

Curso Graduação

Design Gráfico e Digital



SOBRE O CURSO

A graduação em Design Gráfico e Digital tem ênfase na convergência das plataformas da comunicação visual, gráficas e digitais, de forma a ampliar o campo de atuação do aluno.

Oferece conteúdos como design editorial, identidade visual, design de interfaces e usabilidade para aplicativos, desenvolvimento de motion graphics, websites, vídeos, fotografia, dentre outros.

O curso de graduação em Design Gráfico e Digital do Instituto Europeo di Design – IED São Paulo é um programa de formação superior inovador, reconhecido e bem avaliado pelo MEC. Tem como objetivo formar designers que respondam prontamente aos desafios do século 21.

O curso apresenta caráter interdisciplinar, valorizando a integração das áreas do design e a cultura do projeto por meio da investigação, da técnica e da criatividade. Os alunos interagem com especialistas de diferentes áreas do saber e com profissionais nacionais e internacionais renomados.

ÁREA DE ESTUDO

Cultural: teoria crítica da arte, design e sustentabilidade, estética e história da arte, antropologia cultural e sociologia, laboratório de comunicação, história das mídias, design universal.

Técnica e tecnológica: linguagem visual, desenho e técnicas expressivas, expressão tridimensional, ilustração, tipografia, fotografia, computação gráfica (Photoshop, Illustrator, Flash, InDesign, Dreamweaver, After Effects), empreendedorismo, branding.

Projetual: projeto identidade visual, projeto editorial, projeto web design, projeto motion graphics, design de interface e usabilidade, projeto sinalização, projeto plataformas móveis, estudos interdisciplinares.

ÁREAS DE ATUAÇÃO DO DESIGNER GRÁFICO E DIGITAL

O profissional formado em Design Gráfico e Digital pelo IED São Paulo é versátil e apto para desenvolver projetos em múltiplas plataformas. Com uma formação criativa e inovadora, ele é capaz de atender às demandas do mercado atual contemplando tanto interfaces impressas quanto digitais.

O Designer Gráfico e Digital é um profissional preparado para um mercado em expansão em que físico e digital estão conectados na comunicação e na sociedade.

O egresso poderá atuar nas seguintes áreas: Design Editorial; Sinalização de ambientes internos e externos; Direção de arte; Ilustração; Design de interfaces, incluindo aplicativos e web design; Identidade Visual; Branding, seja como empreendedor ou em grandes empresas ou agências de design, comunicação ou publicidade.

COORDENAÇÃO

Eliane Weizmann é especialista em Design de Hiperídia, mestre em Artes Visuais e possui graduação em Artes Plásticas. Coordena a graduação em Design Gráfico e Digital do Instituto Europeo di Design – IED São Paulo.

É responsável pelo setor educativo do File – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica e atua na área de comunicação e produção do festival desde 2000. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em linguagem eletrônica, participando de exposições nacionais e internacionais. Dedicar-se principalmente aos temas cultura digital, comunicação e arte eletrônica.

1º SEMESTRE**• Processos de criação**

Introdução à metodologia básica do projeto; processos criativos de design visual; intermediação de conhecimentos do design de forma transversal.

• Visual thinking

Introdução ao pensamento visual, ferramentas gráficas e narrativas visuais; síntese visual como processo para o trabalho criativo.

• Teoria crítica da arte

Movimentos estéticos e linguagens; visão panorâmica da história da arte e suas transformações; fazer artístico e discurso crítico.

• Linguagem visual

Sintaxe da linguagem visual, percepção visual, aparato visual, teoria das cores, sistemas cromáticos, forma, padrão, textura e modulação.

• Antropologia cultural

Conceito de cultura; identidade cultural e multiculturalismo; formação da população brasileira: aspectos étnicos, sociais e culturais; direitos humanos e cidadania.

• Imagem digital

Introdução à computação gráfica: desenhos vetoriais e desenvolvimento de projetos com auxílio da computação.

• Oficina de imagem

Introdução à computação gráfica: desenhos vetoriais, manipulação e tratamento de imagens; utilização de aplicativos profissionais para a criação de composições e layouts.

• Desenho e técnicas expressivas

Representação gráfica básica por meio do desenho; técnicas expressivas e exploração de materiais; desenho de observação: atenção e olhar crítico ao entorno; desenho como forma de pesquisa e criação.

• Linguagem fotográfica

Análise e exploração dos recursos fotográficos e reflexão crítica para capacitação técnica na produção de imagens.

• Workshops I, II, III, IV, V e VI

Macrotendência, inovação, expressão e criatividade por meio de projetos; relação entre conceitos teóricos e aplicações práticas na área de atuação.

• Atividades complementares I, II, III, IV, V e VI

Atividades complementares para ampliação do universo de referências culturais, técnicas, profissionais e científicas.

2º SEMESTRE**• Projeto e inovação**

Conceitos, experimentação e combinação de linguagens, suportes e narrativas visuais na busca de soluções inovadoras de design.

• Laboratório integrado de design

Laboratório de pesquisa, síntese, ideação e prototipação voltado para o desenvolvimento do processo projetual de design.

• Estética e história da arte

Conceitos da estética e da história da arte para a compreensão da produção artística em diferentes períodos históricos; conceito de arte contemporânea e movimentos da segunda metade do século XX até a atualidade.

• Laboratório de semiótica

Estudos das diferentes linhas semióticas aplicadas à comunicação e ao design.

• Design e sustentabilidade

O design no contexto do desenvolvimento sustentável e na transição para a economia circular; princípios, ferramentas e estratégias para projetos com impacto socioambiental positivo.

• Ilustração

O desenho como ilustração; relações entre imagens e discursos dentro de processos de comunicação contemporâneos nas diversas mídias; a ilustração e seu uso em processos de produção no design; busca por estilos pessoais de representação.

• Práticas digitais

Técnicas avançadas para desenhos vetoriais, manipulação e tratamento de imagens.

• Expressão tridimensional

Composição, articulação e representação de formas, superfícies e volumes.

• Linguagem audiovisual

Análise e exploração da linguagem audiovisual; noções básicas de captura e edição de vídeo.

3º SEMESTRE**• Projeto gráfico I: identidade visual**

Introdução à identidade visual e o conceito de marcas; naming; expansão de marca; normas e registros; sistemas de identidade visual; manual de identidade visual e brandbook.

• Projeto digital I: web design

Introdução ao desenvolvimento de sites; criação de projetos gráficos para sites suportando diversas plataformas (design responsivo); compreensão dos elementos de um site, entre eles: conteúdo estático, conteúdo dinâmico e ferramentas de navegação.

• Design estratégico

Princípios e métodos do design para o planejamento e elaboração de estratégias voltadas ao desenvolvimento de um serviço.

• Tipografia

História da tipografia, catalogação de tipos, uso da tipografia em diferentes plataformas, manipulação de fontes, licenciamento de fontes.

• História das mídias I

Análise histórica, transformações desde Gutenberg, revolução industrial, produção seriada, fotografia, cinema e tecnologias do século XX.

• Computação gráfica I

Diagramação de textos e imagens; técnicas de editoração e layout para a criação de publicações.

• Design de interface e usabilidade

Avaliação estética e funcional em interfaces; heurísticas de usabilidade; abordagens centradas no usuário.

• Estudos interdisciplinares I: fabricação digital

Diálogo entre conteúdos de diferentes áreas de estudo que possibilitam interpretar soluções direcionadas para um projeto comum entre disciplinas por meio da interação, convergência e proximidade.

• Estágio supervisionado I, II, III, IV

O estágio supervisionado busca desenvolver uma visão global da área de conhecimento por intermédio do desenvolvimento de habilidades e competências de criação, planejamento e execução das práticas apreendidas durante o curso.

4º SEMESTRE**• Projeto digital II: motion graphics**

Dimensão temporal acrescida aos elementos tradicionais do design gráfico; compreensão dos sentidos gerados com o movimento e com suas relações; princípios e práticas fundamentais da animação; o audiovisual como design.

• Projeto gráfico II: design editorial

Planejamento editorial e projeto gráfico de revistas, normas técnicas, contexto, tipografia, ilustração, fotografia: revistas em plataformas digitais e analógicas, padrões de qualidade e desenvolvimento de projeto gráfico.

• História das mídias II

Novas mídias, linguagem contemporânea, interatividade e comunicação.

• Marketing

Complexidade do consumo na sociedade contemporânea; interfaces teóricas e práticas existentes entre o design e o marketing, questões de segmentação, posicionamento, gestão de marca, comunicação e produto.

• Design universal

Conceitos de “Design para todos” e “Design Inclusivo”; inovação social e sustentabilidade.

• Computação gráfica II

Ferramentas e elementos de interatividade para o desenvolvimento de publicações digitais; utilização de tipografias e imagens próprias para tela.

• Estudos interdisciplinares II: narrativas audiovisuais

Introdução ao roteiro e técnicas de fotografia para produção de conteúdo audiovisual.

• Tecnologias emergentes (optativa)

Estudo das teorias e técnicas emergentes que possibilitam a criação de protótipos por meio de projetos.

• Tecnologia criativa (optativa)

Estudo de tecnologias contemporâneas para experimentações interativas e novas formas de expressão.

• Libras (optativa)

Importância, cultura e história; identidade surda; noções básicas de sinais, universalidade, uniformidade na aquisição dos processos da linguagem, diferenças e similaridades com a língua portuguesa; cognição e linguagem; papel da experiência na aquisição.

5º SEMESTRE**• Projeto gráfico III: sinalização**

Pesquisa, planejamento e desenvolvimento de sistemas de sinalização para espaços públicos e privados; legibilidade, legibilidade e compreensão da informação em processos de wayfinding.

• Projeto digital III: plataformas móveis

Introdução ao desenvolvimento de aplicativos; estudo das convenções de interface dos principais sistemas operacionais utilizados em tablets e celulares; ferramentas de prototipação.

• Gestão de projeto

Definição de tema, pesquisa de design aplicada; prototipagem para projeto de conclusão de curso.

- **Empreendedorismo**

Criação e desenvolvimento de negócios através do design; etapas e estratégias; inovação e identificação de oportunidades.

- **Branding**

Construção e gerenciamento de marcas por meio de um enfoque multidisciplinar das áreas do marketing, design e comunicação.

- **Estudos interdisciplinares III: metodologia científica**

Planejamento de pesquisa acadêmica e fundamentação teórica para o projeto de conclusão de curso.

- **Computação gráfica III**

Ferramentas em computação gráfica de representação de objetos com visualização bidimensional e tridimensional.

6º SEMESTRE

- **TCC – Trabalho de conclusão de curso**

Desenvolvimento de projeto de design envolvendo conhecimentos adquiridos no decorrer do curso de modo a contemplar o panorama interdisciplinar que embasa a atividade profissional do designer.

- **Prática profissional**

Reflexão e análise da atuação, função e dos processos de produção do designer no mercado de trabalho.

:: Recepção

Segunda a sexta-feira, das 7h45 às 22h45

:: Serviço de Informação e Orientação

Segunda a sexta-feira, das 9h às 21h

IED São Paulo – Istituto Europeo di Design
Rua Maranhão, 617 – Higienópolis - 11 3660 8000
www.ied.edu.br