

## DISCIPLINAS OPTATIVAS – 1º Semestre 2020

**Obs.: A disciplina só será ofertada se tiver um mínimo de 8 alunos matriculados.**

SALA		DISCIPLINA	ABORDAGEM SISTÊMICA E A RESILIÊNCIA URBANA NO ÂMBITO DAS COMUNIDADES CRIATIVAS		
1º SEMESTRE [ x ]		PROFESSOR(A)	Kátia Andréa Carvalhaes Pêgo e Marina Soares Silva (UFMG)		
2º SEMESTRE [ ]		CURSO	Design Gráfico, Design de Ambientes, Design de Produto, Licenciatura em Artes Visuais.		
ANO	2020	CARGA HORÁRIA	64 horas	Nº DE VAGAS	30
		DIA DA SEMANA E HORÁRIO	Quintas-feiras, de 13:30 às 17:00 horas.		
EMENTA		Vivência teórico-prática da abordagem sistêmica como subsídio para a elaboração de projetos que visem o aumento da resiliência urbana frente às mudanças climáticas.			
OBJETIVOS		<p>Geral: Desenvolver uma visão sistêmica aplicada às mudanças climáticas e seus impactos no tecido urbano de territórios altamente adensados.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentar a metodologia do design sistêmico para o desenvolvimento de estratégias e projetos em territórios extremamente adensados;</li> <li>• Compreender a visão sistêmica no âmbito do design por meio da elaboração de propostas para a melhoria das condições ambientais, socioculturais e econômicas de um território;</li> <li>• Proporcionar aos alunos um ambiente colaborativo de diálogo sobre problemas reais em um determinado território de Belo Horizonte frente às mudanças no clima..</li> </ul>			

SALA		DISCIPLINA	APRENDIZADO BÁSICO DE FERRAMENTAS DIGITAIS DE COMPOSIÇÃO VISUAL (ILLUSTRATOR – PHOTOSHOP – INDESIGN)		
1º SEMESTRE [ x ]		PROFESSOR(A)	Paulo Pinheiro Cruz		
2º SEMESTRE [ ]		CURSO	Design Gráfico, Design de Ambientes, Design de Produto, Licenciatura em Artes Visuais.		
ANO	2020	CARGA HORÁRIA	64 horas	Nº DE VAGAS	30
		DIA DA SEMANA E HORÁRIO	Sexta-feira – 14h às 15h40 – 15h50 às 17h20		
EMENTA		Aprendizado de métodos e técnicas para composição visual com os softwares de composição visual da Adobe (Illustrator, Photoshop e InDesign).			
OBJETIVOS		<p>Geral: Desenvolver conhecimentos e habilidades de uso das ferramentas digitais de composição visual e organização de fluxo de trabalho.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentar as ferramentas digitais mais utilizadas no mercado;</li> <li>• Produzir composições visuais digitais com diferentes focos de aplicação;</li> <li>• Favorecer a aproximação dos alunos com as ferramentas digitais.</li> </ul>			

SALA		DISCIPLINA	AUTOBIOGRAFIAS E AUTORRETRATOS TÊXTEIS		
1° SEMESTRE [ x ]		PROFESSOR(A)	Selma Magalhães e Thatiane Mendes		
2° SEMESTRE [ ]		CURSO	Artes Visuais Licenciatura		
ANO	2020	CARGA HORÁRIA	74 horas	N° DE VAGAS	40
		DIA DA SEMANA E HORÁRIO	Terças-feiras 19:00 – 22:30		
EMENTA	Autorretratos/autobiografias sempre acompanharam o ser humano em seu desejo de registrar a própria existência. No ensino, pode ajudar o aluno a aprimorar a capacidade de observação e sensibilidade do olhar em relação a si próprio e as representações de si. Neste caso, a partir de “fazeres têxteis”: tecelagem, bordado, costura, entre outros.				
OBJETIVOS	<p>Geral:</p> <p>Experimentar processos de criação a partir de <i>práticas têxteis</i> que tenham como tema o <i>autorretrato/autobiografias</i>, assim como a observação e sensibilização do olhar sobre si.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimular a compreensão e a produção em arte, autorretrato e autobiografias;</li> <li>• Produzir autorretratos e desenvolvendo a observação e sensibilidade do olhar em relação a si mesmo no ensino de artes visuais.</li> <li>• Experimentar a criação de autobiografias a partir de práticas têxteis.</li> </ul>				

SALA		DISCIPLINA	BONECO DE PAPEL (TURMA A)		
1° SEMESTRE [ x ]		PROFESSOR(A)	Cássia Macieira		
2° SEMESTRE [ ]		CURSO	Artes Visuais e Design		
ANO	2020	CARGA HORÁRIA	72 horas	N° DE VAGAS	30
		DIA DA SEMANA E HORÁRIO	Sábado 08:00 – 11:20hs		
EMENTA	Prática de criação, experimentação e improvisação na construção de objetos bidimensionais e tridimensionais em papel.				
OBJETIVOS	<p>Geral:</p> <p>Criar objetos visando a concepção criativa e conceitual de formas (em papel) dentro dos aspectos bi e tridimensionais, desenvolvendo aspectos perceptivos de materiais e imagéticos.</p> <p>Específicos:</p> <p>Desenvolvimento da percepção em seus aspectos gerais referentes às artes e ao design; conhecimentos fundamentados na percepção e capacitar a identificação e adoção de critérios de organização da forma no plano e no espaço.</p>				

SALA		DISCIPLINA	BONECO DE PAPEL (TURMA B)		
1° SEMESTRE [ x ]		PROFESSOR(A)	Cássia Macieira		
2° SEMESTRE [ ]		CURSO	Artes Visuais e Design		
ANO	2020	CARGA HORÁRIA	72 horas	N° DE VAGAS	30
		DIA DA SEMANA E HORÁRIO	Sábado 14:00 – 17:00		
<b>EMENTA</b>		Prática de criação, experimentação e improvisação na construção de objetos bidimensionais e tridimensionais em papel.			
<b>OBJETIVOS</b>		<p>Geral: Criar objetos visando a concepção criativa e conceitual de formas (em papel) dentro dos aspectos bi e tridimensionais, desenvolvendo aspectos perceptivos de materiais e imagéticos.</p> <p>Específicos: Desenvolvimento da percepção em seus aspectos gerais referentes às artes e ao design; conhecimentos fundamentados na percepção e capacitar a identificação e adoção de critérios de organização da forma no plano e no espaço.</p>			

SALA		DISCIPLINA	DESIGN PARA PREVENÇÃO DO CRIME		
1° SEMESTRE [ x ]		PROFESSOR(A)	Suéllen Costa e Rita Engler		
2° SEMESTRE [ ]		CURSO	Design Gráfico, Design de Ambientes, Design de Produto, Licenciatura em Artes Visuais.		
ANO	2020	CARGA HORÁRIA	64 horas	N° DE VAGAS	20
		DIA DA SEMANA E HORÁRIO	Segunda e Quinta 17:10-18:50		
<b>EMENTA</b>		Análise do design como ferramenta para a prevenção de crimes. Baseado nos conceitos do Design centrado no ser-humano, design de serviços, produtos e sistemas essa disciplina buscará desenvolver soluções para a diminuição de crimes e melhoria da qualidade de vida da população.			
<b>OBJETIVOS</b>		<p>Geral: Com base nos fundamentos e conceitos já estabelecidos de Design para a prevenção de crimes, buscar soluções para prevenir e diminuir a criminalidade.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer os fundamentos do design para prevenção do crime (Design Against Crime).</li> <li>• Refletir sobre as possibilidades de aplicação dos fundamentos do design contra o crime em suas diversas áreas de atuação.</li> <li>• Estimular o pensamento crítico e integrado do design com foco na prevenção do crime.</li> <li>• Estimular os estudantes a propor soluções de design para inibir e/ou dificultar a prática criminosa.</li> </ul>			

SALA		DISCIPLINA	FINANÇAS PESSOAIS PARA PROFISSIONAIS DO DESIGN		
1° SEMESTRE [ x ]		PROFESSOR(A)	Lucas Cristiano Ferreira Alves		
2° SEMESTRE [ ]		CURSO	Design Gráfico, Design de Ambientes e Design de Produto.		
ANO	2020	CARGA HORÁRIA	32 horas	N° DE VAGAS	30
		DIA DA SEMANA E HORÁRIO	Quintas-Feiras 11h:40min às 13h:20min		
EMENTA	Finanças pessoais relativas a consumo, gastos, endividamento, poupança e investimentos. Noções básicas sobre planejamento, patrimônio, renda e equilíbrio financeiro. Tomada de decisões financeiras para o profissional do Design.				
OBJETIVOS	<p>Geral:</p> <p>Capacitar os discentes dos cursos de Design quanto à importância do equilíbrio financeiro e de tal modo que se preparem para o mercado e tenham qualidade de vida no âmbito pessoal.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentar os conceitos de finanças pessoais, especialmente no que se refere a consumo, gastos, endividamento, poupança e investimentos;</li> <li>• Possibilitar ao discente a utilização dos conceitos básicos sobre questões relativas a planejamento financeiro;</li> <li>• Desenvolver habilidades para a tomada de decisões concernentes às suas finanças pessoais.</li> </ul>				

SALA		DISCIPLINA	LIBRAS I		
1° SEMESTRE [ x ]		PROFESSOR(A)	Tuender Durães de Lima		
2° SEMESTRE [ ]		CURSO	Design Gráfico, Design de Ambientes, Design de Produto, Licenciatura em Artes Visuais.		
ANO	2020	CARGA HORÁRIA	32 horas	N° DE VAGAS	25
		DIA DA SEMANA E HORÁRIO	Quarta-feira: 13:30 - 14:40		
EMENTA	Introdução às práticas de compreensão e produção em Libras através do uso de estruturas e funções comunicativas elementares. Concepções sobre a Língua de Sinais. História da educação dos surdos. Legislação que identifica a Libras.				
OBJETIVOS	<p>Geral:</p> <p>Fornecer aos alunos da escola de design conhecimentos básicos sobre a Língua de Sinais Brasileira e desenvolver habilidades básicas de comunicação com pessoas surdas.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer aspectos culturais e identitários dos surdos;</li> <li>• Analisar a surdez sobre a perspectiva clínica e cultural;</li> <li>• Aprender a datilografia e sinais e sua aplicação em diálogos em Libras;</li> <li>• Desenvolver o conhecimento básico necessário para a compreensão e expressão em Libras.</li> </ul>				

SALA		DISCIPLINA	LIBRAS II		
1º SEMESTRE [ x ]		PROFESSOR(A)	Tuender Durães de Lima		
2º SEMESTRE [ ]		CURSO	Design Gráfico, Design de Ambientes, Design de Produto, Licenciatura em Artes Visuais.		
ANO	2020	CARGA HORÁRIA	32 horas	Nº DE VAGAS	25
		DIA DA SEMANA E HORÁRIO	Quarta-feira: 15:20 – 17:00		
<b>EMENTA</b>		Aprimoramento 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 da Libras.			
<b>OBJETIVOS</b>		<p>Geral: Fornecer aos alunos da escola de design conhecimentos sobre a Língua de Sinais Brasileira, tais como ampliação do vocabulário com objetivo de aprimorar habilidades de comunicação com pessoas surdas, estudo de aspectos culturais que permeiam a comunidade surda facilitando a compreensão do Ser Surdo.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer aspectos linguísticos de Libras;</li> <li>• Conhecer aspectos culturais e identitários dos surdos;</li> <li>• Desenvolver o conhecimento básico necessário para a compreensão e expressão em Libras.</li> <li>• Conhecimento de literatura surda e poesia, desenvolver a Libras dentro do contexto literário, criar e conhecer os sinais de personagens.</li> </ul>			

SALA		DISCIPLINA	MAQUETE DE MÓVEIS E ESPAÇOS ARQUITETÔNICOS		
1º SEMESTRE [ x ]		PROFESSOR(A)	ROMEU RODRIGUES PEREIRA / FERNANDO MONTEIRO DE BARROS		
2º SEMESTRE [ ]		CURSO	Design Gráfico, Design de Ambientes, Design de Produto, Licenciatura em Artes Visuais.		
ANO	2020	CARGA HORÁRIA	64 horas	Nº DE VAGAS	25
		DIA DA SEMANA E HORÁRIO	SEGUNDA-FEIRA DE 13:30 AS 17:00		
<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>OBJETIVOS</b>		<p>Geral: 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.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar ferramentas manuais: estiletes, escalímetro, esquadros, tesouras, etc;</li> <li>• Utilizar as normas de segurança, higiene e organização do local de trabalho no desenvolvimento de objetos em escala reduzida;</li> <li>• Executar operações básicas de cortar, dobrar, curvar, soldar com ferro de solda, colar, etc;</li> <li>• Conhecer os vários tipos de materiais utilizados na fabricação de objetos em escala reduzida.</li> </ul>			

SALA		DISCIPLINA	MEMÓRIA E PROCESSOS CRIATIVOS APLICADOS À CERÂMICA		
1º SEMESTRE [ x ]		PROFESSOR(A)	Sérgio Antônio Silva e Luísa Monteiro		
2º SEMESTRE [ ]		CURSO	Design Gráfico, Design de Ambientes, Design de Produto, Licenciatura em Artes Visuais.		
ANO	2020	CARGA HORÁRIA	32 horas	Nº DE VAGAS	20
		DIA DA SEMANA E HORÁRIO	TERÇAS-FEIRAS DE 13:30 ÀS 16:30		
<b>EMENTA</b>		Panorama geral do cenário produtivo mineiro, conteúdo teórico sobre a cerâmica, aplicação do design para o projeto de objetos e experimentação prática ( <i>mock-up</i> ).			
<b>OBJETIVOS</b>		<p>Geral:</p> <p>A disciplina visa apresentar a cerâmica artesanal tradicional produzida em Minas Gerais e conduzir os alunos a projetarem objetos em cerâmica alinhados a história e memória individuais.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer aspectos culturais e identitários da cerâmica mineira;</li> <li>• Desenvolver o conhecimento básico produtivo da cerâmica: matérias-primas, processos e técnicas;</li> <li>• Fornecer ferramentas para o processo criativo;</li> <li>• Valorizar aspectos identitários individuais.</li> </ul>			

SALA		DISCIPLINA	MOTION DESIGN: TEORIA E PRÁTICA DE ANIMAÇÃO EM DESIGN		
1º SEMESTRE [ x ]		PROFESSOR(A)	Rita A. C. Ribeiro		
2º SEMESTRE [ ]		CURSO	Design Gráfico, Design de Ambientes, Design de Produto, Licenciatura em Artes Visuais.		
ANO	2020	CARGA HORÁRIA	32 horas	Nº DE VAGAS	30
		DIA DA SEMANA E HORÁRIO	Terças-feiras de 13:00 às 14:50 h.		
<b>EMENTA</b>		Motion Design é o encontro do Design Gráfico com a técnica da animação, projetos audiovisuais com grande potencial de transmissão de informações. Esta disciplina apresentará os conceitos teóricos fundamentais e específicos do Motion Design e as principais técnicas de Software para desenvolver trabalhos práticos em vídeo. Conhecer a profissão, desde sua origem à dinâmica atual deste crescente mercado.			
<b>OBJETIVOS</b>		<p>Geral:</p> <p>Apresentar a teoria que fundamenta os principais conceitos técnicos do Motion Design e Design Gráfico para desenvolver as habilidades práticas com software e experiência projetual.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exercitar a animação de projetos gráficos em vídeos de Motion Design.</li> <li>• Apresentar os princípios básicos da Animação relacionados aos princípios fundamentais do Design Gráfico.</li> <li>• Apresentar o mercado do Motion Design Brasileiro, bem como as diferentes técnicas de animação, perfis de clientes, aplicações potenciais, precificação e afins.</li> <li>• Conhecer melhor a história da profissão, inclusive no Brasil.</li> <li>• Propor reflexões sobre a prática do Design.</li> </ul>			

SALA		DISCIPLINA	PRÁTICAS FUNDAMENTAIS EM MADEIRA		
1º SEMESTRE [ x ]		PROFESSOR(A)	ROMEU RODRIGUES PEREIRA / YRURÁ GARCIA		
2º SEMESTRE [ ]		CURSO	Design Gráfico, Design de Ambientes, Design de Produto, Licenciatura em Artes Visuais.		
ANO	2020	CARGA HORÁRIA	64 horas	Nº DE VAGAS	20
		DIA DA SEMANA E HORÁRIO	QUINTA-FEIRA DE 13:30 AS 17:00		
<b>EMENTA</b>		Fornecer conhecimento e desenvolvimento de técnicas artesanais e industriais básicas para o uso adequado de ferramentas, máquinas e instrumentos utilizados em oficina de madeira..			
<b>OBJETIVOS</b>		<p>Geral: Capacitar o aluno a utilizar, de acordo com as normas de segurança, ferramentas manuais, elétricas, máquinas industriais e instrumentos utilizados para madeira.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar as normas de segurança, higiene e organização do local de trabalho na oficina de madeira;</li> <li>• Utilizar ferramentas manuais: serrotes, formões, lima, grosa, plaina manual, furadeira manual, etc;</li> <li>• Utilizar máquinas manuais elétricas: tico-tico, furadeira, lixadeira, plaina, etc;</li> <li>• Utilizar máquinas industriais: serra circular, plaina, torno, serra de fita, serra tico- tico, furador horizontal, furadeira de coluna, etc;</li> <li>• Executar operações básicas com ferramentas manuais, elétricas e industriais: medir, marcar, riscar, serrar, cortar, furar, limar, aplinar, tupiar, torneiar, ajustar, colar, montar, pintar, etc.</li> </ul>			

SALA		DISCIPLINA	PRÁTICAS FUNDAMENTAIS EM METAL		
1º SEMESTRE [ x ]		PROFESSOR(A)	ROMEU RODRIGUES PEREIRA		
2º SEMESTRE [ ]		CURSO	Design Gráfico, Design de Ambientes, Design de Produto, Licenciatura em Artes Visuais.		
ANO	2020	CARGA HORÁRIA	64 horas	Nº DE VAGAS	16
		DIA DA SEMANA E HORÁRIO	TERÇAS-FEIRAS DE 13:30 AS 17:00		
<b>EMENTA</b>		Fornecer conhecimento e desenvolvimento de técnicas artesanais e industriais básicas para o uso adequado de ferramentas, máquinas e instrumentos utilizados em oficina de metal.			
<b>OBJETIVOS</b>		<p>Geral: Capacitar o aluno a utilizar, de acordo com as normas de segurança, ferramentas manuais, elétricas, máquinas industriais e instrumentos utilizados para metal.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar as normas de segurança, higiene e organização do local de trabalho na oficina de metal;</li> <li>• Utilizar ferramentas manuais: arco de serra, limas, punção, riscador, macho, cossinete, etc;</li> <li>• Utilizar máquinas manuais: tesourão de bancada, viradeira, calandra manual, curvadora de tubos, etc;</li> <li>• Máquinas manuais elétricas: lixadeira, furadeira, mini retífica, etc;</li> <li>• Utilizar máquinas industriais: guilhotina, solda ponto, calandra, frisadeira, policorte, furadeira de coluna, politriz, prensa, curvadora de perfil, etc;</li> <li>• Executar operações básicas com ferramentas manuais, elétricas e industriais: medir, marcar, riscar, cortar, furar, limar, soldar com solda ponto, abrir roscas com macho e cossinete, montar, pintar, etc.</li> </ul>			

SALA		DISCIPLINA	PRÁTICAS EM TIPOGRAFIA		
1º SEMESTRE [ x ]		PROFESSOR(A)	Ricardo Portilho Mattos		
2º SEMESTRE [ ]		CURSO	Design Gráfico, Design de Ambientes, Design de Produto, Licenciatura em Artes Visuais.		
ANO	2020	CARGA HORÁRIA	64 horas	Nº DE VAGAS	30
		DIA DA SEMANA E HORÁRIO	QUARTAS-FEIRAS DE 13:30 AS 17:30		
<b>EMENTA</b>		Estudo da Tipografia em seu sentido amplo, a escrita com tipos; Introdução de conceitos e terminologias específicos do universo tipográfico; Classificação dos tipos; Correntes históricas e estilísticas; Utilização da tipografia como ferramenta comunicacional; Macro e micro tipografia; Exercícios com experimentação projetual em tipografia.			
<b>OBJETIVOS</b>		<p>Geral: Oferecer um percurso de contato e experimentação com o universo da tipografia, seu contexto específico, aspectos históricos, estilísticos e projetuais.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Despertar o olhar do estudante para as possibilidades expressivas da tipografia;</li> <li>• Promover o contato com a especificidade da tipografia como área do conhecimento, e sua utilização no design e nas artes visuais;</li> <li>• Promover exercícios de pesquisa e experimentação visual com a linguagem tipográfica.</li> </ul>			

SALA		DISCIPLINA	TÓPICOS SOBRE HISTÓRIA DO DESIGN DE AMBIENTES NA ARQUITETURA BRASILEIRA		
1º SEMESTRE [ x ]		PROFESSOR(A)	Aziz José de Oliveira Pedrosa		
2º SEMESTRE [ ]		CURSO	Design Gráfico, Design de Ambientes, Design de Produto, Licenciatura em Artes Visuais.		
ANO	2020	CARGA HORÁRIA	32 horas	Nº DE VAGAS	30
		DIA DA SEMANA E HORÁRIO	Quinta-feira 17h20min. – 19h.		
<b>EMENTA</b>		Análise crítica sobre a arquitetura brasileira, focalizando-se o design de ambientes: séculos XVII, XVIII, XIX e XX.			
<b>OBJETIVOS</b>		<p>Geral: 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.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Possibilitar ao aluno conhecer a arquitetura brasileira desde as primeiras edificações erguidas em solo nacional, resultantes do processo de colonização, até a assimilação do modernismo, para que ele seja capaz de identificar as transformações ocorridas no panorama arquitetônico nacional;</li> <li>• Discutir as contribuições estrangeiras para a produção da arquitetura brasileira;</li> <li>• Examinar, por meio de visitas técnicas, edificações da cidade de Belo Horizonte capazes de elucidar as temáticas debatidas.</li> </ul>			