



CENTRO UNIVERSITÁRIO JORGE AMADO

CURSO DE DESIGN

Educação Presencial

RESUMO PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO

**Salvador, BA
Fevereiro, 2023**



CENTRO UNIVERSITÁRIO JORGE AMADO
CURSO DE DESIGN
EDUCAÇÃO PRESENCIAL
RESUMO DO PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO

Presidência

JOSÉ MARIA DE VASCONCELLOS E SÁ

Reitoria

NÉDIO LUIZ PEREIRA JUNIOR

Pró-Reitoria de Graduação

MIDIAN ANGÉLICA MONTEIRO GARCIA

Diretoria Administrativo Financeira

IVAN SOUZA GUERRA LIMA

Coordenação Geral de Pós-Graduação

SYLVIA DALCOM BASTOS BARRETO

Coordenação Geral Acadêmica Graduação Presencial

SUZELI MAURO

Coordenação Geral Acadêmica Graduação a Distância

EDINALDO LUZ DAS NEVES

Coordenação do curso

PATRÍCIA BARROS MORAES

CONCEPÇÃO DO CURSO DE DESIGN

OBJETIVOS DO CURSO

Formar profissionais capacitados para a reflexão crítica e para a ação transformadora baseados em sólidos conteúdos teóricos e aptos a atuar no desenvolvimento e transformação da cultura material, através do uso de conhecimentos de Programação Visual e de aparatos tecnológicos em suas interfaces com o ser humano e seu ambiente a partir de enfoque interdisciplinar.

Objetivos específicos

- Formar profissionais capazes de utilizar os conhecimentos da área do Design e os diversos conceitos científicos e tecnológicos;
- Formar indivíduos com capacidade criativa, aptos a utilizar conhecimentos relevantes e dados atualizados;
- Preparar profissionais com elevado potencial de adequação e de transformação de áreas nas quais venha a trabalhar como designer;
- Capacitar alunos para o envolvimento com os movimentos de transformação social;
- Preparar profissionais capazes de identificar problemas relacionados ao meio ambiente e propor soluções inovadoras;
- Estimular os alunos para que estes desenvolvam espírito empreendedor e capacidade para tomar decisões criteriosas e seguras;
- Estimular os alunos para que estes desenvolvam a capacidade de reflexão crítica e o uso da racionalidade da ação no exercício profissional;
- Contribuir para a formação da consciência ética no alunado;
- Incentivar a experimentação e o desenvolvimento de tecnologias/processos alternativos;
- Estimular entre os discentes o desenvolvimento do espírito de trabalho em equipe;

- Preparar profissionais que possam efetivamente trazer contribuição para o desenvolvimento dos setores produtivos;
- Estimular o desenvolvimento de pesquisa científica/tecnológica entre os discentes através de programas de Iniciação Científica;
- Promover entre os discentes o desenvolvimento profissional através do incentivo a participação em estágios e monitorias vinculados à programação visual;
- Contribuir para a qualificação do corpo docente – formação didático-pedagógica;
- Desenvolver programas de pesquisa e extensão;
- Promover o desenvolvimento da pesquisa científica/tecnológica entre os docentes e discentes.

PERFIL DO EGRESSO

Os egressos do Curso Superior de Bacharelado de Design UNIJORGE devem estar habilitados a resolver problemas que requeiram conhecimentos de tecnologia e criatividade. Por sua própria natureza, o Design é uma atividade multidisciplinar que lida com diferentes tipos de problemas.

As competências profissionais do Designer formado no Curso Superior de Bacharelado de Design UNIJORGE devem estar fundamentadas e diversificadas de conhecimentos e de técnicas científicas de ação.

Assim, os profissionais devem:

- Estar preparados para representar a cultura material na qual está inserido, explicitando os valores culturais e tecnológicos de uma determinada sociedade;
- Ser capazes de participar, gerenciar e coordenar equipes multidisciplinares, sendo, em qualquer caso, elemento de integração. Em sua atuação, poderão trabalhar em conjunto com a engenharia, a arquitetura, a ergonomia, a biologia, a comunicação e o marketing;
- Estar aptos a considerar as características dos usuários (acrescente-se: suas comunicações, explicitadas pelas atividades desempenhadas, com o produto, com o sistema de informação ou de controle, com o ambiente), o contexto sócio-econômico-cultural da situação, bem como o perfil, as potencialidades e as limitações econômicas e tecnológicas das unidades produtivas onde os sistemas de informação e objetos de uso serão produzidos;

- Ter uma visão sistêmica do projeto através da combinação adequada de diversos componentes, materiais, processos de fabricação, aspectos ergonômicos, psicológicos, ambientais e sociológicos do produto;
- Dominar técnicas de gestão do processo projetual;
- Estar aptos a trabalhar com o enorme grau de interdisciplinaridade;
- Promover o envolvimento com diversas competências e com outros profissionais;
- Desenvolver visão setorial, ou seja, ter conhecimento do setor produtivo de sua especialização (mobiliário, máquinas, ferramentas, computadores, confecção, calçados, jóias, cerâmica, gráfico, embalagens, software etc.)
- Desenvolver o aspecto gerencial, ou seja, ter noções de gerência de produção, incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico de fábrica, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção;
- Ter conhecimento especializado e continuamente atualizado;
- Estar aptos a integrar dados técnicos e científicos, artísticos, sociais e antropológicos;
- Conhecer métodos e técnicas de pesquisa;
- Comunicar-se com eficiência através do domínio de linguagem;
- Desenvolver a capacidade criativa, ou seja, ser capazes de propor soluções inovadoras pelo domínio de técnicas e processos de criação;
- Ter sensibilidade estética.

A seguir um diagrama demonstrando a dinâmica do curso:



COMPETÊNCIAS A SEREM DESENVOLVIDAS

1º semestre

- Conhecer movimentos artísticos e culturais;
- Investigar e resgatar a memória histórico-cultural da arte;
- Dominar a estrutura metodológica do processo projetual de produtos gráficos;
- Desenvolver conhecimento para planificação e desenho;
- Desenvolver soluções e criar projetos inovadores;
- Desenvolver habilidade para criação de composições gráficas;
- Trabalhar com consonância com outras habilitações e profissionais envolvidas no processo, com vistas na qualidade do produto.

2º semestre

- Desenvolver habilidade de percepção visual, bi e tridimensional;

- Investigar e resgatar a memória histórico-cultural do design;
- Dominar a estrutura metodológica do processo projetual para desenvolvimento de identidades visuais;
- Dominar a especificação de cores em projetos gráficos;
- Interagir com as novas tecnologias na sociedade contemporânea;
- Desenvolver habilidade para uso de programa gráfico;
- Desenvolver soluções e criar projetos inovadores;
- Desenvolver habilidade para representar graficamente as peças projetadas;
- Trabalhar com consonância com outras habilitações e profissionais envolvidas no processo, com vistas na qualidade do produto.

3º semestre

- Desenvolver habilidade para uso de programa gráfico;
- Desenvolver soluções e criar projetos inovadores para Web;
- Trabalhar com uso de dados ergonômico na criação de projetos gráficos;
- Integrar o processo de comunicação com projetos de design;
- Desenvolver conhecimento para cotagem e planificação;
- Especificar materiais para projetos gráficos;
- Trabalhar com consonância com outras habilitações e profissionais envolvidas no processo, com vistas na qualidade do produto.

4º semestre

- Desenvolver habilidade para uso de programa gráfico;
- Desenvolver soluções e criar projetos inovadores para Web;
- Aprimorar conhecimentos de ergonomia aplicada ao projeto de coleção;
- Dominar a especificação e uso de famílias tipográficas associando-as às peculiaridades do projeto desenvolvido;
- Planejar e desenvolver novas famílias tipográficas;
- Trabalhar com consonância com outras habilitações e profissionais envolvidas no processo, com vistas na qualidade do produto.

5º semestre

- Desenvolver habilidade para uso de programa gráfico;
- Desenvolver soluções e criar projetos inovadores de sinalização;
- Trabalhar com normas e especificações norteadoras de projetos gráficos;
- Dominar o processo de requerimento de propriedade industrial;
- Integrar a produção fotográfica à projetos gráficos;
- Dominar formas e formatação de desenvolvimento e divulgação da pesquisa;
- Gerir negócios gráficos;
- Trabalhar com consonância com outras habilitações e profissionais envolvidas no processo, com vistas na qualidade do produto gráfico.

6º semestre

- Desenvolver habilidade para uso de programa gráfico;
- Desenvolver soluções e criar projetos inovadores de embalagem;
- Utilizar das estratégias de marketing em projetos gráficos, principalmente embalagens;
- Trabalhar com novos materiais e tecnologias associadas;
- Possibilitar o uso de novas culturas o envolvimento dos projetos gráficos;
- Dominar os aspectos semióticos do Design;
- Produzir projetos videográficos;
- Integrar o conteúdo de todas as disciplinas do curso na construção do Projeto de Conclusão do Curso;
- Trabalhar com consonância com outras habilitações e profissionais envolvidas no processo, com vistas na qualidade do produto gráfico.

ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO

O programa de estágio do curso de Design na UNIJORGE, desenvolve parcerias com organizações, visando ampliar a oferta de vagas para os estudantes da Instituição, e divulga vagas em murais, no AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem), por e-mail, no Portal da UNIJORGE e em Sites de Redes Sociais.

Os alunos em estágio não-obrigatórios dão entrada aos Termos de Compromisso de Estágio (TCE) para que estes sejam avaliados, aprovados ou, eventualmente,

indeferidos. As informações que constam no documento devem estar adequadas a Lei nº 11.788/08, em alguns casos, a regulamentação dos conselhos profissionais e também as diretrizes estabelecidas nos Projetos Pedagógicos dos Cursos.

O estágio no Curso superior de Bacharelado em Design assume uma proposta de aproximar o mundo interior do estudante ao mundo externo do mesmo (mundo do ensino e o mundo do trabalho); apresenta um caráter integracionista, temporal, espacial e requer aprendizagens para o trabalho nas áreas específicas. Essa prática é concebida não numa perspectiva de instrumentalização técnica, visão tradicional que promovia um distanciamento entre a academia e as áreas técnicas e de desenvolvimento, mas, contrariamente, como campo de conhecimento, como momento de efetivar, um processo de ensino e aprendizagem que se torna concreto e autônomo, quando da profissionalização desse estagiário no campo de atuação específico.

Na presente proposta, o Estágio é visto como espaço de construção coletiva do saber, que considera os sujeitos sociais e políticos envolvidos no processo de formação do Designer técnico/pesquisador. Para tal atividade o aluno deverá cumprir 120 horas destas, 20 dedicada a orientação para construção do relatório e 100 horas para práticas profissionais. Reserva-se ainda o Design de equivalência dessa prática às atividades de extensão, de monitorias e de iniciação científica na educação superior, desenvolvidas pelo estudante vinculadas ao ND- Núcleo de Design.

O estágio supervisionado, quando desenvolvido pelo aluno, é regulamentado pelo dec. lei cfe n. 6494/77, e pelo regimento Institucional que visa colocar o estudante em contato com o ambiente real de trabalho, através da prática de atividades técnicas, pré-profissionais, sob supervisão adequada e obedecendo as normas específicas, em uma organização, para este fim denominada CONCEDENTE conforme consta no regimento de estágio do curso.

EXTENSÃO

A perspectiva de extensão no Centro Universitário Jorge Amado – UNIJORGE – corporifica-se por estabelecer uma trama educacional que desenha um triângulo com o ensino e pesquisa, estabelecendo uma continuidade pedagógica de cunho interprofissional, interdisciplinar, de problematização e de intercâmbio de saberes junto às comunidades de prática. As atividades de extensão integram o currículo em congruência com as orientações estabelecidas pela Resolução 7 de 18 de dezembro de

2018 do Ministério da Educação – MEC – que estabelece as diretrizes para a Extensão na Educação Superior Brasileira (BRASIL:2018). Nesse contexto normativo, as atividades de extensão são componentes curriculares e, na dinâmica do exercício integra a formação acadêmica para contribuir com um perfil de egresso comprometido: com as demandas comunitárias da contemporaneidade; que se comunica em posição horizontal, dialógica e compreensiva com as diferenças e que constrói, em compartilhamento com as alteridades, e promove um trabalho significativo ao protagonismo social.

Conforme esse arcabouço legal, a Extensão se expressa como dimensão de componente curricular, integra 10% da carga horária formativa do curso. As propostas de extensão estão previstas no Plano de Desenvolvimento Institucional, registrada como política institucional específica, segue, portanto, os seguintes princípios:

1. Sustentabilidade política, social e ambiental;
2. Protagonismo social;
3. Respeito às diferenças e às diversidades;
4. Intercâmbio horizontal de saberes;
5. Fomento à dialogicidade;
6. Respeito aos direitos humanos;
7. Afirmação do Estado democrático;
8. Defesa do Estado laico e
9. Enfrentamento das desigualdades sociais.

Nesse leque extensivo de princípios, a extensão na UNIJORGE é um ato de currículo que se efetiva em dimensão prática, pelo desenvolvimento de projetos pedagógicos em comunidades. Então, entende que a relação entre a academia e as comunidades de pertencimentos coletivos compreendem um elo indissociável que reflete saberes, repercutindo implicações entre complexidades, reciprocidades e culturalidades. Efetiva-se por desenhar paisagens intersubjetivas que se expressam nas corporalidades das pessoas e nas diversidades coletivas que circulam e que, sobretudo, disputam circularidades e visibilidades. O caleidoscópio conjuntural resultante da trama de poder reflete um compósito-contínuo, não linear, de saberes, crenças e interesses que, em interatividade, intercambiam referências para (re)significarem conhecimentos, compreensões e intervenções (MACEDO:2011).

Nessa ótica, o Centro Universitário Jorge Amado – Unijorge como sugere Santos (2009), considera a academia e as comunidades em uma roda em gira contínua,

ou seja, em um movimento circular que posições, visões e versões se alternam, sem estabelecer hierarquias, subalternidades, estratos ou linearidades contínuas. As narrativas refletem saberes de lugares de fala singulares, quando compreendidos nas e pelas diferenças subjetivas e pelas diversidades coletivas, associam-se para o fomento de um mundo plural compartilhado. Apesar de afirmar a base legal que reivindica coexistência ou tolerância, busca fundamentalmente, simbiose nas alteridades e nas horizontalidades por um horizonte ou por uma utopia desejante de compartilhamentos entre matrizes diferentes e diversas.

A perspectiva interseccional que, pressupõe trama de poder relacional e pujante, emerge para fomento de uma proposta de extensão acadêmica de cunho essencialmente formativa para o conjunto das pessoas envolvidas no trabalho em comunicação com os princípios do currículo de formação humanística. Rompe-se, assim, a tradição de um conhecimento acadêmico propositivo a ser desenvolvido em um campo de intervenção e realidade por uma autoridade de saber. Ao contrário, em comunicação dialógica, escutam-se, compreendem-se e elaboram-se sonoridades distintas para autorias coletivas de práticas que digam sobre demandas vivas de pessoas e de contextos. A prática origina-se e destina-se, respectivamente, do e ao território de cultura, constituindo-se em dimensão prática, quando teoria e contexto encontra-se reciprocamente referidos e conjugados. A intervenção, que se planeja entre falares, traçam concepções e ações significativas, conhecimentos que se fazem na trama de poder por tensões, negociações, memórias e projetos. Compõe a ideia de autoria em Foucault (2009), as construções de personalidade afirmam-se para ressignificações coletivas que alimentam solidariedade e protagonismo social.

A interseccionalidade horizontal entre a extensão e os princípios humanísticos pressupõe uma participação colaborativa e corresponsável em um entre-com a instituição, a intervenção, os acadêmicos e os usuários em uma perspectiva autoral do fazer e do cuidar. Demanda, assim, falas para debates circulares que construam e (re)construam ações que emanem dos universos das culturalidades que impigem marcas e sinais diacríticos no conjunto das pessoas envolvidas, independentemente de sua posição na instituição formativa. Ao contrário, do que se pensa uma leitura primeira, essa proposta não descarta planejamento técnico institucional prévio, esse torna-se essencial. Apresenta-se, entretanto, como um texto devir, que sinaliza espaços e tempos de falas e de escutas para reconhecimentos de pertencimentos idenitários, diferenças individuais e diversidades coletivas. As marcas desse composto que se faz em um território singular,

necessitam contemplar as nuances que dizem sobre todas em pessoas em suas dimensões individuais e coletivas como preveem as DCN.

Nesse sentido, o espaço dialógico, como de circularidade das linguagens precisa organizar-se em um circuito circular horizontal compreensivo. Ou seja, as fontes de falas e a escutas espelhadas se legitimem pelo significado e, não, por valor de atributo que se suponham estratificações qualificadas escalas ou atributos de juízos de superioridade ou inferioridade. Nessa lógica, sentidos são comunicação de constituição e perfil, dimensões que requerem planejamento de intervenção para cobertura de um complexo que se reconhece entre alteridades em um campo que fomente mais que tolerância e respeito, que fomente, portanto, o compartilhamento entre os saberes e o desejo das pessoas.

A Unijorge, nessa lógica, concebe a extensão acadêmica como construção de conhecimento que repercute processos de aprendizagens compartilhados. As produções ocorrem nos campos de prática em diversas comunidades que estejam em territórios empíricos ou virtuais; quer sejam locais, regionais ou nacionais; que se afirmem endogâmicas ou abertas ou que se reconheçam originais ou contemporâneas. A extensão, portanto, encontra-se no exercício de interação com o(s) outro(a) na singularidade ou nas pluralidades. Mais que ir na realidade, configura-se em um processo compreensivo que, na formação, pauta a criticidade, a sensibilidade e a reflexão para viabilidade de ações que afirmem sustentabilidade e responsabilidade social sempre na dimensão interativa relacional, ou seja, que requer implicação entre as pessoas envolvidas.

A efetivação dos princípios da extensão requer uma concepção dos projetos de extensão por manejo de uma gestão participativa que compreenda a comunidade acadêmica com autonomia e ação social protagonista. O cunho da participação se desdobra em um processo construtivo que estabelece uma linha contínua entre o planejamento, a proposta, a execução e a avaliação. Essas etapas colocam em diálogo as comunidades com o fluxo de gestão da Unijorge, contemplando a reitoria, a nucleação integrada, os cursos, os diretórios acadêmicos e a comissão própria de avaliação – CPA. O trabalho da CPA, em especial, avalia, em dimensão interna, a percepção da validade e da significação do trabalho de extensão da Unijorge. Os indicadores da CPA, ao circularem nas territorialidades da instituição, conferem debate para o (re)planejamento das atividades da extensão, indicando supressões, ampliações, atualizações e inovações.

Ao promover uma estrutura de gestão complexa e plural, a extensão na Unijorge pauta e efetiva um trabalho interprofissional que pressupõe comunicação entre

cursos e, conseqüente, entre profissionais. A interprofissionalidade, mais que presença e trabalho de profissionais com formações diferentes, requer compartilhamento de saberes e atividade por trabalho parceiro com equipes plurais. Ou seja, configura-se em uma concepção pedagógica que sustenta nas metodologias ativas de conhecimento que pressupõe que o conteúdo acadêmico se insere em uma relação entre concepção e prática. A compreensão e o trabalho vinculam-se por problematização e por significação dos contextos. Assim, a extensão requer gestão do conhecimento, envolve, anterioridade formativa, sob a responsabilidade do trabalho institucional de integração nuclear em parceria com as coordenações de curso. Essas esferas formativas criam espaços de escuta e de fala entre os diversos campos profissionais. O planejamento interprofissional destaca o contexto-problema, ampliando o trabalho pedagógico, desenvolvido no campo da interdisciplinaridade.

A gestão dos projetos será realizada pelos professores responsáveis pelas atividades através da Plataforma Dreamshaper, ferramenta de aprendizagem baseada em projetos de apoio à sistematização das práticas extensionistas. As trilhas existentes na Plataforma são exclusivas e definidas através de um planejamento acadêmico integrado, que visa abarcar as mais diversas modalidades do processo de extensão. O processo operacional, desde a inscrição até a finalização dos projetos deverá seguir as seguintes etapas:

Pelo portal Desafios Unijorge, ferramenta da Dreamshaper, serão realizadas

- I. a submissão dos projetos de extensão pelos professores, Coordenadores, Núcleos Institucionais ou Núcleos Acadêmicos, a qual passará por validação pela comissão de Extensão;
- II. inscrição dos alunos nos projetos de extensão de acordo com sua aderência e interesse pelo projeto apresentado;
- III. as inscrições dos alunos serão validadas e importadas para a Plataforma Dreamshaper, por onde será realizado o desenvolvimento do projeto até a sua finalização.

As ações de extensão são norteadas pelas 17 ODS da Agenda 2030 da ONU, as quais inspiraram a criação de eixos de extensão, nos quais os projetos deverão estar alinhados. Os eixos dividem-se em:

- I. Carreiras e Internacionalização

- II. Empreendedorismo, tecnologia e inovação
- III. Economia, sociedade e desenvolvimento regional
- IV. Promoção a vida, ambiente e bem estar
- V. Arte, cultura e identidades
- VI. Cultura digital e Comunicação
- VII. Direito, Cidadania e Inclusão

Nesse contexto, o curso enfatiza a extensão como dimensão prática de conhecimento na formação acadêmica do estudante, razão pela qual, perpassa por todos os semestres ao longo do curso. A marca diferencial considera que a comunidade discente ingressante emerge de personalidades e de comunidades coletivas diversas. A formação inicial com destaque na extensão pressupõe o reconhecimento de si e de outros(as) proximais que estão no mesmo contexto formativo e de outros(as) que são de lugares não tão proximais, ou mesmos, desconhecidos. Nesse sentido, a formação na Unijorge concebe a formação humanística que tem origem e destino para pessoas singulares subjetivas e para comunidades sociais empíricas que contextualizam a realidade efetivamente.

O conhecer da realidade social por si e pelos outros (as) aproxima-se do que se busca na formação humanista do estudante. O conhecimento associativo entre os universos acadêmicos e populares concebem os sentidos afirmativos da perspectiva contemporânea. A afirmação busca visibilidade e circularidades das configurações pessoais e sociais, em especial, às negadas, silenciadas ou memorizadas pelas hegemonias. Assim, a formação pauta um currículo diacrítico em consonância com Macedo (2011). A intercriticidade pressupõe a compreensão referida dos sentidos e dos significados culturais para a construção curricular, os atos de currículos se fazem pela ação de pessoas nas suas corporalidades e nos seus pertencimentos coletivos. Nessa lógica, o currículo desloca-se da instituição escolar para a comunidade, ou melhor, promove, uma interface entre ambas, tendo o Núcleo Profissionalizante e o Núcleo de Extensão e Responsabilidade Social papel fundamental nesta articulação.

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (PCC)

O Projeto de Conclusão de Curso - PCC constitui-se em uma atividade acadêmica de sistematização do conhecimento sobre um objeto de estudo pertinente à profissão, é desenvolvida mediante controle, orientação e avaliação docente, sendo um requisito essencial e obrigatório para a obtenção do diploma. A atividade de PCC ocorre ao longo dos últimos semestre do Curso e é desenvolvido como atividade curricular e disciplina obrigatória. Os alunos desenvolvem a parte teórica, constroem, testam e apresentam lay-outs, artes finais e protótipos virtuais. A elaboração do PCC implicará em rigor metodológico e científico, organização, sistematização e aprofundamento do tema abordado respeitados os limites próprios do nível de graduação.

São objetivos do PCC: oportunizar ao aluno a iniciação à pesquisa; sistematizar o conhecimento adquirido durante o curso; garantir a abordagem científica de temas relacionados à prática profissional, inserida na dinâmica da realidade local, regional e nacional; subsidiar o processo de ensino, contribuindo para a melhoria dos conteúdos programáticos das disciplinas integrantes do currículo.

Os alunos desenvolvem a parte teórica, constroem, testam e apresentam lay-outs, artes finais e protótipos virtuais.

A elaboração do PCC implicará em rigor metodológico e científico, organização, sistematização e aprofundamento do tema abordado respeitados os limites próprios do nível de graduação.

São objetivos do PCC:

- Oportunizar ao aluno a iniciação à pesquisa;
- Sistematizar o conhecimento adquirido durante o curso;
- Garantir a abordagem científica de temas relacionados à prática profissional, inserida na dinâmica da realidade local, regional e nacional;
- Subsidiar o processo de ensino, contribuindo para a melhoria dos conteúdos programáticos das disciplinas integrantes do currículo.

Os alunos entregam um relatório descrevendo o método e as técnicas utilizadas bem como os resultados alcançados. Os relatórios são avaliados pela banca formada pelo professor orientador, professores do curso e convidado da comunidade externa que pode ser professor ou profissional da área.

ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Em conformidade com as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design as atividades complementares são definidas como: práticas acadêmico-científico-culturais apresentadas sob múltiplos formatos, contudo, não se confundem com a prática do Estágio Supervisionado ou com a do Trabalho de Curso. Portanto, consistem em atividades extracurriculares realizadas pelos discentes após ingresso no curso de graduação em Design, em caráter complementar à sua formação que guardem pertinência temática como curso, contribuindo para uma formação interdisciplinar, de iniciação à investigação e extensão socialmente contextualizada.

As Atividades Complementares objetivam essencialmente:

- Enriquecendo o processo ensino-aprendizagem;
- Ampliar os horizontes do conhecimento, bem como de sua prática, para além território educativo clássico.
- abrir perspectivas do aluno nos contextos socioeconômico, técnico e cultural da área profissional escolhida;
- ampliar, essencialmente, o conhecimento teórico/prático discente com atividades extraclasse;
- incentivar a tomada de iniciativa e o espírito empreendedor nos alunos.

O objetivo das atividades complementares é diversificar e enriquecer a formação acadêmica oferecida na graduação, através da participação do corpo discente em tipos variados de eventos.

De acordo com o Art. 2º do Regulamento de Atividades Complementares do Curso superior de Bacharelado em Design.

É importante destacar que a realização das atividades complementares depende exclusivamente da iniciativa e da dinamicidade de cada aluno, que deve buscar as atividades que mais lhe interessam para delas participar. Entretanto, em conformidade com o Regulamento de Atividades Complementares, os discentes do curso de Design da UNIJORGE deverão integralizar durante a graduação 100 horas de Atividades Complementares no mínimo.

As Atividades Complementares do Curso superior de Bacharelado em Design da UNIJORGE são classificadas em cinco grupos:

- I - ensino: serão computadas as atividades realizadas sob orientação ou coordenação de profissional que implique na ação discente como interlocutor na construção de conhecimento, como por exemplo, monitoria;
- II – investigação: serão computadas as atividades realizadas sob orientação ou coordenação de profissional que implique na ação discente de construção ou consolidação de seu próprio conhecimento, como por exemplo, a iniciação científica e a participação em grupo de estudos;
- III – extensão: serão computadas as atividades realizadas pelos discentes cujas ações caracterizem-se pela intervenção profissional em sua formação, exemplo: participação em Seminários, Congressos, Fóruns, Colóquios;
- IV – prática de extensão: serão computadas as atividades práticas de extensão realizadas sob orientação acadêmica, a exemplo: voluntariado;
- V – representação estudantil e atividades complementares aproveitadas por outra IES: serão computadas as atividades de representação política dos interesses estudantis dos discentes eleitos pelos interessados, bem como aquelas que tenham sido convalidadas por outra IES durante a graduação em Design
- VI .A entrega dos documentos comprobatórios deve ser feita na Central de Atendimento através de requerimento eletrônico.

SISTEMA DE AVALIAÇÃO

O Curso seguirá as orientações institucionais, não apenas no que tange ao calendário de avaliações regulares, mas também no que se refere ao processo de avaliação ensino-aprendizagem. Sendo assim, adota as seguintes etapas:

- a) AV1: Constitui uma atividade individual, com atribuição de nota de zero a dez e peso 1,0. Neste ato avaliativo, espera-se que o aluno resolva situação problema associando-a aos aspectos teóricos, bem como demonstre habilidades desenvolvidas nas intervenções realizadas em aulas e outros espaços de aprendizagens. Compreendendo a função de avaliar para intervir, como ato constante da prática educativa de acompanhar e retomar o processo de construção dos saberes, o professor preenche formulário de resultados com a intenção de constatar o nível de conhecimento adquirido e

habilidades desenvolvidas. Esse diagnóstico é visualizado pela análise das respostas em percentagem de erros e acertos e no gráfico. O referido formulário o qual indica as dificuldades encontradas pelos alunos na resolução das questões, através dos gráficos que apresentam o percentual de erros e acertos, constitui-se em importante indicador para que o NDE possa propor ações de regulação da aprendizagem e acompanhar o crescimento do aluno no curso;

- b) AV2: Segue os mesmos procedimentos apresentados na AV1, porém com o conteúdo do semestre;
- c) AV3: Compõe o processo da avaliação formativa e processual, com atribuição de nota de zero a dez e peso 1,0. Trata-se de todas as atividades avaliativas realizadas ao longo do semestre, as quais tem o objetivo de desenvolver habilidades previstas nas diretrizes curriculares do curso e conseqüentemente no projeto pedagógico e de forma mais específica no plano de ensino da disciplina. As atividades avaliativas promovem investigação, interdisciplinariedade, incentivo a novas formas de expressão e construção do aprendizado, respeito à diversidade, trabalho em equipe, interlocução entre o conteúdo e a prática profissional, além da socialização dos aprendizados e descobertas com a comunidade acadêmica apresentados na Mostra de Projetos;
- d) AV4: Avaliação Substitutiva - Para ser aprovado no semestre, o aluno precisará ter média igual ou superior a 6,0 (seis), considerando as três primeiras avaliações (AV1, AV2, AV3). Caso contrário, terá que se submeter à avaliação substitutiva. Nesse caso, o aluno deve atingir nota igual ou superior a 5,0 (cinco) para ser aprovado. Para ter direito à realização da AV4, o aluno deverá obter média igual ou superior a 3,0 (três).

NÚCLEOS DE FORMAÇÃO PROFISSIONAL

Com o intuito de criar instrumentos adequados e diversificados para viabilizar a complementação da formação dispensada por seus cursos de graduação, a instituição definiu e implementou um conjunto de Núcleos de Formação Profissional.

Abrangendo as diferentes áreas de conhecimento e de atuação profissional, esses Núcleos oferecem aos estudantes um eficiente mecanismo de aprimoramento profissional e exercício da cidadania, uma vez que este é um conjunto de atividades de forte interação com a comunidade.

O curso dispõe de quatro projetos de formação profissional, a saber:

Núcleo Audiovisual

Núcleo de Práticas Audiovisuais e Comunicacionais da UNIJORGE atua como uma produtora de conteúdo audiovisual e visa a integração dos alunos dos cursos de Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Cinema e Audiovisual e Design por meio de atividades práticas, com o desenvolvimento de demandas de produção de vídeo (reportagens, séries especiais, webséries, documentários), fotografia e cobertura de eventos. Tais atividades estão alinhadas com as habilidades aprendidas nas disciplinas práticas dos quatro cursos.

Diante das transformações ocorridas no ambiente institucional da UNIJORGE, e com as grandes mudanças ocorridas nas rotinas produtivas das áreas de Comunicação por causa da presença da internet em quase todas as atividades, o NÚCLEO busca ser o lugar de confluência das mídias, gerando conteúdos multiplataformas, aumentando sua presença nas ambiências digitais, exercitando seu caráter criativo e de produção com o objetivo de experimentar linguagens e formatos para os mais diversos meios.

Além de conteúdos produzidos para a própria UNIJORGE, para que os alunos vivenciem uma simulação de como funciona o mercado de trabalho, o NÚCLEO busca também firmar parcerias externas, por meio da Coordenação do curso, proporcionando a experiência de produzir conteúdo para empresas/instituições como a IEL/FIEB (Instituto Evaldo Lodi da Federação das Indústrias do Estado da Bahia), PMI Bahia (Project Management Institute), UNAIDS (Programa Conjunto das Nações Unidas sobre HIV/AIDS), GAPA Bahia (Grupo de Apoio à Preservação à AIDS da Bahia), Janela do Mundo e QRPoint.

Desde 2016, o NÚCLEO passou a produzir conteúdo próprio, com finalidade educativa e cultural, a fim de promover engajamento e comprometimento do aluno no processo criativo e de produção. Alguns deles são: o “Papo Claquete”, que trata do universo dos filmes e séries; “Um de cada”, com dicas de literatura, filmes e músicas; “Mundo Contemporâneo”, uma web-série que discute temas importantes na Sociedade; “No Campus”, uma revista eletrônica que busca levar à comunidade acadêmica tudo o que acontece na UNIJORGE, com uma linguagem direta e divertida; “Rapidex”, um boletim semanal com informações do mundo acadêmico; além de especiais, mini documentários e videoclipes.

A cada ano, alunos são selecionados, por meio de edital, para fazer parte do Núcleo, que alia o experimentalismo e a autonomia no processo de produção às práticas pedagógicas e o conhecimento acadêmico.

Rádio JA

A Rádio JA – Rádio Universitária da UNIJORGE – tem o objetivo de inserir os alunos no universo radiofônico, utilizando o experimentalismo e a autonomia como principais características. A cada ano, de cinco a dez alunos são selecionados, por via de edital, para fazer parte do núcleo e passam a ser responsáveis pela concepção, produção, redação, locução/apresentação e edição de todos os conteúdos (matérias, programetes, spots e programas). Tais atividades estão alinhadas com as habilidades apreendidas nas disciplinas práticas dos quatro cursos.

Buscando uma construção de conteúdo diversa, criativa e atendida com o que acontece na UNIJORGE e também fora do ambiente acadêmico, o principal desafio tem sido a consolidação da grade de programação, que é composta por alguns programas, a saber: o “Sobrevoo”, um semanário de notícias nacionais e locais, que abarca ainda uma agenda cultural, que destaca os principais eventos (exposições, peças teatrais, feiras e shows) que estão acontecendo na cidade; o “Pod Debate”, programa de entrevistas que apresenta temas ligados à política, economia, religião, saúde, cultura e movimentos populares; o “Estação 7/4”, programa que traz temas atuais e divertidos sobre a sétima arte (cinema) e quarta arte (música); o “Largue o doce”, programa que está próximo da comunidade discente, ouvindo suas reclamações e anseios e propondo reflexões; além de outros conteúdos de formatos especiais, como esquetes, entrevistas e radiojornais.

Agência Galáxia

A Galáxia, Agência Experimental de Comunicação Integrada, é composta por discentes e docentes dos cursos de Publicidade e Propaganda, Jornalismo, Cinema e Audiovisual e Design. Tem por missão gerar conhecimento prático para os discentes dos cursos, através da inserção dos mesmos no contexto de planejamento e execução de projetos de comunicação integrada. Dessa forma, é feito o atendimento a clientes internos (inerentes às demandas específicas de setores, docentes e discentes Unijorge) e externos (demandas abertas à comunidade em geral).

Tem por visão ser agência experimental de comunicação integrada, de referência, em Salvador/BA, composta por discentes da Unijorge, com oferta de serviços de comunicação de qualidade e excelência, através da construção de valores de integridade, comprometimento, criatividade, valorização humana, superação de resultados, inovação, dinamismo, responsabilidade social, visão integradora e proatividade.

Os selecionados a cada ano são alocados em funções fundamentais para o funcionamento de uma agência, a saber: redator, diretor de arte, atendimento, produção e

social media. A equipe é supervisionada por professores-coordenadores, que oferecem treinamento, coordenam a pauta, organizam a gestão burocrática e controlam a qualidade do material gerado pelo núcleo.

A Galáxia firmou, em 2017.2, projeto de parceria com o Instituto de Radiodifusão Educativa da Bahia (IRDEB), tendo em vista a busca pela aproximação com o mercado. O objetivo da iniciativa é proporcionar aos estagiários da Galáxia a experiência de acompanhar a rotina e funcionamento de um veículo de comunicação e possibilitar que os alunos participem da concepção e criação de campanhas pré-definidas e de conteúdos audiovisuais em comum acordo entre a Unijorge e o Irdeb. O Núcleo Audiovisual e Rádio JA também são parceiros nessa iniciativa. Em 2019, a agência criou a campanha de divulgação dos 40 anos do bloco afro

Malê Debalê, um dos mais representativos grupos do carnaval baiano. As peças foram inspiradas por releituras de canções do álbum de Revafela lançado em 1977 por Gilberto Gil, homenageado pelo bloco naquele ano.

Em 2021 e 2022, a Galáxia criou e executou a campanha de divulgação do NASA Space Apps Salvador, evento organizado mundialmente pela agência espacial estadunidense em formato de hackaton onde equipes propõem soluções para desafios de questões complexas do espaço e do planeta Terra. As edições de Salvador do evento são destaque internacional pela forte presença digital no Instagram gerenciado pela equipe. A edição 2022 foi realizada na Unijorge e teve cobertura do Núcleo Audiovisual e da Rádio JA.

O mais novo cliente da Galáxia é o Núcleo Amado, projeto institucional da Unijorge de inclusão e oferta de serviços à população LGBTQIA+. A agência é responsável pelas ações de divulgação do projeto, produção de conteúdo e gestão dos perfis do Instagram.

Carranca Núcleo Criativo

O Núcleo Carranca busca unir pesquisa e prática relacionadas à criação e experimentação de modelos e formatos midiáticos inovadores, funcionando como uma espécie de laboratório comunicacional: por um lado, busca-se, por meio da pesquisa, identificar possíveis modelos e formatos novos; por outro, prototipa-se produtos com base na pesquisa, seja emulando-os, seja unindo dois ou mais formatos, criando, eventualmente, um terceiro produto – um experimento. Nesse sentido, é importante que a Carranca esteja em consonância e trabalhe em alinhamento com outros núcleos – Galáxia, Rádio JA e o Núcleo Audiovisual –, por meio dos quais um produto criado na Carranca poderia ser testado, posto em funcionamento, avaliado, experimentado.

Considerando o fato de que nenhuma inovação existe sem uma tradição que a preceda, a Carranca também propõe um trabalho de pesquisa histórica, uma 'genealogia das novidades', por assim dizer; não basta testar um novo modelo, mas compreender como este modelo se coloca na tradição preexistente, com quais outros modelos dialoga, que formatos e gêneros nega e/ou se apropria. Com o objetivo de realizar experimentos no

âmbito da Comunicação, a Carranca coloca-se num entrelugar, num ponto de contato no qual é possível trabalhar sincronicamente teoria e prática, pesquisa e mercado, estudo e criação.

O núcleo atua como facilitador para que os alunos, de forma coletiva e multidisciplinar, encontrem soluções que os auxiliem no mercado da economia criativa – um conjunto de negócios baseados no capital intelectual e cultural, que tem na criatividade o principal motor para geração de valor econômico.

Para que os alunos tenham acesso a esse tipo de mercado, a metodologia do núcleo pressupõe o entendimento de que qualquer pessoa tem potencial criativo para ser inovador dentro de um ambiente que promova a liberdade de expressão e a ludicidade na produção de ideais.

Em parceria com a Iniciação Científica em Análise Fílmica, o núcleo realiza o Cine Carranca. Em formato de cineclube e realizado mensalmente, a ação é uma oportunidade de acesso e discussão da produção audiovisual brasileira e internacional, espaço de troca de ideias e conversação sobre inovação e inventividade.

Todos os anos, sob a supervisão de um professor coordenador, é aberto um edital para selecionar uma equipe de monitores para desenvolver atividades que capacitem os alunos dos cursos de Comunicação da UNIJORGE a atuar no mercado da economia criativa.

METODOLOGIAS DE ENSINO

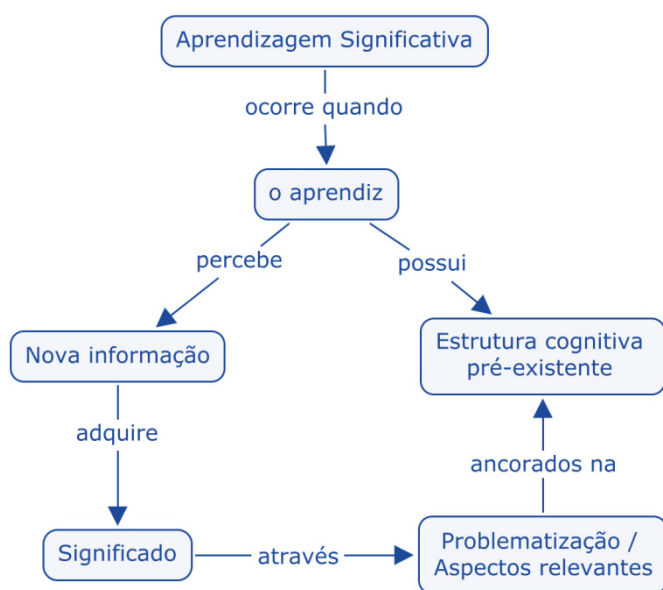
A UNIJORGE reconhece a necessidade de promover, contínua e progressivamente, a autonomia do estudante e elege a abordagem pedagógica humanista, o sociocognitivismo e o **trabalho colaborativo** para a construção do conhecimento, como pressupostos educativos que subsidiam e definem os processos de ensinar e aprender.

A UNIJORGE associou a experiência técnico-pedagógica de seus fundadores com a continuidade de seus atuais líderes educacionais e optou, como princípio epistemológico de suas diretrizes pedagógicas institucionais, pela conciliação de princípios filosóficos, teóricos e metodológicos contemporâneos pautados, principalmente, na *Teoria da Aprendizagem Significativa*, que tem seu foco na problematização do processo de ensino-aprendizagem e que considera a experiência de vida de cada estudante como ponto

de partida para a aprendizagem (AUSUBEL, 2000¹; MOREIRA, 2006²; PELIZZARI et. al., 2002³).

Assim, a aprendizagem é pautada nos princípios do cognitivismo de Ausubel (1980⁴, p. 5) que privilegia a aprendizagem significativa assimilada pela recepção e/ou descoberta do conhecimento.

Representação visual do processo de aprendizagem:



Mapa conceitual síntese do processo de aprendizagem significativa.

Fonte: elaboração própria, 2011.

A ideia do problema como mobilizador da necessidade da aprendizagem está pautada na premissa de que na **metodologia da problematização** o estudante se vê frente a um desafio, a um problema relacionado à vida em sociedade, que se converte em

¹ AUSUBEL, D. *Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva*. Lisboa: Paralelo, 2000.

² MOREIRA, M. A. *A teoria da aprendizagem significativa e sua implementação na sala de aula*. Brasília: EdUNB, 2006.

³ PELIZZARI, A. et. al. Teoria da aprendizagem significativa segundo Ausubel. *Revista Psicologia, Educação e Cultura*, Curitiba, v.2, n.1, p.37-42, jul. 2001-jul. 2002.

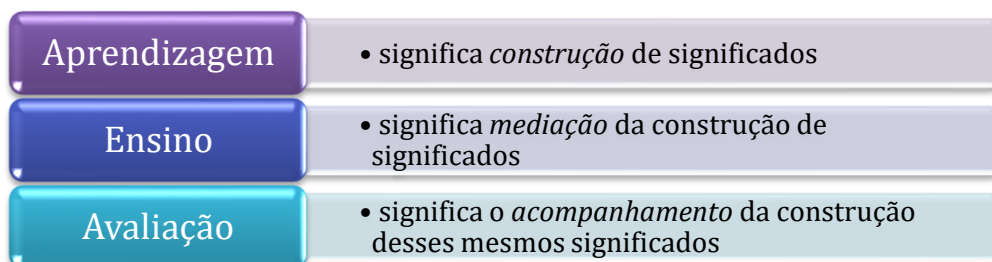
⁴ AUSUBEL, D. *Psicologia educacional*. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.

problema de conhecimento. Cria-se a necessidade de construir, investigar, mobilizando o desejo do outro para a aprendizagem. A existência de um problema socialmente relevante mobiliza cognitivamente o sujeito para a construção de soluções.

A existência do desafio coloca o estudante no lugar de sujeito, já que a solução de problemas possibilita a participação ativa, desfocando a função de transmissão mecânica e atribuindo um papel dialógico aos atores do processo. É imperiosa a necessidade de haver uma associação entre teoria e prática que consiga proporcionar novos desafios para o conhecimento significativo. A abordagem da **problematização** foi eleita numa tentativa de superar a aprendizagem mecânica e exigir dos estudantes aprendizados com significados mais complexos das relações que constituem a situação problemática (MORETTO, 2009⁵). Afinal, a cada dia a sociedade exige mais qualificação técnica para aumentar as possibilidades de empregabilidade, associada à consciência da necessidade de fortalecimento da cidadania e seus reflexos para o desenvolvimento social.

Deste modo, na medida em que o estudante consegue transformar-se em construtor de significados no seu processo educativo, mediado por docentes que favoreçam esse espaço e que consideram as experiências de vida do estudante, ele insere-se num universo simbólico de acomodação do conhecimento (PIAGET, 2002⁶).

Partindo da Teoria da Aprendizagem Significativa a UNIJORGE adotou os seguintes pilares para desenvolvimento do seu PPI:



⁵ MORETTO, V. P. *Planejamento: planejando a educação para o desenvolvimento de competências*. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

⁶ PIAGET, J. *A construção do real na criança*. São Paulo: Ática, 2002.

Em se tratando de EAD, são aplicados os mesmos princípios, destacando-se:

- a) A composição dos cursos, que conta com conteúdos produzidos e estruturados de forma a conduzir o estudante ao desenvolvimento de sua autonomia, de modo que, mesmo lhe sendo apresentada uma linha de raciocínio para que o mesmo desenvolva seu curso, ele pode construir outro percurso de aprendizagem que lhe for mais apropriado. Esta autonomia se estabelece, também, no momento em que o estudante pode escolher o melhor horário e espaço de tempo para seus estudos e para a realização de atividades.
- b) O aprendizado herdado pelos estudantes, a partir de conhecimentos anteriores, os quais são trazidos à tona a partir da exposição dos conteúdos e da realização de tarefas.
- c) A problematização, que é uma constante na composição das atividades desenvolvidas ao longo dos cursos, e é uma das técnicas utilizadas pelo corpo docente, no intuito de trabalhar a construção do conhecimento junto ao corpo discente, durante o processo de mediação.

Pretende-se, portanto, que o egresso da UNIJORGE não tenha apenas as respostas ou resultados das situações apresentadas em sala de aula, mas, **sobretudo**, que saiba **lidar** com cenários diversos e tenha criatividade para construir procedimentos e participar dos processos decisórios.

LABORATÓRIOS

O Centro Universitário Jorge Amado, na Paralela, conta com mais de 20 laboratórios de informática distribuídos nos dois prédios para atendimento das necessidades dos diferentes cursos da instituição, bem como para uso dos integrantes de seu corpo social. Os equipamentos possuem softwares correspondentes às necessidades dos alunos nas diferentes disciplinas, além de acesso a internet.

Os laboratórios de informática possuem monitores a disposição dos alunos e professores em aula ou não, e a manutenção preventiva é feita na própria instituição pelo setor responsável.

Os alunos dispõem de login e senha para acesso aos programas instalados e à internet, recebidos no ato da matrícula e tem a sua disposição 10Mb de espaço em disco para armazenar seus arquivos. Cada laboratório de informática de uso geral tem uma impressora instalada (A4 e A3), sendo que cada aluno tem Design a uma cota semestral de impressão de 100 páginas, com papel e tonner fornecidos pela Instituição.

Os alunos podem realizar os seguintes procedimentos nos laboratórios de informática: trabalhos acadêmicos; acesso a webmail pessoal; acesso a listas discussão, fóruns e debates com propósitos acadêmicos; acesso aos projetos de ensino e textos das disciplinas; acesso ao acervo da biblioteca; e, ainda, consulta a informações acadêmicas pessoais.

A manutenção dos computadores dos laboratórios é baseada nas informações passadas pelos monitores do laboratório. Em cada turno (manhã, tarde e noite) é enviado e-mail para a equipe de suporte citando eventuais anomalias encontradas nas máquinas. De posse desse relatório, a equipe vai a campo solucionar os problemas. Os casos mais simples são resolvidos no local; outros, mais críticos, necessitam que o equipamento seja removido e encaminhado para a sala da manutenção. Nesse espaço existem algumas máquinas de backup, onde é feita a substituição temporária para aquelas que venham a permanecer por um tempo maior no conserto.

Além dos laboratórios utilizados pelo discente, a Instituição também possui laboratórios para a prática da atividade docente. Estes podem ser utilizados por diferentes cursos, desde que haja manifestação de demanda do professor.

Os laboratórios atendem de maneira excelente, considerando os aspectos: quantidade de equipamentos relativa ao número de usuários, velocidade de acesso à internet, política de atualização de equipamentos, softwares e adequação do espaço físico. As salas de aula e a área de convivência dispõem de wi-fi disponível a todos os alunos e colaboradores.

O Centro Universitário Jorge Amado conta com laboratórios para o atendimento das necessidades do curso. Alguns laboratórios e salas são compartilhados com outros

curso; outros são específicos do curso de Design. O funcionamento se dá em três turnos, o matutino, vespertino para estudos, monitoria e realização de trabalho e o noturno.

O Curso de Bacharelado em Design utiliza os seguintes ambientes comuns com os demais cursos: Laboratórios de Informática, variando de 26 a 58 computadores e dois auditórios (um com 300 lugares e outro com 150).

O laboratório de Produção e Edição de Áudio e Vídeo possui espaço amplo, computadores Apple com programas específicos, sala de edição de áudio, sala de edição de vídeo, Studio de gravação e oferece equipamentos de fotografia e filmagem para empréstimo aos alunos e professores.

Para a realização de aulas práticas, conta com a Central de Laboratórios possibilita o empréstimo de materiais e equipamentos para uso nas aulas de campo e nos trabalhos de pesquisa dos alunos e professores.

Esses laboratórios se constituem em espaços diferenciados de ensino e aprendizagem, onde os professores, por meio de softwares especializados, promovem a interação entre a teoria e a prática profissional. As práticas em laboratórios de informática e ou computação gráfica conta ainda com o Vision, programa facilitador de visualização das aulas.

O Curso conta com Laboratórios onde os alunos frequentam sob orientação de professores e na presença destes para o aprimoramento dos estudos, conforme fora mencionado, ou livremente, para dar prosseguimento aos seus estudos e realizar as atividades propostas.

Com o objetivo de atender todas as demandas acadêmicas específicas do curso os laboratórios de informática, fotografia, áudio e vídeo, desenho, desenho técnico e serigrafia, são estruturados com mobiliários e equipamentos, dentro de espaços físicos com iluminação, limpeza, ventilação e conservação adequados ao funcionamento dos mesmos. Nestes laboratórios são desenvolvidas atividades acadêmicas das aulas semestrais bem como atividades interdisciplinares, de pesquisa e de extensão, discente e docente.

Todos os laboratórios podem ser equipados com equipamentos audiovisuais para auxílio na aula, mediante reserva pelo professor.

Infraestrutura e Serviços dos Laboratórios de Informática

A infraestrutura (espaço e equipamento) e os serviços prestados nos laboratórios atendem plenamente às atividades desenvolvidas nos mesmos, inclusive na relação aluno/posto de trabalho.

Os laboratórios de informática são supervisionados por Adilton Nascimento, que é responsável pelos monitores que acompanham as atividades realizadas nestes espaços durante todo o horário de funcionamento. Nos laboratórios de plataforma Macintosh, os monitores são alunos dos cursos de Comunicação Social e Design. Os 3 laboratórios de plataforma PC com Windows XP têm 61m² cada, com capacidade individual para 26 estações de trabalho. Equipados com computador HP com processador core 2 duo, 2,8ghz, 2 gb de RAM e HD de 160gb. Os 2 laboratórios de plataforma Macintosh têm 47m², contemplando 26 estações de trabalho por laboratório. Equipados com I-MAC, 2,6ghz, 2gb de RAM, HD de 300gb. Ainda são disponibilizados aos alunos, em período integral, fora dos horários de aula, 3 laboratórios de uso geral com capacidade para 48 e 50 alunos, equipados com computador Athlon, 1,7ghz, 512mb de RAM e HD de 40gb. Todos os laboratórios são climatizados e apropriados para aulas expositivas, com quadro branco e máquina do professor. Possibilitam a instalação de equipamentos como datashow e televisão.

Os laboratórios de plataforma PC com Windows XP têm 61m², sendo 2,37 m² destinados a cada estação de trabalho.

Os laboratórios de plataforma Macintosh têm 47m², sendo 2,40m² destinados a cada estação de trabalho.

Os laboratórios de uso geral do prédio 1 têm 125m², sendo 2,50m² destinados a cada estação de trabalho. No prédio 2, há um laboratório de uso geral com 60 m², sendo 2,30m² destinados a cada estação.

Todas as salas são climatizadas e apropriadas para aulas expositivas, com quadro branco e máquina do professor. Possibilitam a instalação de equipamentos como datashow e televisão.

Especificação por laboratório:

- 01 Laboratório de informática de uso exclusivo plataforma Macintosh modelo eMac 1.25Ghz / 256 RAM / SuperDrive para produção gráfica e de multimídia contendo 20 máquinas.
- 01 Laboratório de informática de uso exclusivo plataforma Macintosh modelo iMac 700 Mhz / 256 RAM / 40Gb HD / Combodrive para produção gráfica e de multimídia contendo 20 máquinas.
- 02 Laboratórios de informática de uso exclusivo plataforma PC c/ Windows XP para redação e produção gráfica contendo 26 máquinas cada e impressora HP DeskJet 640C.
- 03 Laboratórios de informática de uso compartilhado plataforma PC c/ Windows XP para redação contendo 26 máquinas cada.
- 02 Laboratórios de informática de uso geral (prédio 1) plataforma PC c/ Windows XP com 48 máquinas cada e impressora Cânon Laser IR2270 Compartilhada.
- 01 Laboratório de informática de uso geral (prédio 2) plataforma PC c/ Windows XP com 25 máquinas e impressora Cânon Laser IR2270 Compartilhada.

Os laboratórios de informática atendem das 7h30 às 22h30 de segunda a sexta e das 8h às 17h aos sábados.

A supervisão dos laboratórios disponibiliza monitores para acompanhamento das atividades realizadas em todos os laboratórios.

Este laboratório atende às disciplinas:

- Editoração Eletrônica
- Práticas em Produção Editorial
- Projeto de Editoração

- Oficina de Web Design
- Projeto de Interfaces Eletrônicas
- Projeto de Sinalização
- Computação Gráfica Aplicada ao Projeto de Embalagens
- Modelagem 3D

Nos laboratórios de uso geral não acontecem aulas, estando disponíveis para todas as atividades do corpo discente durante os turnos matutino, vespertino e noturno.

Infraestrutura e Serviços do Laboratório de Processamento de Imagem Digital

Os laboratórios de TV estão localizados no prédio 2. Os laboratórios atendem aos cursos de Design. Todas as aulas práticas são agendadas pela Direção do Curso com o supervisor dos laboratórios no início de cada semestre. Havendo alguma necessidade especial no decorrer do semestre, o professor solicita o uso dos equipamentos de acordo com número de alunos e a atividade a ser realizada. Os laboratórios estão abertos para realização de atividades fora do período de aulas mediante o agendamento das atividades com o pessoal técnico. A retirada de equipamento para gravação externa é feita através de uma ficha de autorização preenchida pelo técnico responsável.

Os laboratórios de áudio e vídeo são equipados para atender disciplinas específicas do curso com câmeras e salas adequadas para produção e editoração da produção videográfica dos discentes. São disponibilizados equipamentos, aos alunos, para atividades externas ao laboratório. O estúdio de TV é equipado com câmeras, tripés, teleprompter, painel de energia elétrica para iluminação, mesa de controle de luz (dimmer), grid de iluminação. O laboratório de vídeo plataforma APPLE, contém 25 computadores, com 1 máquina para o professor, Windows, soundforge, pacote Office e internet, projetos multimídia, switcher contém régua de 4 monitores LCD, mesa de corte de áudio e vídeo, mesa digital para áudio, unidades de controle de câmera (CCU), amplificador para caixas de som, sistema de microfone sem fio Sony com 4 unidades, unidades de gravação mini-DV e intercomunicadores para as câmeras. A ilha finalizadora contém unidade de vídeo DVCAM, computador G5, monitor LCD, 01 videocassete padrão VHS, TV para monitoração, gravador de DVD interno.

Especificação do laboratório:

a) Estúdio de TV contendo:

03 câmeras DSR Sony 390, 03 tripés com rodas para estúdio, 01 teleprompter, 01 painel de energia elétrica para iluminação, 01 mesa de controle de luz (dimmer), 01 grid de iluminação.

b) Laboratório de vídeo plataforma APPLE contendo:

09 eMacs de 1,42Ghz / 80Gb / Superdrive, 01 Laboratório de vídeo padrão Windows contendo 26 máquinas padrão Windows sendo 10 de uso para atividades de vídeo.

c) Switcher contendo:

01 régua de 4 monitores LCD, 01 mesa de corte de áudio e vídeo, 01 mesa digital para áudio, 03 unidades de controle de câmera (CCU), 01 amplificador para caixas de som, 01 sistema de microfone sem fio Sony com 4 unidades, 02 unidades de gravação mini-DV, 03 intercomunicadores para as câmeras.

d) Ilha Finalizadora contendo:

01 unidade de vídeo DVCAM, 01 computador G5, 01 monitor LCD 17 polegadas, 01 videocassete padrão VHS, 01 TV 20 polegadas para monitoração, 01 gravador de DVD interno.

e) Câmeras de vídeo para captação externa:

06 câmeras de vídeo Sony PD-X10, 02 câmeras de vídeo Sony PD-150, Quando necessários as câmeras DSR 390 de estúdio podem ser liberadas para uso fora do estúdio.

O laboratório e estúdio de TV funcionam das 7h30 às 22h30 de segunda a sexta e das 8h às 12h aos sábados e contam com equipe técnica de apoio especializada, além dos monitores e dos dois assistentes administrativos que são encarregados de reserva, recepção e entrega de equipamentos, agendamento das aulas, checagem das condições de utilização das instalações e equipamentos.

Os laboratórios e estúdio de TV são utilizados para:

- Gravação imagens para vinhetas etc.;
- Gravação e finalização de vídeo produzidas pelos alunos.
- A estrutura de produção televisiva é utilizada pelas disciplinas de Videografia I e II.

Este laboratório atende às disciplinas:

- Produção Videográfica I
- Produção Videográfica II

Infraestrutura e Serviços dos Laboratórios de Desenho

Os laboratórios de desenho livre e desenho técnico com 199,08 m² cada, estão equipadas com 40 mesas, mesa de apoio para o professor, mapoteca, armários, pia e 40 pranchetas de desenho, mesa de apoio para o professor, armário, respectivamente. E o laboratório de serigrafia é equipado com mesa para impressão com 6 berços, mesa reveladora e armários, onde são desenvolvidas atividades da disciplina de produção gráfica. Fazem parte dos laboratórios de Desenho:

- Sala de pranchetas (sala 4017): conta com 40 pranchetas medindo 80x60 cm com bancos, 1 mapoteca, 1 telão e 1 carteira p/ professor, em 100 m².
- Sala de mesas (sala de desenho e plástica – 4023) é equipada com 40 mesas individuais com bancos, 1 mapoteca, 1 telão, 1 carteira para professor, 3 armários, 4 prateleiras de madeira e 1 pia, em 120 m²;

As Salas de pranchetas e de mesa são utilizadas para desenho funcionam para atender as demandas das aulas práticas atendendo as disciplinas:

- Desenho Livre de Observação
- Desenho Geométrico e Geometria Descritiva
- Desenho Técnico;
- Volumetria;
- Percepção Visual;
- Projeto de Embalagens
- Rendering

Infraestrutura e Serviços do Laboratório de Fotografia

O laboratório de fotografia, supervisionado por Adilton Nascimento, também conta com o apoio do pessoal técnico. Este laboratório está dividido em estúdio e laboratório, computadores para uso dos técnicos de fotografia, equipado com câmeras fotográficas NIKON, lentes NIKON, pára-sol, tripé, câmeras digitais, flashes NIKON, cases para saída, ampliadores, reveladores, refletores, fundo infinito, mesas de still, soft Box, sombrinhas refletoras prateadas, snoots, ventilador turbo.

Os laboratórios de revelação e ampliação, estúdio fotográfico e máquinas e acessórios para utilização de alunos e professores dos cursos Design. Todas as aulas práticas são agendadas pela Direção do Curso com o supervisor dos laboratórios no início de cada semestre. Havendo alguma necessidade especial no decorrer do semestre, o professor solicita o uso dos equipamentos, estúdio ou laboratório de acordo com número de alunos e a atividade a ser realizada. Os laboratórios estão abertos para realização de trabalhos, atividades complementares ou de extensão mediante o agendamento das atividades com o pessoal técnico.

Especificação do laboratório (50m² de espaço físico divididos em 4 partes):

- Anti-sala de 13,2m²
- Anti-câmara de 1,8m²
- Sala de ampliação de 26,5m²
- Câmara-escura de 8,5m²

Equipamentos:

13 ampliadores OPEMUS 6, 13 timers RANGER, 13 lentes .50mm Shinker, 03 lentes .75mm Shinker, 01 lente .50mm Nikkor Nikon, 06 pinças em aço inox, 06 bandejas 50x60cm, 05 bandejas 30x40cm, 08 bandejas 20x30cm, 16 tanques de revelação modelo PATERSON para 2 filmes 35mm, 04 tanques de aço inox para 4 filmes 35mm, 05 tanques de aço inox para 2 filmes 35mm, 03 rebobinadores de filme, 02 extratores de película, 01 negatoscopio (mesa de luz), 01 guilhotina, 01 secadora de filmes e papeis, 02 estufas exaustoras, 10 lanternas de segurança, 07 garrafas sanfonadas de 3l para armazenamento de químicos, 08 marginadores 31X36 RANGER, 08 prensas para provas de contato, 08 lupas de foco S&K.

Equipamentos de fotografia reservados para uso dos alunos com retirada através de ficha de autorização:

28 Câmeras NIKON FM-10 35mm, 28 Lentes NIKON 35-70mm, 01 Lente NIKON 85mm, 01 Lente NIKON 28mm, 01 Lente NIKON 70-300mm, 01 pára-sol, 01 tripé VIVITAR, 02 câmeras digitais CANON G3, 01 câmera digital CANON G5, 01 câmera digital CANON A95, 01 câmera digital CANON A200, 07 Flashes NIKON SB-DX80, 01 case pequeno para saída, 02 cases médios para saída.

O laboratório e estúdio de fotografia atendem das 7h30 às 22h30 de segunda a sexta e das 8h às 12h aos sábados. As atividades são acompanhadas pelos monitores, que têm contratos renovados a cada seis meses, e pessoal técnico.

Os serviços realizados pelo laboratório são os seguintes:

- Produção fotográfica em stúdio;
- Revelação de filmes preto e branco, ampliações de fotos e processamento de viragem;
- Preparação de material para exposições fotográficas;
- Acompanhamento de saídas técnicas;
- Suporte a Trabalho de conclusão de cursos;
- Organização e seleção do tipo de filme a ser aplicado nas atividades. A exemplo temos filmes preto e branco, colorido, diapositivos (cromos) nos formatos de 35mm e 120;
- Arquivamento do material produzido por alunos e professores.

A disciplina atendida pelo laboratório é a disciplina Fotografia Aplicada ao Projeto de Design.

Infraestrutura e Serviços do Laboratório de Serigrafia

O laboratório de serigrafia é diretamente supervisionado pela coordenação do curso e, hoje, está alocado na sala 4023, junto ao laboratório de desenho. Tem-se como projeto futuro a definição de uma sala exclusiva para o laboratório de serigrafia.

Hoje o laboratório está estruturado com 1 mesa reveladora, 1 mesa para impressão com 6 beços, telas para serigrafia, espátulas. Além de material de consumo para demonstração do processo serigráfico em aulas como: tinta, reveladores, espessantes e emulsões. A disciplina de Materiais e Processos Gráficos utiliza este laboratório.