

**QUADRO DE OPTATIVAS: 1º SEMESTRE DE 2019**

<b>01</b>	<b>Sala:</b> <b>LABORATÓRIO INFORMÁTICA</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>PERSONAGEM 3D DIGITAL PARA ANIMAÇÃO</b>		
<b>DIA e HORÁRIO</b> Quinta-feira: 13:30 às 17:00		<b>PROFESSOR</b>	Vitor Amaro Lacerda		
<b>1º SEMESTRE - 2019</b>		<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>64 h/a</b>	<b>Nº DE VAGAS</b>	<b>20</b>
TODOS OS CURSOS		<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	OPTATIVA	<b>A PARTIR DO 3º PERÍODO</b>	
<b>EMENTA</b>		Introdução à modelagem, <i>rigging</i> e texturização de personagem em ambiente tridimensional digital visando projetos de animação a partir do software livre <i>Blender</i> .			
<b>OBJETIVO GERAL</b>		Introduzir o estudo teórico e prático da animação tridimensional digital, em especial os processos de modelagem de personagem e cenário, <i>rigging</i> e texturização.			

<b>02</b>	<b>Sala:</b> <b>OFICINA</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>MAQUETE DE MÓVEIS E ESPAÇOS ARQUITETÔNICOS</b>		
<b>DIA e HORÁRIO</b> Segunda-feira: 13:30 às 17:00		<b>PROFESSOR (A)</b>	Romeu Rodrigues / Marco Aurélio		
<b>1º SEMESTRE - 2019</b>		<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>64 h/a</b>	<b>Nº DE VAGAS</b>	<b>20</b>
TODOS OS CURSOS		<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	OPTATIVA	<b>A PARTIR DO 3º PERÍODO</b>	
<b>EMENTA</b>		Fornecer conhecimentos para o planejamento e execução de modelos em escala reduzida. Uso de diferentes materiais e técnicas para construção, montagem e acabamento de moveis e espaços arquitetônicos em escala reduzida.			
<b>OBJETIVO GERAL</b>		Capacitar o aluno a utilizar ferramentas e instrumentos para a confecção de objetos em escala reduzida observando as normas de segurança.			

<b>03</b>	<b>Sala:</b> <b>OFICINA</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>PROCESSAMENTO DE MATERIAIS: MADEIRA E AÇO</b>		
<b>DIA e HORÁRIO</b> Segunda: 7:50 às 11:20 Quarta: 13:30 às 17:00		<b>PROFESSOR (A)</b>	Marco Aurélio de Oliveira Gomes / Cássia Macieira		
<b>1º SEMESTRE - 2019</b>		<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>64 h/a</b>	<b>Nº DE VAGAS</b>	<b>20</b>
TODOS OS CURSOS		<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	OPTATIVA	<b>A PARTIR DO 3º PERÍODO</b>	
<b>EMENTA</b>		Pesquisa e desenvolvimento da produção de objetos utilitários em madeira e aço.			
<b>OBJETIVO GERAL</b>		Desenvolver a capacidade de compreensão do processamento de madeira e aço.			

<b>04</b>	Sala: <b>OFICINA</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>PRÁTICAS FUNDAMENTAIS EM MADEIRA</b>		
<b>DIA e HORÁRIO</b> Quinta-feira: 13:30 às 17:00		<b>PROFESSOR (A)</b>	Romeu Rodrigues / Yrurá Garcia		
<b>1° SEMESTRE - 2019</b>		<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>64 h/a</b>	<b>N° DE VAGAS</b>	<b>20</b>
TODOS OS CURSOS		<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	OPTATIVA	<b>A PARTIR DO 3° PERÍODO</b>	
<b>EMENTA</b>		Fornece conhecimento e desenvolvimento de técnicas artesanais e industriais básicas para o uso adequado de ferramentas, máquinas e instrumentos utilizados em oficina de madeira.			
<b>OBJETIVO GERAL</b>		Capacitar o aluno a utilizar, de acordo com as normas de segurança, ferramentas manuais, elétricas, maquinas industriais e instrumentos utilizados para madeira.			

<b>05</b>	Sala: <b>32</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>PESQUISA E PLANEJAMENTO DE COLEÇÃO</b>		
<b>DIA e HORÁRIO</b> Terça-feira: 13:30 às 17:00		<b>PROFESSOR (A)</b>	Heloisa Santos		
<b>1° SEMESTRE - 2019</b>		<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>64 h/a</b>	<b>N° DE VAGAS</b>	
TODOS OS CURSOS		<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	OPTATIVA	<b>A PARTIR DO 3° PERÍODO</b>	
<b>EMENTA</b>		O processo de desenvolvimento de coleções: pesquisa de tendências e do mercado; definição do conceito e identidade do produto; pesquisa de materiais; calendários nacionais e internacionais, estudo de cartela de cores, formas, volumes, acessórios e aviamentos.			
<b>OBJETIVO GERAL</b>		Proporcionar conhecimentos sobre os elementos básicos e específicos do processo de estruturação de uma coleção moda considerando os aspectos técnicos, estéticos, funcionais e mercadológicos do produto.			

<b>06</b>	Sala: <b>23</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>ERGONOMIA SENSORIAL NO DESIGN DE PRODUTOS</b>		
<b>DIA e HORÁRIO</b> Terça-feira: 17:00 às 19:00		<b>PROFESSOR (A)</b>	José Nunes Filho		
<b>1° SEMESTRE - 2019</b>		<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>32 h/a</b>	<b>N° DE VAGAS</b>	<b>20</b>
TODOS OS CURSOS		<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	OPTATIVA	<b>A PARTIR DO 3° PERÍODO</b>	
<b>EMENTA</b>		Conceito de ergonomia; percepção e sentidos; abordagem sistêmica em ergonomia sensorial; análise de causa e efeito; interação objetos /ambiente /pessoa; mecanismos de monitoramento; percepção e processamento da informação; aplicação em design de produto			
<b>OBJETIVO GERAL</b>		Promover o contato com a ergonomia dos sentidos visando desenvolver um pensamento reflexivo sobre a percepção humana diante dos objetos e ambiente.			

07	Sala: 22	DISCIPLINA	DESIGN PARA PREVENÇÃO DO CRIME		
<b>DIA e HORÁRIO</b> Terça e Quinta-feira: 17:10 às 18:50		PROFESSOR (A)	Suéllen Costa		
1° SEMESTRE - 2019		CARGA HORÁRIA	64 h/a	N° DE VAGAS	40
TODOS OS CURSOS		CLASSIFICAÇÃO	OPTATIVA	A PARTIR DO 3° PERÍODO	
<b>EMENTA</b>		Análise crítica do design nos diferentes contextos.			
<b>OBJETIVO GERAL</b>		Estabelecer os fundamentos do design para prevenção do crime e estimular os estudantes a propor soluções de design para inibir e/ou dificultar a prática criminosa.			

08	Sala: 21 / oficina	DISCIPLINA	DESIGN DE BRINQUEDOS		
<b>DIA e HORÁRIO</b> Quinta-feira: 17:00 às 18h50		PROFESSOR (A)	Anna Paula da Silva Stolf e Cássia Macieira		
1° SEMESTRE - 2019		CARGA HORÁRIA	32 h/a	N° DE VAGAS	40
TODOS OS CURSOS		CLASSIFICAÇÃO	OPTATIVA	A PARTIR DO 3° PERÍODO	
<b>EMENTA</b>		Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como instrumento para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas.			
<b>OBJETIVO GERAL</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 diferentes complexidades.			

09	Sala: 31	DISCIPLINA	INOVAÇÃO GUIADA PELO DESIGN		
<b>DIA e HORÁRIO</b> Terça-feira: 17:00 às 18:50		PROFESSOR (A)	Camilo Belchior		
1° SEMESTRE - 2019		CARGA HORÁRIA	32 h/a	N° DE VAGAS	20
TODOS OS CURSOS		CLASSIFICAÇÃO	OPTATIVA	A PARTIR DO 3° PERÍODO	
<b>EMENTA</b>		A disciplina pretende oferecer ao participante uma visão teórica e prática acerca da Inovação Guiada pelo Design, por meio da proposição do Professor Roberto Verganti (2012) que define a significação e seus processos como uma inovação. A criação de novos significados ou a ressignificação reflete-se em mudanças radicais nos modelos socioculturais da contemporaneidade, promovendo a melhoria do mundo e a vida das pessoas.			
<b>OBJETIVO GERAL</b>		A disciplina propõe o conhecimento e o exercício da Inovação Radical de Significados por meio do método <i>Design Discourse</i> , proposto por Roberto Verganti (2012).			

10	Sala: 32	DISCIPLINA	DESENVOLVIMENTO DE COLEÇÃO DE MODA		
<b>DIA e HORÁRIO</b> Quarta-feira: 13:30 as 17:00		<b>PROFESSOR (A)</b>	Carolina Bicalho		
<b>1° SEMESTRE - 2019</b>		<b>CARGA HORÁRIA</b>	64 h/a	<b>N° DE VAGAS</b>	20
TODOS OS CURSOS		<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	OPTATIVA	<b>A PARTIR DO 3° PERÍODO</b>	
<b>EMENTA</b>		Introdução da teoria e prática de projetos de design de moda, a partir da aplicação de métodos específicos de projeto, que possibilite aos alunos compreender os elementos necessários ao desenvolvimento de produtos de vestuário e acessórios, a partir da abordagem do design como atividade sistêmica, buscando soluções diferenciadas e inovadoras para temas propostos. A disciplina se propõe a promover a iniciação de projetos de design de moda, incorporando as características, atributos e fatores determinantes de um produto e seus diferentes aspectos e requisitos, dentre eles: estéticos, funcionais, simbólicos, ergonômicos, culturais, usabilidade, elementos estruturais, bem como seus procedimentos fabris.			
<b>OBJETIVO GERAL</b>		Métodos de Design de Moda aplicados às atividades de planejamento e desenvolvimento de coleções com diferentes temas de pesquisa. Exercícios projetuais contemplando temas que estejam em consonância com as demandas de diferentes segmentos de comportamentos de consumo e coerentes com o mercado contemporâneo, que abordem a sustentabilidade, usabilidade, comunicação e estética, produção, mercado e gestão do processo. Planejamento e execução de pesquisas para coleta e seleção de informações relevantes para a estruturação do <i>briefing</i> do projeto. Desenvolvimento do projeto em função dos fatores e requisitos condicionantes. Verificações finais através de documentação técnica, croquis e modelos bidimensionais.			

11	Sala: LABORATÓRIO INFORMÁTICA	DISCIPLINA	DESIGN PARAMÉTRICO		
<b>DIA e HORÁRIO</b> Quarta-feira: 15:20 às 18:50		<b>PROFESSOR (A)</b>	Douglas Montes Barbosa		
<b>1° SEMESTRE - 2019</b>		<b>CARGA HORÁRIA</b>	64 h/a	<b>N° DE VAGAS</b>	20
TODOS OS CURSOS		<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	OPTATIVA	<b>A PARTIR DO 3° PERÍODO</b>	
<b>EMENTA</b>		Introdução ao design/modelagem paramétrico e algorítmico. Desenvolvimento do raciocínio lógico paramétrico, utilizando-se de aplicativos computacionais, tais como (Rhinceros e Grasshopper), tendo ênfase a exploração dinâmica de soluções projetuais, variações, seleção de resultados e desenvolvimento de modelos através de tecnologias de fabricação digital.			
<b>OBJETIVO GERAL</b>		Instrumentar os alunos para a compreensão do processo paramétrico de projeto; Ampliar percepção espacial através da integração do raciocínio geométrico e de operações lógico-matemáticas; Simular dinamicamente soluções projetuais, através de modelos paramétricos; Explorar metodologias de projeto e de representação relacionados ao Design Computacional e à modelagem 3D, capacitando o aluno na produção e no desenvolvimento de suas ideias com o auxílio de algoritmos, manipulação de dados e fluxo de parâmetros; Introduzir a tecnologia de fabricação digital na construção de modelos e estudo que auxiliem o processo paramétrico de projeto.			

<b>12</b>	<b>Sala: 33</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>DESIGN UNIVERSAL: O DESIGNER NA INCLUSÃO DO INDIVÍDUO</b>		
<b>DIA e HORÁRIO</b> Terça-feira: 17:00 às 18:50		<b>PROFESSOR (A)</b>	Edgardo Moreira Neto		
<b>1º SEMESTRE - 2019</b>		<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>32 h/a</b>	<b>Nº DE VAGAS</b>	<b>20</b>
TODOS OS CURSOS		<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	OPTATIVA	<b>A PARTIR DO 3º PERÍODO</b>	
<b>EMENTA</b>		O Design Universal na formação e prática dos designers. Suas manifestações como ferramenta conceitual de projetos para inclusão social. A prática profissional e o atendimento às exigências legais na consolidação da cidadania em Minas Gerais e no Brasil. A concepção de projetos como forma de garantir pleno o acesso aos espaços públicos de forma humanista e igualitária.			
<b>OBJETIVO GERAL</b>		Construção do entendimento sobre as possíveis contribuições dos designers, em suas áreas de formação específicas, na proposição de soluções criativas para viabilizar a acessibilidade em espaços de caráter públicos e coletivos.			

<b>13</b>	<b>Sala: 22</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>O DESIGN E AS PRÁTICAS DE CIDADANIA</b>		
<b>DIA e HORÁRIO</b> Terça-feira: 13:30 - 15:10		<b>PROFESSOR (A)</b>	Rita A. C. Ribeiro		
<b>1º SEMESTRE - 2019</b>		<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>32 h/a</b>	<b>Nº DE VAGAS</b>	<b>25</b>
TODOS OS CURSOS		<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	OPTATIVA	<b>A PARTIR DO 3º PERÍODO</b>	
<b>EMENTA</b>		Perspectiva do design sobre a complexidade da vivência urbana, a partir da interação e comportamento do indivíduo social com o meio urbano. Diálogo entre as formas de resistência à lógica do capital e o resgate da cidadania, que remetem ao posicionamento crítico diante dos paradigmas socioculturais e comportamentais vigentes na sociedade contemporânea.			
<b>OBJETIVO GERAL</b>		Incitar a reflexão e o diálogo sobre o papel do design para a vivência e a humanização da cidade no contexto do exercício da cidadania.			

<b>14</b>	<b>Sala: 61</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>GESTÃO, CUSTOS E EMPREENDEDORISMO NO DESIGN</b>		
<b>DIA e HORÁRIO</b> Terça-feira: (1 Turma) 17:10 às 18:50 Quinta-feira: (2 Turma) 11:30 às 13:10		<b>PROFESSOR (A)</b>	Lucas Cristiano Ferreira Alves		
<b>1º SEMESTRE - 2019</b>		<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>32 h/a</b>	<b>Nº DE VAGAS</b>	<b>30 (DUAS TURMAS)</b>
TODOS OS CURSOS		<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	OPTATIVA	<b>A PARTIR DO 3º PERÍODO</b>	
<b>EMENTA</b>		Noções de design operacional, custos, contabilidade financeira e gerencial, empreendedorismo, plano de negócios e empresa júnior.			
<b>OBJETIVO GERAL</b>		Conceituar design operacional, contabilidade de custos, execução de procedimentos de contabilidade gerencial, aplicando em questões referentes ao empreendedorismo e à inovação tecnológica, assim como o funcionamento de uma empresa júnior e na elaboração de plano de negócios.			

<b>15</b>	<b>Sala: 22</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>DESIGN SISTÊMICO</b>		
<b>DIA e HORÁRIO</b> Quarta-feira 13:30 as 17:30		<b>PROFESSOR (A)</b>	Kátia Andréa Carvalhaes Pêgo		
<b>1° SEMESTRE - 2019</b>		<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>64 h/a</b>	<b>N° DE VAGAS</b>	<b>30</b>
TODOS OS CURSOS		<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	OPTATIVA	<b>A PARTIR DO 3° PERÍODO</b>	
<b>EMENTA</b>		Estudo teórico-prático da abordagem sistêmica como subsídio para o desenvolvimento de projetos de design, aplicados aos setores produtivos em um determinado território.			
<b>OBJETIVO GERAL</b>		Compreender a abrangência de aplicação da visão sistêmica no âmbito do design.			

<b>16</b>	<b>Sala: 21</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>WEARABLEART: EXPERIÊNCIAS VESTIMENTARES NA ARTE</b>		
<b>DIA e HORÁRIO</b> Terça-feira: 19:00 às 22:30		<b>PROFESSOR (A)</b>	Angélica Oliveira Adverse		
<b>1° SEMESTRE - 2019</b>		<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>64 h/a</b>	<b>N° DE VAGAS</b>	<b>30</b>
ARTES VISUAIS		<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	OPTATIVA	<b>A PARTIR DO 3° PERÍODO</b>	
<b>EMENTA</b>		Estabelecimento das relações entre as roupas e os gestos corpóreos na arte. Estudo sobre o fenômeno da moda e os mecanismos culturais gregários. Pesquisas sobre os imaginários revolucionários da antiarte e a antimoda. Reflexões sobre a dimensão pedagógica do ato de vestir.			
<b>OBJETIVO GERAL</b>		Analisar as manifestações artísticas que discutem a estetização do cotidiano por meio das práticas vestimentares.			

<b>17</b>	<b>Sala: 33</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>LIBRAS I</b>		
<b>DIA e HORÁRIO</b> Quarta-feira: 13:30 às 15:10		<b>PROFESSOR (A)</b>	Tuender Durães de Lima		
<b>1° SEMESTRE - 2019</b>		<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>32 h/a</b>	<b>N° DE VAGAS</b>	<b>25</b>
TODOS OS CURSOS		<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	OPTATIVA	<b>A PARTIR DO 3° PERÍODO</b>	
<b>EMENTA</b>		Introdução às práticas de compreensão e produção em Libras através do uso de estruturas e funções comunicativas elementares. Concepções sobre a Língua de Sinais. O surdo e a sociedade e história dos surdos.			
<b>OBJETIVO GERAL</b>		Fornecer aos alunos de Licenciatura em Artes Visuais conhecimentos básicos sobre a Língua de Sinais Brasileira e desenvolver habilidades básicas de comunicação com pessoas surdas.			

<b>18</b>	<b>Sala: 33</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>LIBRAS II</b>		
<b>DIA e HORÁRIO</b>		<b>PROFESSOR (A)</b>	Tuender Durães de Lima		
Quarta-feira: 15:20 às 17:00					
<b>1° SEMESTRE - 2019</b>	<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>32 h/a</b>	<b>N° DE VAGAS</b>	<b>25</b>	
TODOS OS CURSOS	<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	OPTATIVA	<b>A PARTIR DO 3° PERÍODO</b>		
<b>EMENTA</b>	Introdução às práticas de compreensão e produção em Libras através do uso de estruturas e funções comunicativas elementares. Concepções sobre a Língua de Sinais. O surdo e a sociedade e história dos surdos.				
<b>OBJETIVO GERAL</b>	Fornecer aos alunos de Licenciatura em Artes Visuais conhecimentos básicos sobre a Língua de Sinais Brasileira e desenvolver habilidades básicas de comunicação com pessoas surdas.				

<b>19</b>	<b>Sala: 31</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>CAIXA VERBO-VISUAL SONORA</b>		
<b>DIA e HORÁRIO</b>		<b>PROFESSOR (A)</b>	Cássia Macieira, Marco Aurélio e Selma Elias		
Terça-feira 19:00 às 22:30					
<b>1° SEMESTRE - 2019</b>	<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>72 h/a</b>	<b>N° DE VAGAS</b>	<b>25</b>	
ARTES VISUAIS	<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	OPTATIVA	<b>A PARTIR DO 3° PERÍODO</b>		
<b>EMENTA</b>	Prática de criação em papel e combinação entre elementos para apresentação de novas formas de arte, de tecnologia e de objetos em geral vinculados às ideias de sustentabilidade, reaproveitamento de materiais, arte, tecnologia e experimentação.				
<b>OBJETIVO GERAL</b>	Propiciar o entendimento das articulações entre as linguagens verbal e sonora, a partir da criação de uma obra plástico-sonora, de narrativa curta materializadas em uma Caixa Miniatura.				

<b>20</b>	<b>Sala: 41</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>TÓPICOS SOBRE HISTÓRIA DA ARQUITETURA BRASILEIRA</b>		
<b>DIA e HORÁRIO</b> Quinta-feira 17:10 às 18:50		<b>PROFESSOR (A)</b>	Aziz José de Oliveira Pedrosa		
<b>1° SEMESTRE - 2019</b>	<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>32 h/a</b>	<b>N° DE VAGAS</b>	<b>30</b>	
TODOS OS CURSOS	<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	OPTATIVA	<b>A PARTIR DO 3° PERÍODO</b>		
<b>EMENTA</b>		Análise crítica sobre a arquitetura brasileira: séculos XVII, XVIII, XIX e XX.			
<b>OBJETIVO GERAL</b>		Permitir ao aluno identificar a produção arquitetônica brasileira, a partir das transformações assinaladas pelo contexto social, cultural e econômico no qual estão inseridas. Construir repertório que auxilie a compreensão da história do design de ambientes brasileiro.			

<b>21</b>	<b>Sala: 61</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>ARTE CONTEMPORÂNEA</b>		
<b>DIA e HORÁRIO</b> Quinta-feira 17:10 às 18:50		<b>PROFESSOR (A)</b>	Vânia Myrrha de Paula e Silva		
<b>1° SEMESTRE - 2019</b>	<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>32 h/a</b>	<b>N° DE VAGAS</b>	<b>30</b>	
TODOS OS CURSOS	<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	OPTATIVA	<b>A PARTIR DO 3° PERÍODO</b>		
<b>EMENTA</b>		Manejo conceitual das categorias presentes na Arte Contemporânea após a Segunda Guerra Mundial até as manifestações artísticas no início do século XXI, numa abordagem cronológica e multidisciplinar			
<b>OBJETIVO GERAL</b>		Objetiva-se a percepção e compreensão do percurso da arte e do design inserida em um contexto histórico, como um reflexo das grandes mudanças ocasionadas no mundo após a vivência de duas Grandes Guerras.			

<b>22</b>	<b>Sala: MODELAGEM</b>	<b>DISCIPLINA</b>	<b>ATELIER ABERTO</b>		
<b>DIA e HORÁRIO</b> Quinta-feira: 15:20 às 18:50		<b>PROFESSOR (A)</b>	Daniele Alves		
<b>1° SEMESTRE - 2019</b>	<b>CARGA HORÁRIA</b>	<b>64 h/a</b>	<b>N° DE VAGAS</b>	<b>15</b>	
Prioritário AVL	<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	OPTATIVA	<b>A PARTIR DO 3° PERÍODO</b>		
<b>EMENTA</b>		Vivência de ateliê coletivo como espaço de pesquisa, experimentação e criação a partir de diversas linguagens e possibilidades expressivas explorando materialidades, técnicas e suportes com o objetivo de desenvolvimento de poética pessoal.			
<b>OBJETIVO GERAL</b>		Fomentar um tempo/espaço na rotina dos estudantes de artes visuais especialmente dedicado a experiência da arte e a vivência de processos poéticos que contribuam para a construção de sua identidade enquanto artista professor.			