

2021 1º semestre | Setembro a Dezembro

ODTE2 e Temas emergentes DG2 . turma E

Livro independente experimental

correspondentes ao Currículo Anterior: OD124e OD129e OD130e

(disciplinas exclusivas para veteranos do Design Gráfico)

Natureza: optativa

Modalidade: ensino remoto **síncrono**

CH total: 45h | CH semanal: 3h/4h

Número de turmas: 01

Número de vagas na turma: 44

Ministrante: Naotake Fukushima

Email: naotake@ufpr.br

Telefone para contato: 3360-5104

ementa

Disciplina de conteúdo programático aberto, voltada para a apresentação ou aprofundamento de temáticas pertinentes ao Curso de Design Gráfico, mas não contempladas na grade curricular obrigatória.

justificativa

A oferta será síncrona e remota onde as atividades práticas foram adaptadas para modo remoto em atendimento a resolução nº 22/21 - CEPE

programa

- História: história do design editorial: análise da trajetória do design editorial no Brasil.
- Processos: as características e os processos que envolvem a produção e criação de um projeto editorial independente e experimental.
- Formato: projetos gráficos editoriais que trabalhem diferentes formatos, diferentes números de páginas, para compreender a necessidade do uso correto de tipografia-imagens-diagramação para a criação de uma linguagem gráfica específica e adequada a cada projeto editorial independente e experimental.

objetivo geral

A disciplina tem como objetivo desenvolver competências sobre design editorial principalmente voltada para livros independentes com viés experimental passando por perspectivas histórica e técnica no âmbito do design gráfico.

objetivos específicos

- Desenvolver habilidades para elaborar um projeto editorial para mercado independente
- Desenvolver habilidades para execução do projeto gráfico de livro independente
- Desenvolver habilidades para experimentações voltadas ao projeto gráfico de livros
- Desenvolver habilidades para divulgar o trabalho
- Desenvolver habilidades para análise crítica da produção editorial

- Desenvolver a percepção visual e o processo criativo na construção de uma linguagem gráfica aplicada ao design editorial.

procedimentos didáticos

Sistema de comunicação será feita por meio da plataforma teams nas atividades síncronas e auxiliada pelas ferramentas do google, bem como no blog naolab de forma assíncrona;

Será pleiteada monitoria para auxiliar no atendimento e feedback para os alunos;

Haverá o auxílio de um discente do mestrado na modalidade estágio docência;

Os material didático serão as apresentações e vídeos da internet juntamente com os textos;

O controle de frequência das atividades será feito pela plataforma teams;

Os alunos que não participarem de maneira síncrona poderão entregar a atividade planejada para o dia, antes da próxima aula;

A carga Horária semanal para atividades síncronas será de 2 horas e assíncrona de 1 a 2 horas conforme planejamento

formas de avaliação

As avaliações serão feitas pela apresentação de trabalhos práticos e nos seminários, juntamente com os exercícios e discussões nas interações no Teams.

cronograma da disciplina

#	data	ch	conteúdo	atividades local	avaliação frequência
1	21/09/21	3	Apresentação da disciplina	parte síncrona no teams e parte assíncrona	Participação
2	28/09/21	3	Elementos do design editorial	parte síncrona no teams e parte assíncrona	Participação
4	05/10/21	3	Elementos do design editorial	parte síncrona no teams e parte assíncrona	Participação
5	12/10/21	4	Elementos do design editorial	parte síncrona no teams e parte assíncrona	Seminários
6	19/10/21	4	Elementos do design editorial	parte síncrona no teams e parte assíncrona	Seminários
7	26/10/21	3	Design experimental	parte síncrona no teams e parte assíncrona	Participação
8	02/11/21	4	Design experimental	parte síncrona no teams e parte assíncrona	Participação
9	09/11/21	4	Design experimental	parte síncrona no teams e parte assíncrona	Participação
10	16/11/21	3	Exercício prático	parte síncrona no teams e parte assíncrona	exercício
11	23/11/21	3	Exercício prático	parte síncrona no teams e parte assíncrona	exercício

12	30/11/21	4	Exercício prático	parte síncrona no teams e parte assíncrona	exercício
13	07/12/21	4	Exercício prático	parte síncrona no teams e parte assíncrona	exercício
14	14/12/21	3	Avaliação da disciplina	parte síncrona no teams e parte assíncrona	exercício
	21/12/21		Exame Final	síncrona no teams	

bibliografia básica

HALUCH, Aline. **Guia prático de design editorial: criando livros completos**. Teresópolis, RJ: 2AB, 2013.

ELLEN, Lupton. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**. Tradução: André Stolarski. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

PAZMINO. Ana Verônica. **Como se cria: 40 métodos para design de produtos**. São Paulo: Blucher, 2015.

bibliografia complementar

VILLAS- BOAS, André, **O que é (e o que nunca foi) design gráfico**. Rio de Janeiro: 2AB, 2004.

HENDEL, Richard. **O design do livro**. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

SAUTÉ, Enric. **El diseño gráfico**. Madrid: Alianza Editorial, 1999.

PAIXÃO. Fernando (org). **Momentos do livro no Brasil**. São Paulo, SP: Editora Ática, 1996.

DERDYK, Edith (org). **Entre ser um e ser mil: o livro e suas poéticas**. São Paulo: Editora Senac São Paulo: 2013.

HASLAM, André. **O livro e o designer II: como criar e produzir livros**. Tradução: Juliana A. Saad e Sérgio Rossi Filho. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

FAWCETT-TANG, Roger. **O livro e o designer I: Embalagem, Navegação, Estrutura e Especificação**. Tradução: Andréa Mariz. São Paulo: Edições Rosari, 2007.