

**ÁREA DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN (BACHARELADO)**

**SÍNTESE DO PROJETO PEDAGÓGICO DO  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN (BACHARELADO)**

## 1 A INSTITUIÇÃO

### 1.1 IDENTIFICAÇÃO

#### **Universidade Comunitária da Região de Chapecó (Unochapecó)**

Credenciada pelo Decreto Estadual n.º 5.571, de 27 de agosto de 2002, publicado no Diário Oficial de Santa Catarina em 28/08/2002. Credenciamento renovado pelo Parecer nº. 226/2019 do Conselho Nacional de Educação, publicado no Diário Oficial da União em 22 de maio de 2019. Credenciado para oferta de cursos na modalidade EaD no e-MEC pelo Parecer CNE/CES 250/2013, homologado pela Portaria 536, de 02 de junho de 2015, publicada na Seção 1 do DOU n. 104, de 3 de junho de 2015.

**Código e-MEC:**

3151

**Local:**

Chapecó - SC

**Endereço:**

Rua Anjo da Guarda, 295-D, Bairro Efapi, Chapecó

**Mantenedora:**

Fundação Universitária do Desenvolvimento do Oeste (Fundeste)

**Área:**

Área de Ciências Sociais Aplicadas

**Curso:**

Curso de Graduação em Design

**Dirigentes:**

**Reitor:** Prof. Claudio Alcides Jacoski

**Pró-Reitora de Graduação:** Prof<sup>a</sup>. Silvana Muraro Wildner

**Pró-Reitor de Pesquisa, Extensão, Inovação e Pós-Graduação:** Prof. Leonel Piovezana

**Pró-Reitor de Planejamento e Desenvolvimento:** Prof. Márcio da Paixão Rodrigues

**Pró-Reitor de Administração:** Prof. José Alexandre De Toni

**Coordenador de Curso:** Prof. Henrique Telles Neto

## 2 ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA DO CURSO

### 2.1 IDENTIFICAÇÃO

**Curso:** Design

**Formação:** Bacharelado

**Modalidade:** Presencial

**Regime:** Semestral

**Endereço de funcionamento do Curso:** Anjo da Guarda, 295-D, Bairro Efapi, Chapecó

**Número de vagas anuais:** 80 vagas

**Turno:** Noturno (com eventuais aulas aos sábados, nos turnos matutinos e vespertinos)

**Carga horária:** 2400 horas

**Período de integralização do curso:** 8 semestres

Os estudantes poderão integralizar a matriz curricular em tempo inferior ao tempo de integralização do curso estabelecido pela matriz curricular, desde que tenham extraordinário aproveitamento de estudos ou desenvolva o curso em mais de um turno, não ultrapassando 40 (quarenta) horas semanais de dedicação.

**Período de integralização máxima:** 12 semestres

## 2.2 OBJETIVOS DO CURSO

O objetivo principal do curso de Design da Unochapecó é propiciar a formação de Bacharéis em Design, abrangendo as áreas do Design Visual, Design de Games e Design de Produto, conforme as Diretrizes Curriculares Nacionais, princípios legais e acadêmicos previstos na legislação, diretrizes institucionais previstos nos ordenamentos internos da universidade, em consonância com valores humanos, científicos e sociais, no exercício da profissão.

Dentre os objetivos específicos do curso, pode-se delinear alguns itens que são visados a partir das habilidades e competências esquadrihadas na matriz curricular:

- Promover reflexões e discussões acerca de questões relativas ao Design e suas diferentes formas de se relacionar com a sociedade;
- Proporcionar a compreensão da importância do processo metodológico projetual entre os setores acadêmico, industrial, mercado, sociedade e cultura;
- Relacionar o Design com as questões de sustentabilidade social, ambiental e econômica, desenvolvendo, aplicando e difundindo conhecimentos;
- Considerar a inovação em projetos de Design como um fator característico da profissão, seja nos aspectos formais, funcionais, tecnológicos ou culturais;
- Efetivar a prática da pesquisa e o desenvolvimento e da extensão, por meio do ensino;
- Promover competências que tenham por finalidade facilitar o diálogo com profissionais de outras áreas, de modo a atuarem em equipes interdisciplinares na participação de pesquisa e desenvolvimento de projetos;
- Proporcionar o reconhecimento de questões técnicas e políticas do setor produtivo e de mercado de trabalho na área do Design tanto no contexto regional quanto em contextos mais abrangentes;
- Proporcionar oportunidades para que sejam pensados caminhos e processos para uma sociedade mais justa e igualitária;
- Proporcionar o desenvolvimentos das competências para a prestação de serviços, assessoria, consultoria, supervisão, auditoria, pesquisa e gestão em Design.

## **2.3 PERFIL DO EGRESSO**

### **2.3.1 Perfil desejado**

O perfil desejado do egresso do curso de Graduação em Design (Bacharelado) da Unochapecó configura-se em um profissional que pode atuar de maneira generalista no âmbito de sua área de atuação ou então focado em uma das linhas oferecidas pelo curso, que são: Design de Games, Design de Produto e Design Visual. Tem-se, desta forma, um designer caracterizado como um profissional com domínio integrado entre teoria e prática, capaz de atuar com autonomia e segurança, capacitado a solucionar problemas projetuais no exercício de sua atividade, considerando sua responsabilidade para a manutenção e o desenvolvimento da sociedade, do progresso da cultura material e reflexão sobre seus caminhos nas áreas de Games, Produto e Visual.

O curso de Design (Bacharelado) da Unochapecó segue as indicações das Diretrizes Curriculares Nacionais dos Cursos de Design. De acordo com as DCNs “o curso de graduação em Design, responsável pela formação do designer tem como perfil o profissional que se ocupa do projeto de sistemas de informações visuais, objetos e os sistemas de objetos de uso através do enfoque interdisciplinar, consideradas as características dos usuários e de seu contexto sócio-econômico-cultural, bem como potencialidades e limitações econômicas e tecnológicas das unidades produtivas onde os sistemas de informação e objetos de uso serão produzidos”. As DCNs determinam que o designer deve ser “capaz de produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, culturais e tecnológicas de forma contextualizada e observando o ajustamento histórico e os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades”.

Neste sentido, o curso de Design da Unochapecó objetiva a convergência de quatro perfis de egresso conforme as DCNs:

- Capacitação para a apropriação do pensamento reflexivo e da sensibilidade artística.
- Aptidão para produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas culturais e tecnológicas;
- Desempenho profissional observante aos ajustamentos históricos, traços culturais e de desenvolvimento das comunidades bem como as características dos usuários e de seu contexto socioeconômico e cultural.
  
- Capacitação para a atuação autônoma e/ou em equipes, de acordo com a noção das etapas de gestão estratégica, tática e operacional e produção de projetos.

Para isso, o curso considera que o egresso deverá:

- Ter conhecimento e domínio de técnicas e instrumentos voltados para a proposição e execução de soluções de Design para atender necessidades da sociedade, da indústria, do mercado e de negócios, além de outros objetivos institucionais relacionados à área, tanto no âmbito global como regional e local;
- Ser um cidadão comprometido com o bem-estar da sociedade, com a sustentabilidade dos recursos naturais, atuando de forma ética e crítica;

- Exercer funções típicas da área, em suas interfaces e interações com atividades e conhecimentos de áreas afins;
- Ser capaz de realizar trabalhos em grupo, tendo noção coletiva da atuação em atividades junto ao contexto profissional;
- Exercer atividades vigentes da profissão, reconhecidas pelas entidades representativas ou pela legislação pertinente, como características do profissional de Design;
- Fazer ampla utilização da criatividade, da percepção, da sensibilidade plástica e do raciocínio lógico nos procedimentos, processos e soluções projetuais;
- Possuir a capacidade de compreensão do projeto como um sistema composto por diversos fatores que possuem implicações sociais, culturais, políticas, econômicas e ecológicas;
- Ter conhecimento e domínio de processos de projeto e planejamento relacionados à sua área de atuação, bem como sua gestão e implementação;
- Demonstrar atitudes de autonomia, segurança e responsabilidade no exercício de sua profissão.

### 2.3.2 Habilidades e Competências

O perfil do egresso ensejado pelo curso de Design está delineado conforme as habilidades e competências previstas nas Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) Cada componente curricular articula e desenvolve as habilidades e competências conforme a concepção do curso. Para tal, o objetivo geral e os objetivos específicos das disciplinas convergem para que o estudante desenvolva as habilidades e competências previstas nos planos de ensino, de acordo com o processo de aprendizagem. Assim, conforme descrição explícita das DCNs os planos de ensino contém as habilidades e competências listadas abaixo:

I - capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação;

II - capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual;

III – capacidade de interagir com especialistas de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;

IV - visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto;

V - domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;

VI - conhecimento do setor produtivo de sua especialização, revelando sólida visão setorial, relacionado ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias abrangendo mobiliário, confecção, calçados, jóias, cerâmicas, embalagens, artefatos de qualquer natureza, traços culturais da sociedade, softwares e outras manifestações regionais;

VII - visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos sócio-econômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.

## 2.4 AVALIAÇÃO DOS PROCESSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Cabe a cada docente escolher as estratégias de ensino-aprendizagem mais adequadas aos conteúdos a serem desenvolvidos, tendo como horizonte as políticas institucionais, assim como, buscar fazer com que suas estratégias de ensino-aprendizagem e de avaliação sejam, por si só, formas de desenvolvimento de competências dos alunos.

Para tanto, o que se requer dos docentes é: foco nos objetivos do curso e no perfil desejado do egresso e nas competências relacionadas; foco nos objetivos da disciplina; visão sistêmica (capacidade de ver a importância de sua disciplina, no conjunto das disciplinas do curso e a importância destas para os objetivos do curso e para realização do perfil desejado do egresso); trabalho em equipe e liderança (da classe) pela competência e pelo exemplo; atratividade das aulas com foco na otimização do aprendizado dos alunos, ou seja, na autoria docente e protagonismo estudantil.

O processo de avaliação dos alunos pauta-se nos preceitos dispostos nas Normas e Procedimentos Acadêmicos da Unochapecó. A avaliação do desempenho acadêmico no curso será efetuada por componente curricular, tendo como parâmetro critérios de assiduidade e aproveitamento que consiste no desenvolvimento de estudos e nos avanços cognitivos obtidos pelo aluno no decorrer do curso. Outro princípio norteador da avaliação dos alunos perpassa pelo desenvolvimento das formas de pensamento político, social, cultural e científico, este último vinculado à compreensão dos modos de fazer ciência.

Os procedimentos e conceitos/notas de avaliação estão regulamentados institucionalmente no documento supracitado e a principal ferramenta para organização destes consiste no Plano de Ensino, entendido como um instrumento de planejamento e comunicação da instituição entre o docente e o aluno, elaborado de acordo com o Projeto Pedagógico do curso, atendendo à concepção previamente definida.

O sistema de avaliação do processo de ensino aprendizagem do curso de Design está fundamentado na política institucional de avaliação da Unochapecó. O sistema parte de uma média de aprovação de nota seis (6,0). Não há exame acadêmico, sendo que o estudante precisa atingir tal nota para que seja aprovados nos componentes. Os professores possuem autonomia para planejar, gerir e aplicar as avaliações nos componentes. As disciplinas de dois (2) créditos precisam obrigatoriamente ter duas avaliações (A1 e A2), enquanto as de quatro (4) créditos possuem, no mínimo, três avaliações (A1, A2 e A3), com pesos que variam de 20% a 60% da nota final (cada avaliação). Neste sentido, a partir das Normas e Procedimentos Acadêmicos, as avaliações são pensadas de acordo com o perfil de egresso desejado pelo curso, alinhando o objetivo geral e objetivos específicos das disciplinas e as habilidades e competências que compõem as unidades de saberes. Para tal, as especificidades dos componentes são levadas em consideração, sendo que o plano de ensino de cada componente serve com um aporte para discussão e documentação das avaliações.

Assim, as avaliações podem ocorrer de maneiras diversas, conforme possibilidades que permeiam metodologias ativas, aprofundamento estudantil, reflexão crítica, articulação entre prática e teoria. Neste processo, pode-se listar algumas possíveis avaliações :

- Projetos de Design desenvolvidos em grupo ou individualmente;
- Desafios projetuais, em grupo ou individualmente;



- Leituras prévias (intra ou extraclasse) e discussões em aula de sala;
- Atividades práticas (intra ou extraclasse);
- Produção de textos, relatórios e documentos relacionados à teorias, metodologias, processos ou projetos;
- Produção de artigos, ensaios, resenhas, memoriais descritivos;
- Provas individuais (dissertativas e objetivas)

Mais ainda, para aplicação das provas individuais objetivas, o curso sugere e incentiva o uso da plataforma Minha Prova, uma tecnologia própria da Unochapecó, que automatiza a correção das questões objetivas a partir de um banco de questões. A realização das avaliações nesta plataforma pode ocorrer de modo impresso ou ainda *online*, sendo que a correção é automática e oferece um retorno completo das estatísticas de cada prova, cada questão e cada estudante, dando ao corpo docente e discente um acompanhamento pleno do aproveitamento individual e coletivo. Nesse sentido, neste caso, o diagnóstico do processo de ensino-aprendizagem ocorre de maneira constante, por meio da plataforma Minha Prova, sendo que a devolutiva é sempre feita após a prova, ou na aula seguinte à avaliação, com uma análise precisa e detalhada das estatísticas. Em avaliações que envolvem projetos, desafios, atividades práticas e teorias (textos e leituras), o diagnóstico ocorre no mesmo padrão de devolutiva, por meio de uma análise das avaliações e discussões em sala de aula, conforme o cronograma de cada componente. De fato, o retorno constante é uma das práticas constantes do curso, formando uma cultura de avaliação que procura implementar melhorias de maneira efetiva nos componentes.

## 2.5 SISTEMA DE AUTOAVALIAÇÃO NO CURSO

O sistema de autoavaliação do curso é planejado de acordo com a participação da gestão institucional, por meio da Comissão Própria de Avaliação (CPA), gestão e coordenação, Núcleo Docente Estruturante (NDE) e Colegiado do curso. Neste sentido, diversas ações efetivas são realizadas para que esta autoavaliações gere melhorias claras e visíveis.

Os professores utilizam a primeira aula dos componentes para medirem e discutirem as expectativas do corpo discente. O plano de ensino faz parte desta autoavaliação e é retomado durante o semestre, para manter um diagnóstico e retorno constante. Os últimos encontros das disciplinas são destinados, preferencialmente, para a realização de uma autoavaliação dos componentes, de acordo com um questionamento e um debate acerca do andamento do semestre e, principalmente, relacionando as habilidades e competências de cada unidade de ensino-aprendizagem. Os professores possuem autonomia para produzirem questionários presenciais e virtuais, para colher informações específicas acerca do seu exercício na docência.

Ao final de cada semestre, os estudantes respondem às pesquisas específicas de cada componente e cada professor (geradas pela CPA da Unochapecó), no intuito de avaliarem as disciplinas e discorrerem sobre suas percepções do ponto de vista discente. Os professores também respondem à esta pesquisa, a partir de seu ponto de vista como docente mediador do processo de ensino-aprendizagem. O resultado destas pesquisas é coletado pela CPA, que disponibiliza à coordenação do curso e ao colegiado, de forma direta. Os dados detalhados são disponibilizados pela comissão à coordenação do curso, que cruz os dados e é responsável por dar a devolutiva aos estudantes e docentes. As devolutivas aos estudantes são feitas em forma de reuniões semestrais, com cada turma, de forma individual. Há uma discussão dos dados e respostas, em um processo que gera maturidade e objetiva a implementação de melhorias, tanto no aspecto de infraestrutura, quando de processo pedagógico. As devolutivas aos professores são feitas de modo individual, conforme uma discussão dos dados coletados. A percepção do corpo discente em relação ao corpo docente é levada em consideração para que haja um constante diagnóstico crítico do exercício da docência em sala de aula, no contexto do curso de Design.

Além disso, a coordenação está em constante diálogo aberto com o corpo discente e docente, realizando conversas com os estudantes e eventuais reuniões com os representantes de turma. Ressalta-se que a proximidade e engajamento dos estudantes e professores é um fato determinante para um aprimoramento contínuo e constante do curso.

## 2.6 ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Os objetivos gerais das atividades curriculares complementares perpassam pela flexibilização do currículo obrigatório com o escopo de aproximar o aluno da realidade social e profissional proporcionando-lhe a possibilidade de aprofundamento temático e interdisciplinar, promovendo a integração entre a universidade e a sociedade, através da participação em atividades que almejam à formação profissional e para a cidadania.

A carga horária a ser integralizada em Atividades Curriculares Complementares no Curso é de 200 horas em atividades.

De acordo com o regulamento institucional, as atividades curriculares complementares poderão ser realizadas em, pelo menos, duas das seguintes modalidades: programas/projetos de extensão e iniciação científica, monitorias, estágios não obrigatórios, cursos de aperfeiçoamento, seminários de estudos, oficinas, publicações, realização de palestra, participação em grupo de estudo, viagem de estudos, visitas técnicas, organização de eventos, participação em órgãos colegiados, cursar componentes curriculares de cursos afins, serviço voluntário e atividades artístico-culturais e esportivos e também programas de intercâmbio. As disposições relacionadas às Atividades Curriculares Complementares encontram-se detalhadas no Regulamento de Atividades Curriculares Complementares institucional.

Visando oportunizar que o aluno realize parte dessas atividades dentro da Unochapecó, com maior custo benefício, o curso oferece atividades de estágio não obrigatório no Escritório de Design, laboratório de ensino do curso. São oferecidas três vagas de 20 horas semanais, que possibilitam um contato com o mercado, visando uma aprendizagem prática dos conhecimentos e habilidades trabalhados em sala de aula.

Mais ainda, o curso oferece viagens de estudo semestrais, ou anuais, de acordo com o objetivo de oferecer ao estudante um contato direto com o mercado de trabalho, por meio de visitas às produtoras, indústrias, empresas e diálogos, conversas e oficinas com profissionais. Assim, tais atividades complementares fazem com que o ensino-aprendizagem seja continuado e experienciado na prática.

Anualmente, no segundo semestre, o curso oferece a Semana Acadêmica, um evento que reúne diversos profissionais em oficinas, palestras, *workshops* e discussões acerca da profissão e dos conhecimentos do Design, em suas mais diversas linhas. A programação da semana acadêmica é construído em conjunto com os representantes de turma, membros do corpo discente e docente, para abranger uma gama alta de eventos e discussões. De fato, este evento evidencia-se como imprescindível para uma oxigenação do curso, por meio do contato direto com conhecimentos externos e discussões contemporâneas a respeito do Design. Eventualmente, em inícios de semestre, o curso realiza aulas inaugurais, com intuito de complementar a formação do corpo discente.

Para além disso, o curso oferece semestralmente Viagens de Estudos, com cunho didático-pedagógico e cultural, no intuito de possibilitar ao estudante uma formação complementar às habilidades e competências adquiridas nos componentes disciplinares. As viagens são planejadas anualmente, de acordo com as disciplinas oferecidas, visando a convergência do conteúdo das disciplinas.

Ainda, o curso incentiva os estudantes a participarem dos programas de extensão permanentes da Unochapecó, como o Coral, a Orquestra e o Grupo de Teatro, entre outros. O curso também incentiva os

estudantes a participação de atividades de trabalho voluntário, desde que estas sejam de interesse à sua formação e pertinentes à assuntos curriculares do Design. . Neste sentido destaca-se que os estudantes de Design podem participar do Experiência Audiovisual Universitária - EAU (iniciativa do curso de Produção Audiovisual), que possibilita do estudante com práticas audiovisuais interdisciplinares e qualifica-se como um diferencial no contexto do oeste catarinense.

### **2.6.1 Iniciação Científica no Curso**

No que diz respeito aos aspectos de iniciação científica do curso, ressalta-se que alguns professores fazem parte do grupo de pesquisa Comunicação e Processo Socioculturais, devidamente ativo e regular na CAPES. Os professores cadastrados à este grupo estão habilitados a concorrer aos editais de pesquisa internos da Unochapecó, publicados com uma frequência anual ou semestral. Para concorrer aos editais, os professores devem se enquadrar aos requisitos dos documentos, que incluem aspectos de horas de contrato de trabalho, titulação e vínculo com grupos de pesquisa. Neste sentido, o curso já manteve e mantém em ativo alguns projetos de pesquisa, conforme a lista abaixo:

#### **2017 – 2018**

– Panorama da Arte Contemporânea em Chapecó: um estudo histórico a partir do ponto de vista da tecnologia

Este projeto de pesquisa se debruça no estudo da arte contemporânea em Chapecó, a partir de um viés pautado pela tecnologia. Neste sentido, seu objetivo principal aponta para uma contextualização tecnológica das produções de arte contemporânea na cidade de Chapecó. Conforme Millet (1997) e Cauquelin (2005), a arte contemporânea desprende o artista da esfera tradicional do ofício da arte, autorizando-o em diversas possibilidades de atuação na sociedade. Desde o Renascimento, quando o domínio do conhecimento artístico foi devidamente fundamentado na Europa, expõe-se uma ideia de arte ligada a conhecimentos técnicos e vocações criativas singulares. Diversas mudanças sociais e culturais ocorridas a partir do século XX alteram o campo de atuação da arte, formando assim as bases para a concepção e entendimento da arte contemporânea. O campo da arte, assim como todas as áreas científicas e de atuação profissional, sofre contaminações de cunho técnico ou tecnológico. No decorrer do século XX, várias experimentações resultantes da utilização de dispositivos tecnológicos vieram acompanhadas por um processo de hibridação entre meios e suportes diversos. Esses processos se fizeram mais evidentes a partir da sobreposição de linguagens antes separadas, como a Pintura, a Escultura, o Vídeo e a tecnologia digital. Assim, esta pesquisa busca a compreensão do contexto contemporâneo artístico de Chapecó, de acordo com a técnica e a tecnologia empregada em suas produções. A base da pesquisa é o campo arte contemporânea, mais especificamente a produção legitimada por exposições em galerias, salas, museus e espaços expositivos que dão reconhecimento aos artistas de Chapecó. Como recorte de pesquisa, opta-se por delimitar as produções artísticas a partir 2010 até à finalização da pesquisa em 2018.

Integrantes: Prof. Henrique Telles Neto - Coordenador/ Anyolanda Souza - Bolsista

Financiador: FAPE/Unochapecó

### **2017 - 2018**

– História e Memória do Design Gráfico em Chapecó

Este projeto estuda o contexto histórico do design gráfico no oeste de Santa Catarina, balizado por uma perspectiva social, tecnológica e materialista. Desse modo, sua proposta é desenvolver um estudo histórico, de cunho cultural e social, cujo objetivo principal pesquisar e contextualizar as manifestações do design gráfico na cidade de Chapecó, no oeste catarinense. Por conseguinte, o problema de pesquisa parte de um questionamento simples: como se deu o início da história do design gráfico no município de Chapecó? Desta questão principal, outras questões de pesquisa surgem para contextualizar a problemática maior. Quais foram as primeiras peças de design gráfico da cidade de Chapecó? Como aconteceu o início da profissão de designer gráfico no município? Quais foram as primeiras pessoas e empresas a trabalhar com design gráfico? Quais são as primeiras produções que poderia ser enquadradas como design gráfico? Quais são as possibilidades de resgatar, documentar e contar a história do design gráfico na cidade de Chapecó? Qual o papel dos agentes históricos (indivíduos, instituições e tecnologias) neste processo? Para responder tais questões, esta pesquisa se propõe a analisar as primeiras manifestações de design gráfico no município de Chapecó e selecionar, por meio de um recorte histórico (1950-1990), as principais concepções que possam contar a história do design gráfico no oeste catarinense.

Integrantes: Prof. Henrique Telles Neto - Coordenador/ Lucas Cardoso - Bolsista

Financiador: UNIEDU - Secretaria de Educação - Estado de Santa Catarina - Bolsa.

### **2016 - 2017**

– Cultura Material Cabocla no Oeste de Santa Catarina: um resgate histórico pelo olhar do Design

Este projeto de pesquisa se dedica ao contexto histórico da cultura material no oeste catarinense, por meio do axioma do design. A proposta baseia-se no desenvolvimento de um estudo histórico, de cunho cultural e social, que tem como objetivo principal pesquisar e contextualizar as produções dos habitantes caboclos da região oeste do estado de Santa Catarina, por meio de um enfoque conceitualizado pelo design. Neste sentido, a seguinte problemática (problema de pesquisa) se instaura: como é possível contar a história da cultura material cabocla, através das premissas do design (funções práticas e estéticas) e de seus aspectos simbólico-materiais? Assim, esta pesquisa se propõe a analisar as produções materiais da região oeste catarinense, e selecionar por meio de um recorte, as principais concepções que possam contar a história axiomática e a história dedutiva do design, como atividade prática e intelectual do homem.

Integrantes: Henrique Telles Neto - Coordenador / Rachel Correa de Quadros - Integrante / Alexandre Junior Favaretto - Integrante.

Financiador: UNIEDU - Secretaria de Educação - Estado de Santa Catarina - Bolsa.

Produção: FAVARETTO, ALEXANDRE JÚNIOR ; QUADROS, RACHEL CORRÊA DE ; TELLES NETO, HENRIQUE . PROJETO DE PRODUTO SIMBÓLICO DA CULTURA CABOCLA DA REGIÃO OESTE DE SANTA CATARINA. Revista MIX SUSTENTÁVEL (ONLINE), v. 4, p. 94-107, 2018.

### **2018 - Atual**

- Design de experiência em portais de periódicos científicos: análise de usabilidade da versão 3.1 do Sistema Open Journal System (OJS)

Pesquisa na área do Design de Interfaces Digitais visando a melhoria da versão 3.1 do sistema Open Journal System (OJS), por meio da aplicação de testes de usabilidade com o público potencial da plataforma: editores, autores e leitores do portal de periódicos.

Integrantes: Alexsandro Stumpf - Coordenador / Ana Cecília Tres - Integrante.

Financiador: FAPE/Unochapecó.

### **2017 - 2018**

- O livro didático digital na sala de aula: desafios para uma educação escolar mais interativa  
No contexto da escola pública brasileira o uso do livro digital ainda não se popularizou, dificultando a utilização de recursos hipermediáticos que possam potencializar a interação dos estudantes com novas formas de aprendizagem. Este artigo tem como objetivo compreender quais os fatores que estão barrando a inclusão dos livros digitais nas escolas participantes do Plano Nacional do Livro Didático (PNLD). Para tanto foram realizadas pesquisas bibliográficas e documentais, seguidas de um estudo de campo com técnica de entrevista de grupo focal com professores, bibliotecários e profissionais que participam diretamente da escolha dos livros didáticos. As entrevistas foram realizadas em duas escolas do município de Chapecó (SC) e possibilitaram compreender o quanto o livro digital pode contribuir com aulas mais dinâmicas e interativas no ambiente escolar, apontando caminhos para uma efetiva utilização do livro digital em sala de aula.

Integrantes: Alexsandro Stumpf - Coordenador / Ana Cristina Ertel - Integrante.

Financiador: UNIEDU - Secretaria de Educação - Estado de Santa Catarina - Bolsa.

Assim, ressalta-se a importância dos editais para incentivo e fomento à pesquisa, no contexto da Unochapecó. Atualmente, os professores do curso almejam uma criação de um grupo de pesquisa específica do curso de Design, para solidificar e fortalecer a pesquisa no curso.

#### **2.6.2 Extensão no Curso**

O curso de Design oferece projetos de extensão diversos, de maneira constante, para que o estudante tenha acesso à Viagens de Estudo semestrais, ou anuais (viagens culturais visitas às empresas, indústrias e oficinas com profissionais). As viagens de estudos costumam abordar:

- Visitas técnicas à empresas, indústrias e escritórios/agências de Design;
- Visitas à instituições de ensino na área do Design;
- Participações em eventos científicos da área do Design e da Comunicação;
- Visitas às museus, bienais de Arte e Design e instituições culturais.

Como explicitado anteriormente no texto, anualmente, o curso oferece a sua Semana Acadêmica, reunindo profissionais, professores e pesquisadores em oficinas, palestras, workshops e discussões, nas mais diversas linhas do Design.

O curso incentiva os estudantes a participarem dos Programas de Extensão permanentes e projetos da Unochapecó, de acordo com as áreas de interesse à sua formação e pertinentes à assuntos curriculares do Design, conforme lista abaixo:

- Programa: Centro de Memória do Oeste de Santa Catarina – CEOM
  - Centro de Documentação e Pesquisa
  - Projeto de História, Patrimônio e Comunidade
  - Núcleo de Estudos Etnológicos e Arqueológicos
  - Núcleo de Difusão Cultural e Educação Patrimonial
  - Divulgação Científica e Cultural
  - Biblioteca Setorial
  - CEOM
- Programa: Experiências do Brincar
  - Projeto Pedagogia na Rua
  - Projeto Brinquedoteca
- Projeto: Patrimônio Gastronômico
- Projeto: Coro Universitário
- Projeto: Grupo de Teatro Expressão Universitária – GTEU
- Projeto: Grupo Universitário de Dança Essência
- Projeto: Orquestra de Câmara da Unochapecó

## 2.7 TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

No contexto do curso de Design, o Trabalho de Conclusão do Curso consiste em uma atividade acadêmica caracterizada pela produção de um estudo sobre tema relacionado a uma área de conhecimento e linha de pesquisa que permeia o curso, obedecendo ao rigor científico inerente à ciência e ao modo específico de fazer pesquisa de iniciação no curso. Pautando-se também, nos objetivos, princípios e diretrizes da política de pesquisa da instituição e na normatização específica do curso de Design.

Caracteriza-se, portanto, pela produção de um projeto ou atividade similar relacionada a uma linha de estudo do curso, configurando-se como um processo acadêmico estratégico e diferenciado de formação científica e profissional.

A efetivação do processo de iniciação científica e produção de conhecimento no Curso de Design perpassa pelo desenvolvimento de atividades de estudo, de apreensão e compreensão do modo de fazer ciência através de práticas de investigação, análise de dados, sistematização e produção. Neste sentido, além de componentes curriculares específicos, como: Metodologia da Pesquisa em Design e Seminário de Pesquisa e Desenvolvimento em Design o desenvolvimento da postura investigativa, do processo de apropriação do método científico e produção do conhecimento poderá se dar através da imersão do aluno nos Grupos de Pesquisa e Núcleos de Iniciação Científica específicos do Curso e demais áreas de conhecimento da instituição que tenham vínculo científico com o campo do conhecimento pesquisado.

Deste modo, o Trabalho de Conclusão de Curso tem como escopo precípuo incentivar o trabalho de pesquisa e investigação científica, visando o desenvolvimento da ciência, da tecnologia e da criação e difusão da cultura e, desse modo, desenvolver epistemicamente o entendimento do homem e do meio em que vive pelo viés da ciência, ou seja, de processos sistemáticos de compreensão e construção conceitual acerca dos fenômenos empíricos.

As Diretrizes Curriculares Nacionais propostas para cursos de Design consideram a execução de Trabalho de Conclusão de Curso (Art. 9º, Resolução CNE/CES nº 5/2004) como facultativa às instituições. Neste sentido, o Trabalho de Conclusão será elaborado de maneira específica a partir do trabalho realizado no componente curricular Seminário de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, com carga horária de 40 horas (2 créditos) no qual é desenvolvido uma pesquisa básica ou aplicada, onde pode ser de ordem teórica, contextual, metodológica, relatório de produção e/ou até mesmo formatos que relacionem mais de uma perspectiva de pesquisa dentro da área no contexto do Design. Os estudantes devem realizar um relato de pesquisa em formato de artigo científico e submeter este à avaliação de uma banca. Este é um momento de síntese do acadêmico no processo de produção de seus conhecimentos, materializado no desenvolvimento de uma proposta que demonstre o domínio para atuação na área de Design. O Trabalho de Conclusão de Curso é regido por seu regulamento específico.



## 2.8 ESTÁGIO NÃO OBRIGATÓRIO

De acordo com a Lei dos Estágios e o Regulamento Geral de Estágios da Unochapecó, o estágio é ato educativo supervisionado, desenvolvido em situações reais no ambiente de trabalho, que visa, através do aprendizado de habilidades e competências próprias da atividade profissional, a preparação dos alunos para o desenvolvimento de sua vida profissional, social, cultural e cidadã.

Corroborando seus objetivos perpassam por:

- Possibilitar ao aluno estagiário a compreensão da unidade dos conhecimentos científicos, filosóficos e técnicos aprendidos e/ou trabalhados no curso e na prática profissional;
- Inserir o aluno estagiário no campo profissional, desenvolvendo habilidades e competências, produzindo novos saberes, contribuindo, com uma prática criativa e inovadora, para o encaminhamento de soluções aos problemas percebidos;
- Oportunizar aos alunos estagiários elementos da realidade social tomada como objeto de reflexão e intervenção, aprofundando o conhecimento da interação da área de atuação com questões de âmbito macrossocial;
- Proporcionar ao aluno estagiário a vivência de princípios ético-políticos presentes na interação social e na conduta ética profissional, necessários ao exercício profissional.

As Diretrizes Curriculares Nacionais propostas para cursos de Design consideram a execução de Estágio Obrigatório (Art. 7º, § 3º, Resolução CNE/CES nº 5/2004) como facultativas às instituições. Desta maneira, o curso opta por não incluir um componente curricular dedicado a esta atividade especificamente. Desta forma, o Curso de Design, proporciona aos acadêmicos, as modalidades de estágio não obrigatório, fomentando e incentivando esta modalidade.

O estágio não-obrigatório pode ser realizado a partir do primeiro período, sendo que carga horária será definida de forma a não prejudicar seus estudos, porém não excedendo o que estabelece o Ministério do Trabalho. O Curso de Design considera a modalidades de Estágio Não-obrigatório, sendo que todas as oportunidades são avaliadas pelo setor de estágios da instituição, que consulta a coordenação do curso a respeito da relevância e pertinência das atividades e propostas pelos contratantes. A carga horária será definida com o desempenho acadêmico do universitário-estagiário, de forma a não prejudicar seus estudos, porém não excedendo o que estabelece o Ministério do Trabalho e sendo observada a compatibilidade de horário com as atividades acadêmicas estabelecidas no Projeto Político Pedagógico do curso de graduação em Design - Bacharelado. Os acadêmicos que realizam esta atividade recebem orientação de um professor do curso de Design designado como Supervisor de Estágios, o qual é definido pela Coordenação do Curso.

A realização de estágios não-obrigatórios como atividade complementar é vista positivamente pelo Curso e pelos acadêmicos, pois permite que o aluno vivencie, através de experiências, o que lhe foi exposto em aula, não somente na área técnica, como também nas áreas de gestão e relacionamento interpessoal. Objetiva-se também, neste contexto, que o discente aplique o raciocínio lógico, a criatividade e senso crítico, instigados no mesmo durante toda a graduação, para solucionar novos problemas enfrentados, bem como saiba aplicar os conceitos discutidos em novos processos ou equipamentos.

Estágios não-obrigatórios possibilitam um treinamento prático ao futuro profissional, proporcionando uma visão do mercado de trabalho e a integração deste com a sociedade e o contexto socioeconômico

contemporâneo. É de suma importância salientar que o estágio não-obrigatório é de grande valia para o curso de Design, pois proporciona avaliação e, se necessário, reestruturação do currículo do curso para se adaptar à constante atualização das tecnologias, bem como conduz à futuras parcerias entre Universidade, Indústria, Mercado e Sociedade.

A definição da empresa na qual se deseja realizar o estágio ocorre através do contato prévio com empresas conveniadas com a Unochapecó, que realizarem a divulgação das vagas para estagiários, bem como há possibilidade de contatos eventuais e estabelecimento de convênios, caso exista interesse pelo acadêmico em área específica. Assim, o curso, por meio de um convênio institucional mediado pelo Setor de Estágios e Monitorias, possui relação com diversas empresas da região de Chapecó, onde os estudantes realizam suas atividades como estagiários. Agências de publicidade, escritórios de Design, estúdios criativos, produtora de vídeos, agências de Marketing e outros locais são as empresas que possuem convênio com a universidade. As disposições relacionadas aos estágios encontram-se detalhadas no Regulamento de Estágios Curriculares Não-obrigatórios do Curso de Graduação em Design, que seguem o regulamento institucional.

As estratégias do curso para integração entre o ensino e o mercado de trabalho envolvem o contato frequente entre os profissionais da área de Design. Neste sentido, os profissionais são sempre convidados a participar de oficinas, aulas inaugurais, convênios de estágios não-obrigatórios, visitas em sala de aula e outras atividades complementares que visam complementar a formação dos estudantes. Mais ainda, conforme as habilidades e competências que formam o perfil de egresso do curso, a disciplina de Design e Mercado de Trabalho (80 horas/4 créditos) procura abordar e preparar os estudantes para o exercício da profissão, de maneira teórico-prática, envolvendo questões éticas, legais, morais, além de aspectos técnicos como precificação, tabelas de preços, atendimento, portfólio, postura profissional, prospecção de clientes, entre outros conteúdos. A ementa da disciplina envolve os seguintes tópicos: *“Estudo da legislação vigente e aplicável na área do Design. Direitos autorais e propriedade intelectual. Ética profissional e limitações legais para o trabalho do designer. Posturas profissionais e relações de trabalho”*.

## Matriz curricular

Per.	Nº	Componente curricular	Créd.	C/H	Pré-requisitos	Categoria DCN
1	1	Fundamentação do desenho	4	80		Geral
1	2	Introdução ao design	2	40		Geral
1	3	Linguagem visual	4	80		Geral
1	4	Desenho técnico	4	80		Geral
1	5	Direitos humanos e cidadania	2	40		Institucional
		<i>Total semestre (créditos / horas):</i>	12	320		
2	6	Ferramentas Digitais	4	80		Geral
2	7	Tridimensional I	4	80	4	Geral
2	8	Ergonomia Física	2	40		Geral
2	9	Métodos Projetuais em design	4	80	2	Geral
		<i>Total semestre (créditos / horas):</i>	14	280		
3	10	História da Arte e do Design I	4	80	2	Geral
3	11	Materiais, técnicas e processos Turma A: Produção gráfica Turma B: Algoritmos de programação Turma C: Materiais para produtos	4	80	6	Especializada
3	12	Tridimensional II Turma A: Games e Gráfico Turma B: Produto e Gráfico	4	80	A: 6, 7 B: 6, 7	Especializada
3	13	Metodologias Específicas Turma A: Design Gráfico Turma B: Game Design Turma C: Design de Produto	2	40	9	Especializada
		<i>Total semestre (créditos / horas):</i>	14	280		
4	14	História da Arte e do Design II	4	80	10	Geral
4	15	Projeto I Turma A: Projeto Editorial Turma B: Projeto de jogo analógico Turma C: Projeto de Produto I	4	80	A: 3, 6, 11a,13a B: 6, 13b C: 6, 8, 11c, 13c	Projeto
4	16	Design e Visualidades I Turma A: Arte Sequencial I Turma B: Tridimensional III	4	80	A: 1, 6 B: 12b	Complementar
		<i>Total semestre (créditos / horas):</i>	12	240		
5	17	Teorias do Design	4	80	14	Geral
5	18	Design e Visualidades II Turma A: Arte Sequencial II Turma B: Fotografia Digital	4	80		Complementar
5	19	Projeto II Turma A: Projeto de Identidade Visual Turma B: Projeto de Game I Turma C: Projeto de Produto II	4	80	A: 3, 6, 11a,13a B: 6, 11b, 13b C: 6, 8, 11c, 13c	Projeto
5	20	Ergonomia cognitiva	2	40	8	Geral
		<i>Total semestre (créditos / horas):</i>	14	280		

6	21	Responsabilidade socioambiental	2	40		Institucional
6	22	Projeto III Turma A: Interfaces digitais Turma B: Projeto de Mobiliário	4	80	A: 3, 6, 20 B: 6, 8, 11c, 13c	Projeto
6	23	Tecnologias Assistivas	4	80		Complementar
6	24	Leitura e produção de textos	2	40		Complementar
6	25	Design de Serviço	2	40		Complementar
		<i>Total semestre (créditos / horas):</i>	14	280		
7	26	Metodologia da pesquisa em design	2	40		Geral
7	27	Empreendedorismo	2	40		Complementar
7	28	Projeto IV Turma A: Projeto de Embalagem Turma B: Projeto de Game II	4	80	A: 6, 9, 20 B: 6, 11b, 13b	Projeto
7	29	Marketing	4	80		Complementar
7	30	Gestão do Projeto de design	2	40	9	Geral
		<i>Total semestre (créditos / horas):</i>	14	280		
8	31	Componente curricular eletivo	2	40		Complementar
8	32	Projeto V Turma A: Projeto de Sinalética Turma B: Projeto de Game III Turma C: Projeto de Produto Industrial	4	80	A: 3, 6, 11a, 20 B: 6, 11b, 13b C: 6, 8, 11c, 13c	Projeto
8	33	Design e Mercado de trabalho	4	80	2	Geral
8	34	Seminário de Pesquisa e Desenvolvimento em Design	2	40	24, 26	Geral
		<i>Total semestre (créditos / horas):</i>	12	240		
<b>Total em Componentes (crédito/horas)</b>			<b>110</b>	<b>2200</b>		
<b>Atividades Curriculares Complementares: 200h</b>						
<b>TOTAL: 2400h</b>						