico. Revistas brasileiras e internacionais. Critérios de escolha de tipografia, ilustração e fotografia. Normas e técnicas, contextualização e diagramação.

- **PROJETO GRÁFICO III**

O planejamento gráfico. Processos criativos aplicados ao desenvolvimento de projetos de identidade visual.

- **DESIGN DE INTERFACES I**

O conceito de interatividade, níveis de interatividade, bidirecionalidade, controle do usuário, quantidade de ações do usuário, tempo de respostas (feedback), arquitetura de conhecimento.

- **SEMIÓTICA**

Conceitos e aplicação da semiótica. Correntes teóricas e semiótica discursiva. Design de experimentação, iconografia e princípios da signatagem. Estudo de casos.

- **SOCIOLOGIA I**

Sociologia e comunicação. Estudo sobre o papel da tecnologia na sociedade industrial. A revolução eletrônica e a mídia de massa. Análise da sociedade moderna ao pós-moderno.

- **TÓPICOS AVANÇADOS III**

Realização de seminários abordando diversos assuntos sob caráter tecnológico, teórico, metodológico e projetual.

- **ATIVIDADES COMPLEMENTARES III**

Atividades programadas e apresentadas aos alunos mensalmente. São compostas por palestras, visitas a estúdios, empresas, atividades culturais e artísticas, estudos e ações de extensão junto à comunidade, de livre escolha do grupo. Complementam os créditos curriculares.

4° SEMESTRE

- **COMPUTAÇÃO GRÁFICA IV**

Aprendizado de técnicas de edição para o desenvolvimento de projetos de motion graphic.

- **DESIGN DE INTERFACES II**

Aperfeiçoamento dos conceitos de interatividade. Desenvolvimento de linguagens de comunicação integradas em plataformas on-line.

- **HISTÓRIA DA GRÁFICA II**

História das artes gráficas no Brasil e no exterior. O início do design gráfico no mundo, os principais designers e as produções mais importantes.

- **LABORATÓRIO DE TENDÊNCIAS**

Observatório de tendências na área de comunicação visual.

- **MARKETING I**

Noções de cultura corporativa. Princípios, ferramentas e métodos de gestão do marketing. Empreendedorismo.

- **PROJETO EDITORIAL II**

Conceitos de projeto editorial e desenvolvimento de um projeto gráfico. Livros brasileiros e estrangeiros. Critérios de escolha de tipografia, ilustração e fotografia. Padrões de qualidade, normas e técnicas, contextualização e diagramação.

- **PROJETO GRÁFICO IV**

Aperfeiçoamento do planejamento gráfico. Processos criativos aplicados ao desenvolvimento de identidade visual.

- **PROJETO INTERDISCIPLINAR II**

O módulo prevê a elaboração de um projeto interdisciplinar cujo tema deverá ser ligado às disciplinas do terceiro e quarto semestre do curso de Design Gráfico.

- **SOCIOLOGIA II**

Sociologia e revolução digital. Estudo dos meios de comunicação, convergência e inclusão digital. A disciplina propõe uma análise da nova economia, as tecnologias de comunicação e os desafios do design na era digital.

- **TÓPICOS AVANÇADOS IV**

Realização de seminários abordando diversos assuntos sob caráter tecnológico, teórico, metodológico e projetual.

- **ATIVIDADES COMPLEMENTARES IV**

Atividades programadas e apresentadas aos alunos mensalmente. São compostas por palestras, visitas a estúdios, empresas, atividades culturais e artísticas, estudos e ações de extensão junto à comunidade, de livre escolha do grupo. Complementam os créditos curriculares.

5° SEMESTRE

- **ADMINISTRAÇÃO DE EMPRESAS**

A disciplina prevê o estudo de processos administrativos e contábeis necessários ao funcionamento de uma organização. Criação de empresa própria, sociedade, trabalho autônomo, legislação, terceirização e contratos.

- **COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO**

Conceitos de comunicação. Desenvolvimento de técnicas para apresentação, oral e escrita de trabalhos de design.

- **GERENCIAMENTO DE PRODUÇÃO**

Organização do sistema produtivo de design gráfico.

- **MARKETING II**

Teorias de marketing aplicadas ao design gráfico. Posicionamento estratégico e benchmarking. A dinâmica da estratégia competitiva e estruturação de campanha de marketing.

- **PRÁTICA PROFISSIONAL**

Desenvolvimento de um plano de trabalho para subsidiar o desenvolvimento de projeto de design gráfico apresentando aos alunos conceitos práticos sobre organização projetual da pesquisa e conceituação à finalização do projeto.

- **PROJETO GRÁFICO V**

Desenvolvimento de um projeto de design gráfico.

- **TÓPICOS AVANÇADOS V**

Realização de seminários abordando diversos assuntos sob caráter tecnológico, teórico, metodológico e projetual.

- **ATIVIDADES COMPLEMENTARES V**

Atividades programadas e apresentadas aos alunos mensalmente. São compostas por palestras, visitas a estúdios, empresas, atividades culturais e artísticas, estudos e ações de extensão junto à comunidade, de livre escolha do grupo. Complementam os créditos curriculares.

6° SEMESTRE

- **PROJETO GRÁFICO VI**

Desenvolvimento de um projeto de design gráfico.

- **TÓPICOS AVANÇADOS VI**

Realização de seminários abordando diversos assuntos sob caráter tecnológico, teórico, metodológico e projetual.

ESTÁGIO SUPERVISIONADO

O projeto pedagógico da Faculdade de Tecnologia do Instituto Europeo di Design requer momentos onde a realidade profissional seja vivenciada.

A faculdade tem um setor institucionalizado que é a Supervisão de Estágios. Com isso, o aluno realiza estágios supervisionados onde as habilidades de criação e as competências de planejamento, execução e avaliação proporcionam um verdadeiro intercâmbio entre a realidade e a sala de aula. A atividade de orientação está a cargo do supervisor de estágios de forma que o aluno desenvolva uma visão global da área que pretende atuar, além do desenvolvimento de competências voltadas ao comportamento no ambiente de trabalho e desempenho profissional.

** A partir do 3º semestre, o aluno poderá realizar estágio supervisionado.*

Portaria MEC nº 262 de 29/09/2009
