

# Criação e Design: Fundamentos

---

## Duração

**1 semestre**

## Objetivos

Dar bases técnicas e teóricas para aqueles que querem se aproximar ou entrar no universo da arte e do design e seus segmentos específicos como design gráfico e design de interiores, design digital, ilustração. O curso está estruturado em dois momentos: módulos obrigatórios que possibilitam ao aluno ter conhecimento sobre elementos chaves; numa segunda parte o aluno escolhe 3 módulos optativos (workshops), para que seja possível experimentar linguagens e técnicas pelas quais ele tenha mais interesse.

## Metodologia

Através de aulas teóricas e exercícios práticos em cada módulo, possibilitando ao aluno adquirir conhecimento técnico e teórico.

## Resultados esperados

- Conhecimento de conceitos teóricos chaves em arte e design;
- Entendimento de técnicas e processos relacionados à área de interesse;
- Capacidade em desenvolver projetos pequenos na área;
- Aptidão para aprofundamento em áreas relacionadas à arte e ao design após a conclusão do curso

## Avaliação

Apresentação de projetos individuais e ou em grupo ao longo de cada módulo.

## Disciplinas

- Desenho
- Adobe Softwares
- Linguagem Visual
- Seminários de Arte e Design
- Design Thinking
- Workshops de Fotografia
- Workshops de Técnicas de Impressão
- Workshop de Design Digital
- Workshop de Ilustração
- Workshop de Escultura e Modelagem
- Workshop em Pintura
- Workshop de Street Art

## Estrutura do curso

---

### Módulos obrigatórios

Disciplina	Desenho
<b>Ementa</b>	Desenho é base para um bom profissional. Para iniciar os alunos em técnicas básicas como perspectiva, sombra, volume, escala, movimento, composição.
<b>Avaliação</b>	Através de exercícios em aula.
<b>Bibliografia Básica</b>	Sketching for Architecture + Interior Design, Stephanie Travis, ed. Laurence king Publishing. Desenh e! curso de Desenho Dinâmico para qualquer um com papel e lápis à mão, Sam Piyasena e Beverly Philp, ed. GGBrasil. SOBRAL, Julieta. O desenhista Invisível, 2008 DERDIK, Edith. Disegno. Desenho. Designio. São Paulo: Senac, 2008.

Disciplina	Adobe Software
<b>Ementa</b>	Introdução aos softwares Adobe comumente usados para os campos de design, ilustração através de exercícios básicos ligados ao desenvolvimento dos módulos de desenho e de Linguagem Visual. <ul style="list-style-type: none"><li>• Indesign</li><li>• Illustrator</li><li>• Photoshop</li><li>• After Effects</li></ul>
<b>Avaliação</b>	Através de exercícios em aula e exercícios a serem entregues ao final do modulo.

Disciplina	Seminários de Arte e Design
<b>Ementa</b>	História da Arte relacionada ao Design e Arte Contemporânea com o objetivo de contextualizar os alunos sobre o que está sendo produzido e quais são as referencias.
<b>Avaliação</b>	Trabalho a ser entregue ao final do módulo.
<b>Bibliografia Básica</b>	ARGAN, G.C. A arte moderna. São Paulo: Companhia das Letras, 1992. GOMBRICH, Ernst. História da Arte. LTC: Rio de Janeiro, 1999. IRELAND, Jennie. History of Interior Design. Fairchild Books, 2008 DROSTE Magdalena e GOSSEL Peter. Bauhaus. Taschen, 2016.

## Estrutura do curso

---

<b>Disciplina</b>	<b>Linguagem Visual</b>
<b>Ementa</b>	Entendimento em composição, composição de cores. Fundamentos básicos para poder atuar em qualquer campo relacionado ao design ou ilustração.
<b>Avaliação</b>	Exercício em aula.
<b>Bibliografia Básica</b>	HOLTZSCHUE, Linda. Understanding Colour: An Introduction for Designers. Ed. Wiley, 2016 DONDIS, Donis. A Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo, Martins Fontes, 2017. BERGER, John. Modos de Ver. Barcelona, Gustavo Gilli, 1974.

<b>Disciplina</b>	<b>Design Thinking</b>
<b>Ementa</b>	Introdução a conceitos de design thinking e como aplica-los na prática através de dinâmicas.
<b>Avaliação</b>	Exercício em aula.
<b>Bibliografia Básica</b>	BROWN, Tim. Design Thinking: uma ferramenta Poderosa para Deconstruir o Fim de Velhas Ideias. Alta Books, 2017

## Estrutura do curso

---

### Módulos optativos - Escolha 3 para cursar\*

\* Disponibilidade segundo número de alunos inscritos

<b>Disciplina</b>	<b>Workshop de Fotografia</b>
<b>Ementa</b>	Conhecimentos básicos em fotometria, luz e composição de foto.
<b>Avaliação</b>	Através de exercícios em aula.
<b>Bibliografia Básica</b>	BERGER, John e DYER, Geoff. Para entender uma Fotografia. São Paulo, ed das Letras, 2013. BARTHES, Roland. A Camara Clara. São Paulo, Nova Fronteira, 2015.

<b>Disciplina</b>	<b>Workshop e Técnicas de Impressão</b>
<b>Ementa</b>	Introdução a técnicas tradicionais de silk, serigrafia, xilografia. Usadas no design e no campo das artes também se tornam soluções inventivas para a lustração e para o design digital.
<b>Avaliação</b>	Através de exercícios em aula.
<b>Bibliografia Básica</b>	HENNING, Roni. Water- based ScreenPrinting Today: hands- on techniques to digital technology. US, Watson Gupstill Publication, 2006. FAJARDO, Elias. Oficinas: gravuras. São Paulo, ed. SENAC, 1999.

<b>Disciplina</b>	<b>Workshop e Técnicas de Impressão</b>
<b>Ementa</b>	Introdução a técnicas tradicionais de silk, serigrafia, xilografia. Usadas no design e no campo das artes também se tornam soluções inventivas para a lustração e para o design digital.
<b>Avaliação</b>	Através de exercícios em aula.
<b>Bibliografia Básica</b>	HENNING, Roni. Water- based ScreenPrinting Today: hands- on techniques to digital technology. US, Watson Gupstill Publication, 2006. FAJARDO, Elias. Oficinas: gravuras. São Paulo, ed. SENAC, 1999.

<b>Disciplina</b>	<b>Workshop de Pintura</b>
<b>Ementa</b>	Introdução às técnicas de pintura (pastel, aquarela e guache).
<b>Avaliação</b>	Através de exercícios em aula.

## Estrutura do curso

---

<b>Disciplina</b>	<b>Workshop de Design Digital</b>
<b>Ementa</b>	Introdução ao User Experience (UX) e suas aplicações em projetos.
<b>Avaliação</b>	Exercício em aula.
<b>Bibliografia Básica</b>	MORVILLE, Peter e ROSENFELD, Loui. Information Architecture for the World Wide Web. Ed. O'reilly. 2006. MOGGRIDE, Bill. Designing Interactions. MIT Press, 2006.

<b>Disciplina</b>	<b>Workshop em Escultura e Modelagem</b>
<b>Ementa</b>	O intuito é dar aos alunos habilidades básicas em objetos 3D e maquetes ideal para as carreiras de ilustração e design de interiores.
<b>Avaliação</b>	Exercício em aula.
<b>Bibliografia Básica</b>	WERNER, Megan, Model Making (Architecture Briefs). Ed. Princeton, 2016 KRAUSS, Rosalind. Caminhos da Escultura Moderna, Martins Fontes, São Paulo, 1998.

<b>Disciplina</b>	<b>Workshop em Street Art</b>
<b>Ementa</b>	Introdução ao grafite e sua aplicação em diversos meios como interiores, design e ilustração.
<b>Avaliação</b>	Exercício em aula.
<b>Bibliografia Básica</b>	Grafite Fine Arts. Ed SESI, 2014 MANCO, Tristan. Grafitti Brasil. 2016 SZACHER, Allan. Estetica Marginal volume #2. 2012.