

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
- Práticas 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
Ementa	Desenho é base para um bom profissional. Para iniciar os alunos em técnicas básicas como perspectiva, sombra, volume, escala, movimento, composição.
Avaliação	Através de exercícios em aula.
Bibliografia Básica	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
Ementa	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">• Indesign• Illustrator• Photoshop
Avaliação	Através de exercícios em aula e exercícios a serem entregues ao final do modulo.

Disciplina	Práticas de Arte e Design
Ementa	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.
Avaliação	Trabalho a ser entregue ao final do módulo.
Bibliografia Básica	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

Disciplina	Linguagem Visual
Ementa	Entendimento em composição, composição de cores. Fundamentos básicos para poder atuar em qualquer campo relacionado ao design ou ilustração.
Avaliação	Exercício em aula.
Bibliografia Básica	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.

Disciplina	Design Thinking
Ementa	Introdução a conceitos de design thinking e como aplica-los na prática através de dinâmicas.
Avaliação	Exercício em aula.
Bibliografia Básica	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

Disciplina	Workshop de Fotografia
Ementa	Conhecimentos básicos em fotometria, luz e composição de foto.
Avaliação	Através de exercícios em aula.
Bibliografia Básica	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.

Disciplina	Workshop de Técnicas de Impressão
Ementa	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.
Avaliação	Através de exercícios em aula.
Bibliografia Básica	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.

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

Disciplina	Workshop de Ilustração
Ementa	Introdução à construção de personagens e narrativas.
Avaliação	Através de exercícios em aula.

Estrutura do curso

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

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

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