2026.02

ATUALIZADO

OFERTA DESIGN



@designufal

coordenacao.des@fau.ufal.br

estágiodesign@fau.ufal.br

tccdesign@fau.ufal.br



A MATRÍCULA

Na Ufal todo o Processo de matrícula é feito dentro do SIGAA e é de inteira responsabilidade do alune. Os prazos e datas devem ser verificados no calendário Acadêmico do Período Letivo a que a matrícula se refere. Na dúvida você pode consultar na página da UFAL uma série de tutoriais desenvolvidos pelo LED em parceria com a Prograd e o DRCA.



ENTENDENDO A MATRÍCULA

*ver parâmetros de processamento de matrícula na próxima página

13 a 16.07 SOLICITAÇÃO DE MATRÍCULA

Essa é a sua primeira chance, aqui você solicita a inserção das turmas selecionadas. O SIGAA irá aplicar os parâmetros de matrícula* e no fim do processamento você saberá em quais turmas conseguiu matrícula.

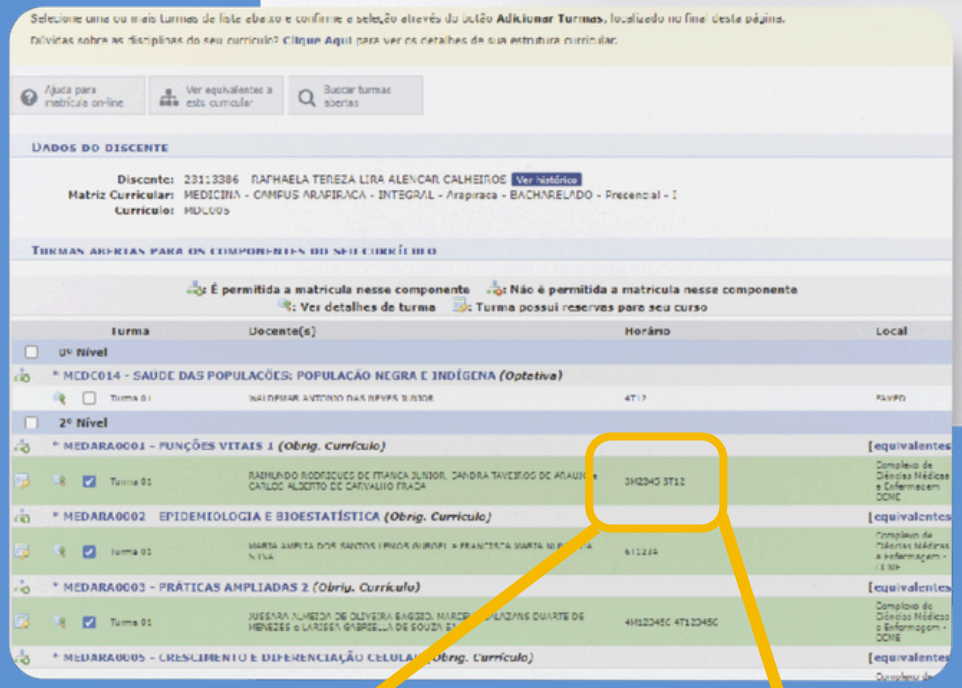
Tudo do jeitinho que você queria?
Massa, a gente se vê no primeiro dia de aula

21 a 23.07 SOLICITAÇÃO DE REMATRÍCULA

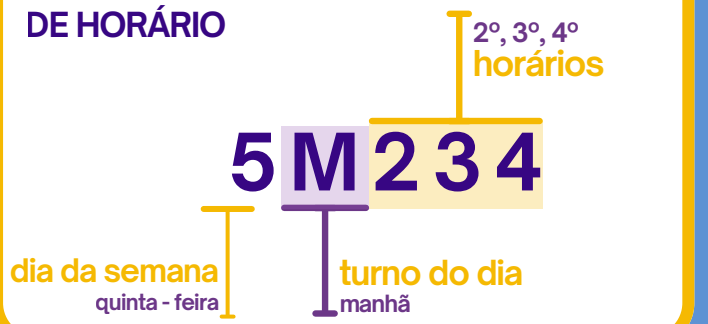
Essa é o momento de ajustar expectativa e realidade. Nesse período você tem liberdade de retirar a disciplina que desejar e de solicitar matrícula em outras turmas. O SIGAA irá novamente aplicar os parâmetros de matrícula* e no fim do processamento você terá a definição das turmas que irá cursar no período.

27 a 31.07 SOLICITAÇÃO DE MATRÍCULA EXTRAORDINÁRIA

Ainda não tá satisfeito? Aqui é sua última chance para TENTAR **INSERIR** UMA TURMA. Agora é igual venda de ingresso de Show internacional, quando o SIGAA abre, os parâmetros voam e é de quem solicitar primeiro.

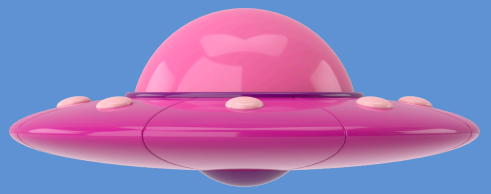


ENTENDENDO O CÓDIGO DE HORÁRIO



E o processamento da matrícula?

O sistema processa as solicitações de matrícula todas ao mesmo tempo, seguindo alguns parâmetros. A medida que o parâmetro é atendido, se sobrarem vagas, ele passa para o próximo parâmetro



1º os alunos nivelados são matriculados;

2º são matriculados os alunos concluintes que precisam dessa disciplina

3º são matriculados os alunos em recuperação, ou seja, que reprovaram na disciplina nos últimos períodos

4º são matriculados os alunos que querem adiantar o curso

5º os demais alunos cursando componente curricular optativo, (do curso ou não, incluindo as optativas da arquitetura, rankeados pelo IRA*)

*IRA = Índice de Rendimento Academico

Tá com você!

Fique esperto! Todo o processo de matrícula é responsabilidade sua, a coordenação não tem mais acesso para resolver nada da sua matrícula. Após a solicitação, você ainda poderá fazer uma nova solicitação no período de Rematrícula, mas os parâmetros de processamento serão os mesmos, heim!



2024.01

OFERTA DESIGN

ALGUMAS RECOMENDAÇÕES

- Faça matrícula em TODAS as disciplinas do seu nível/período. Você pode ter dificuldade em se matricular numa disciplina de períodos anteriores no futuro (você deixa de ser prioridade na matrícula e pode acabar sem vagas)

- Fique atentos as disciplinas optativas ofertadas para o nosso curso por outras graduações. ATENÇÃO: verifique se existe equivalência de disciplinas para que você tenha a carga horária contabilizada como a carga de optativas obrigatórias

- Você pode solicitar disciplinas em outros cursos já na primeira solicitação, mas sua matrícula dependerá do número de vagas ofertadas.

- Estágio e TCC são atividades de orientação individual e o cadastro precisa ser feito pela coordenação respectiva.

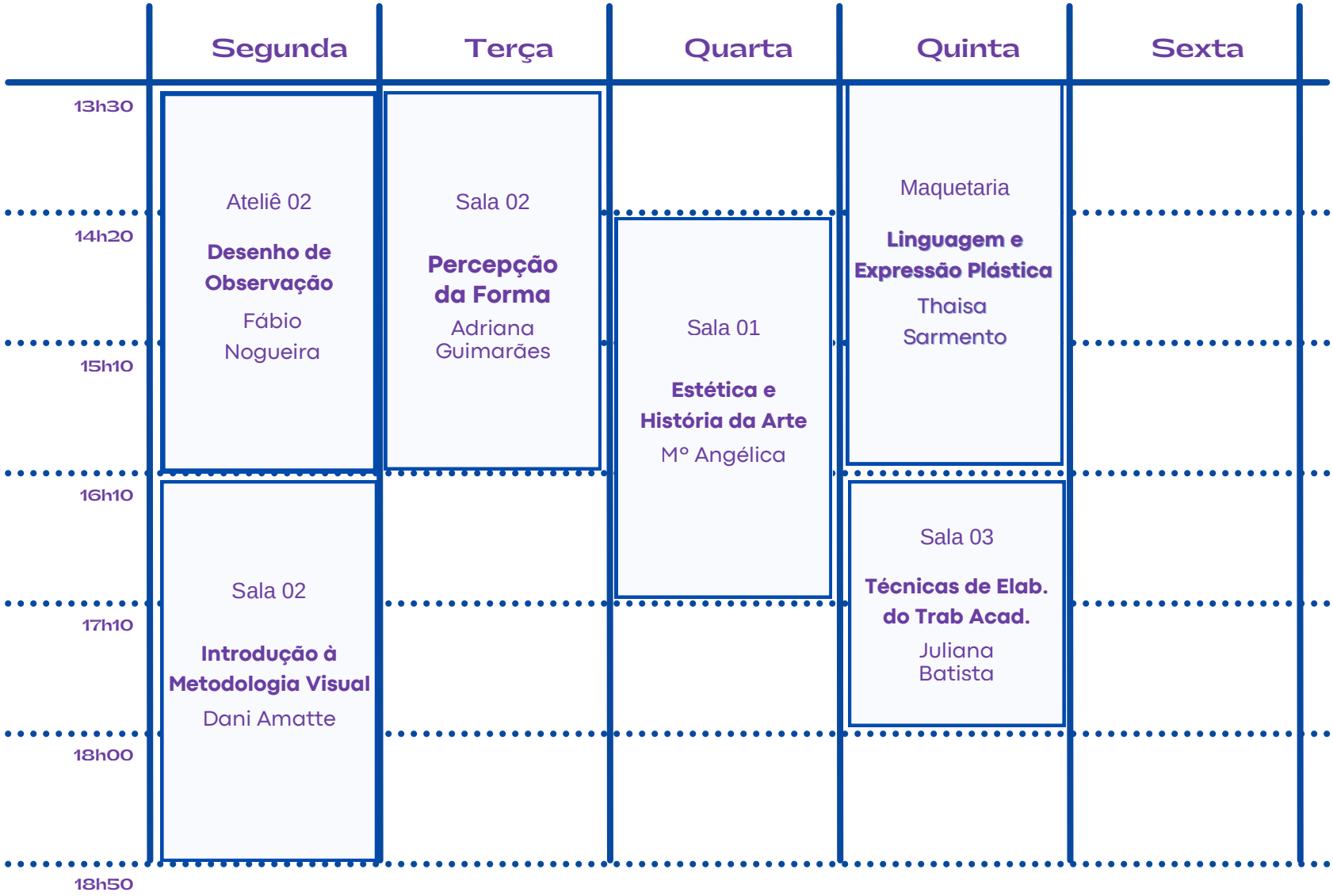


*RA = Índice de Rendimento Academico

2026.02

1º PERÍODO

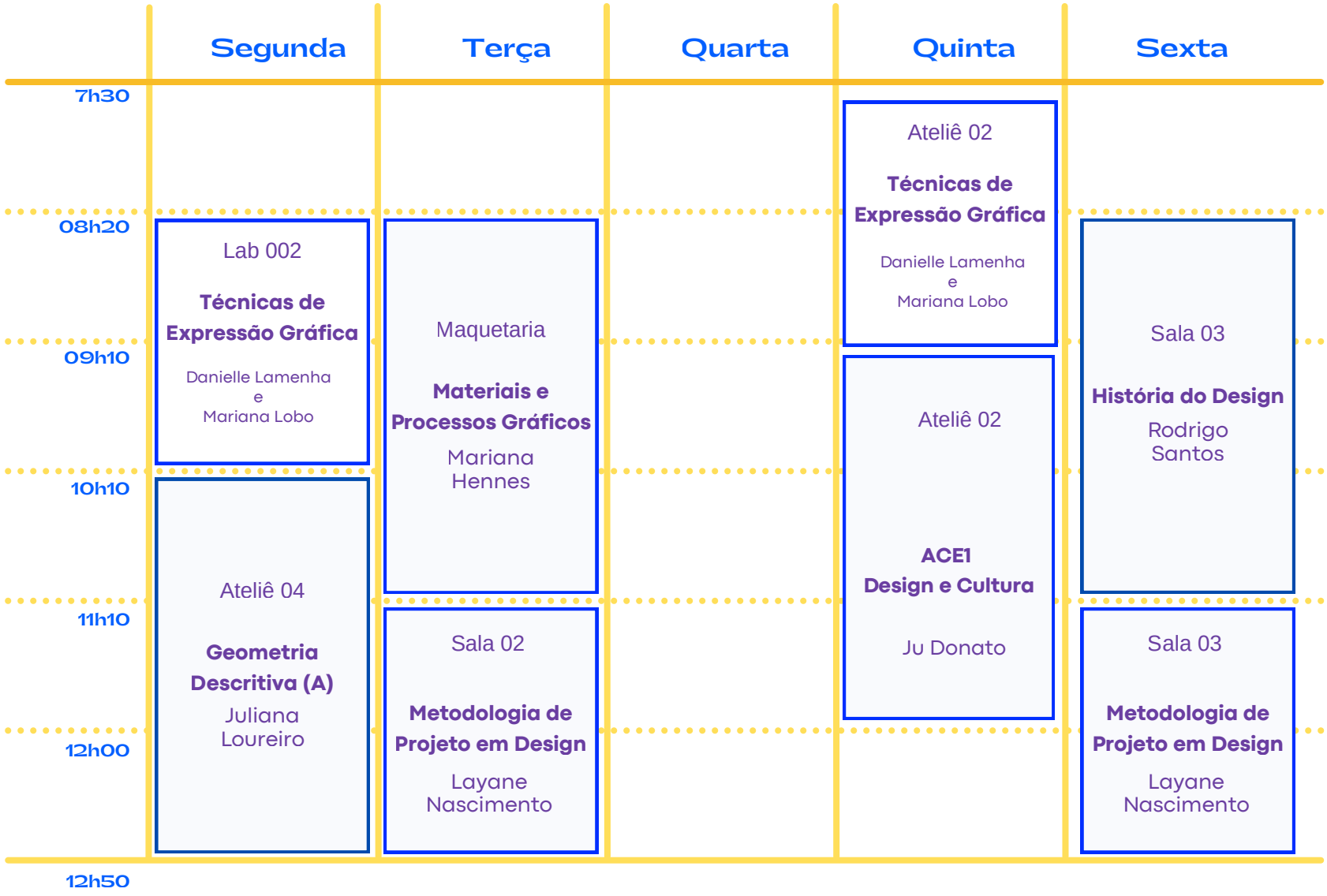
TARDE



2026.02

2º PERÍODO

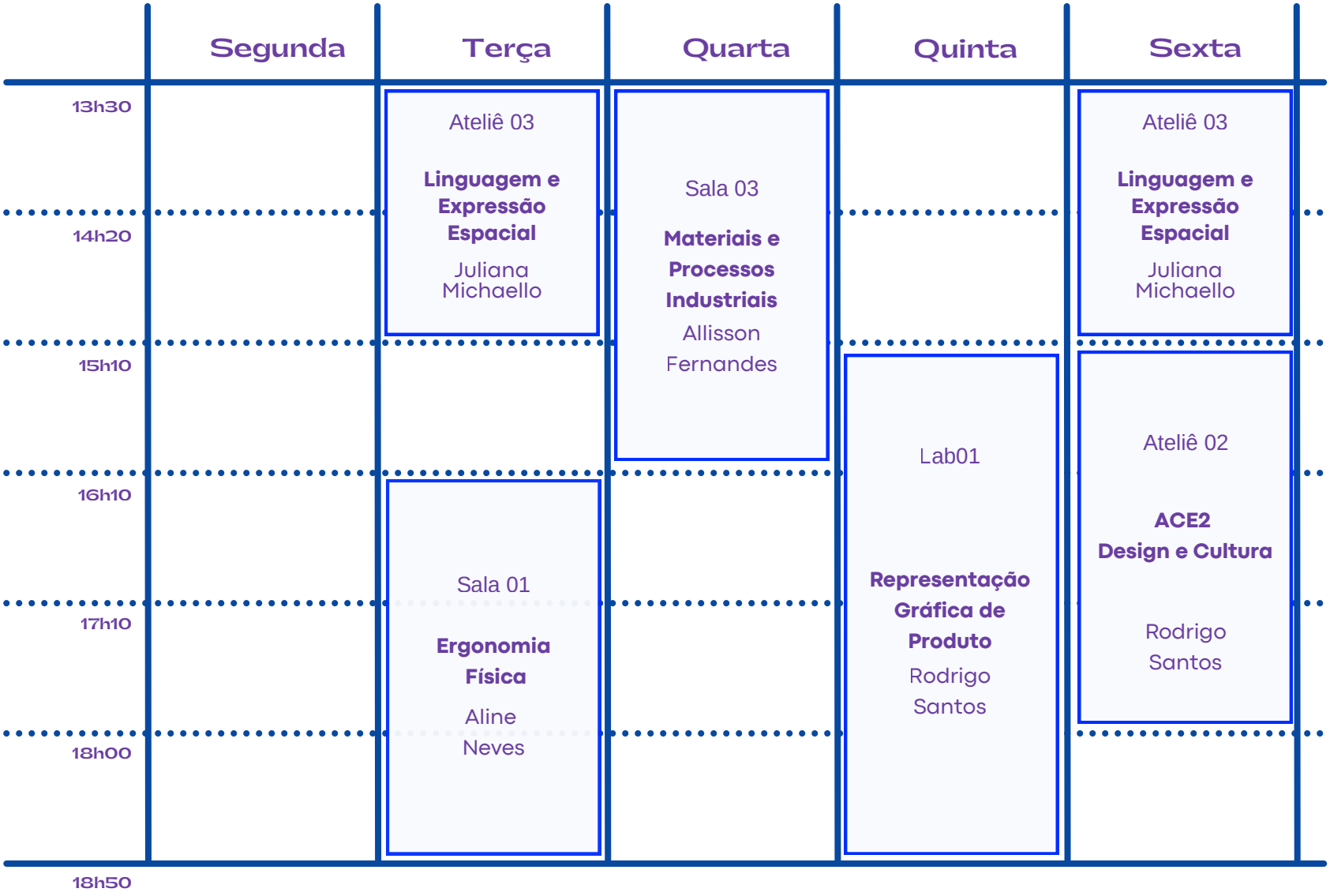
MANHÃ



2026.02

3º PERÍODO

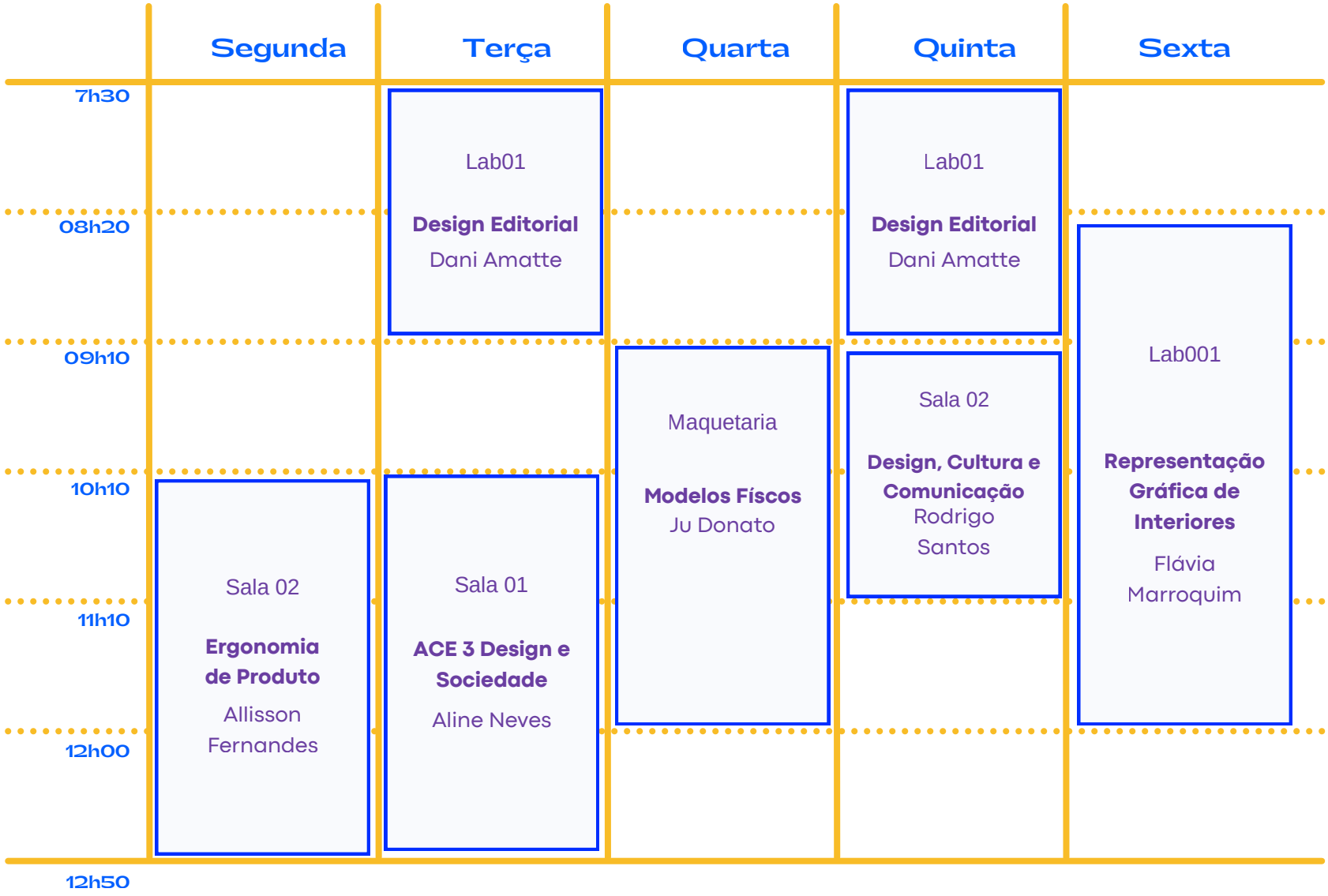
TARDE



2026.02

4º PERÍODO

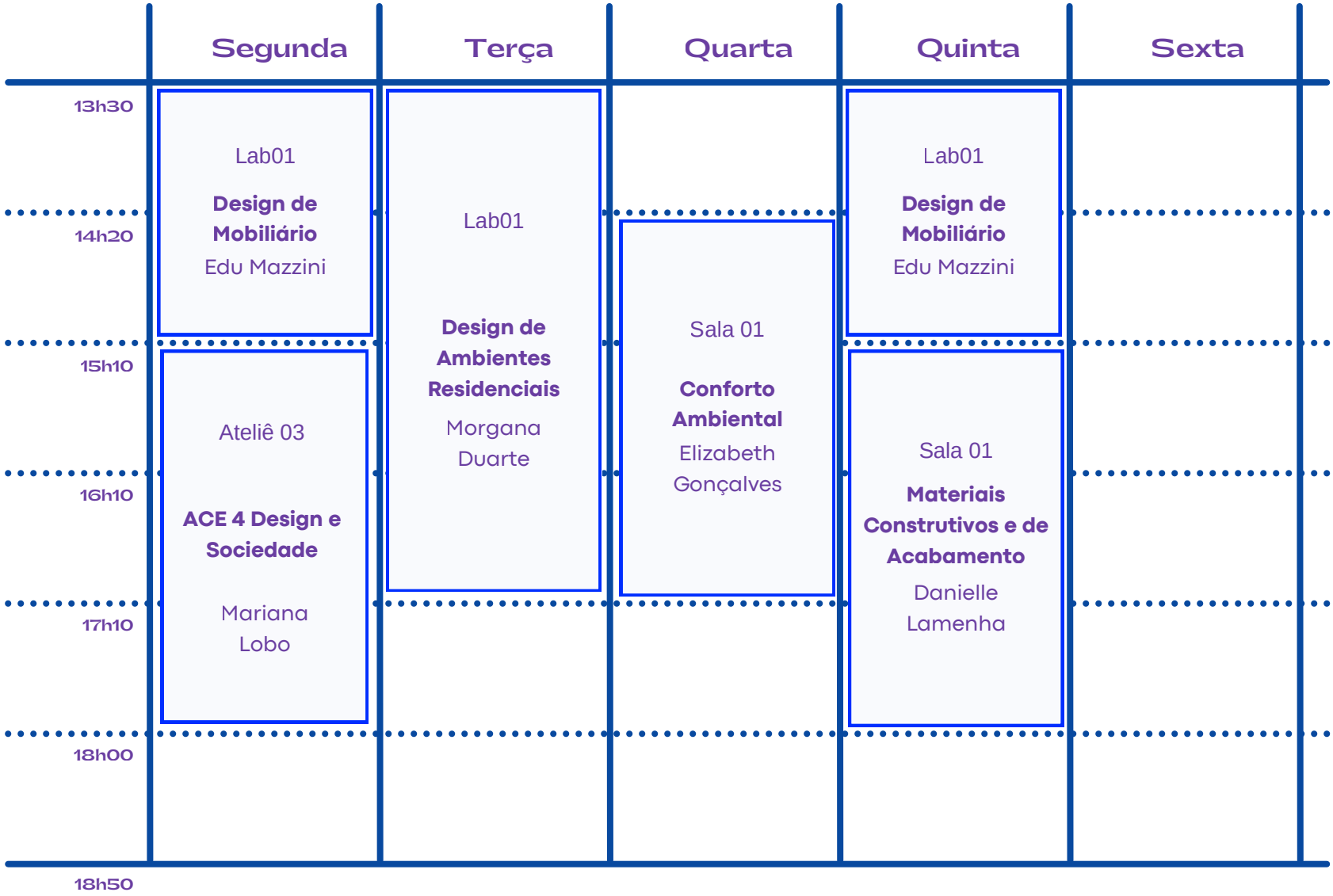
MANHÃ



2026.02

5º PERÍODO

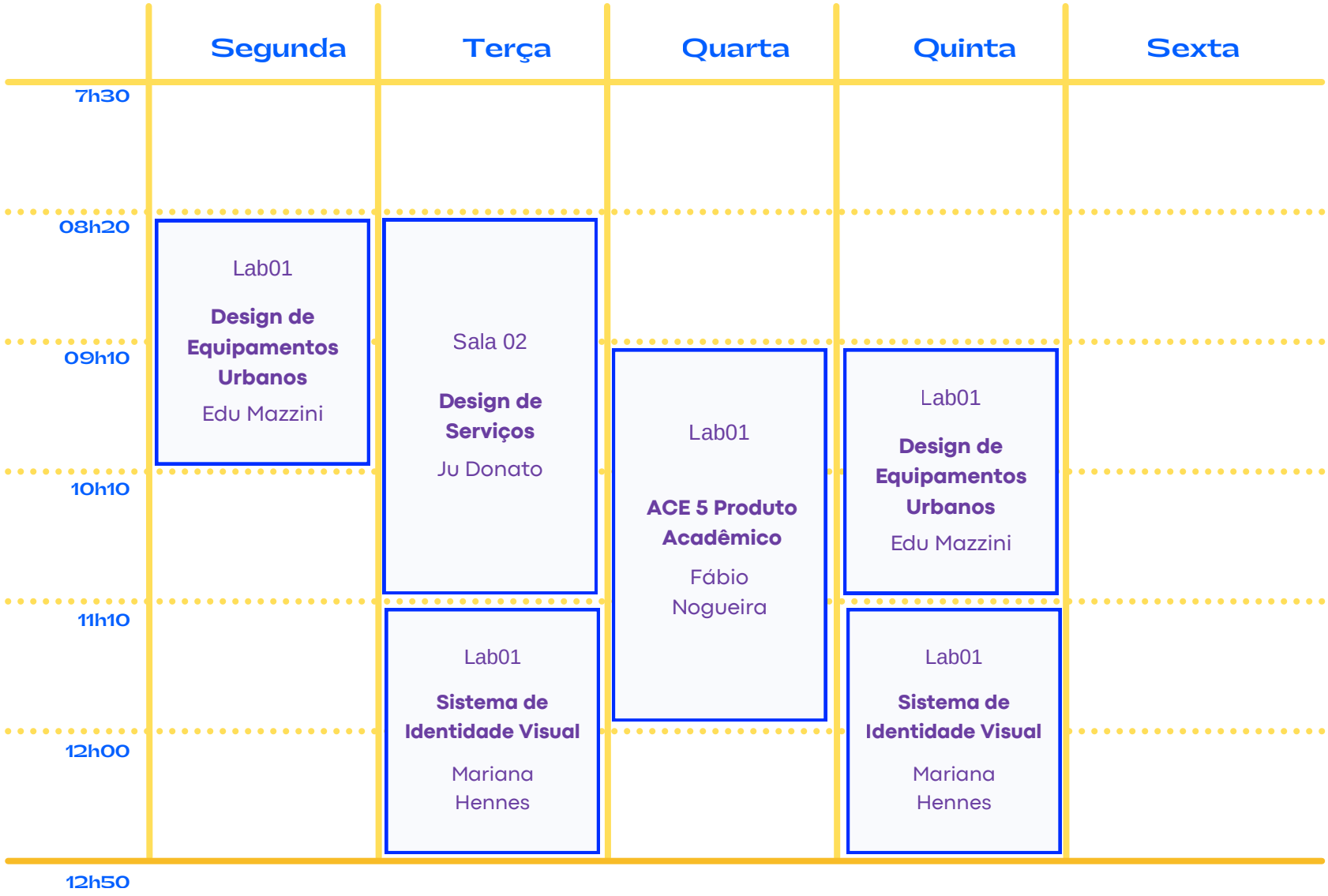
TARDE



2026.02

6º PERÍODO

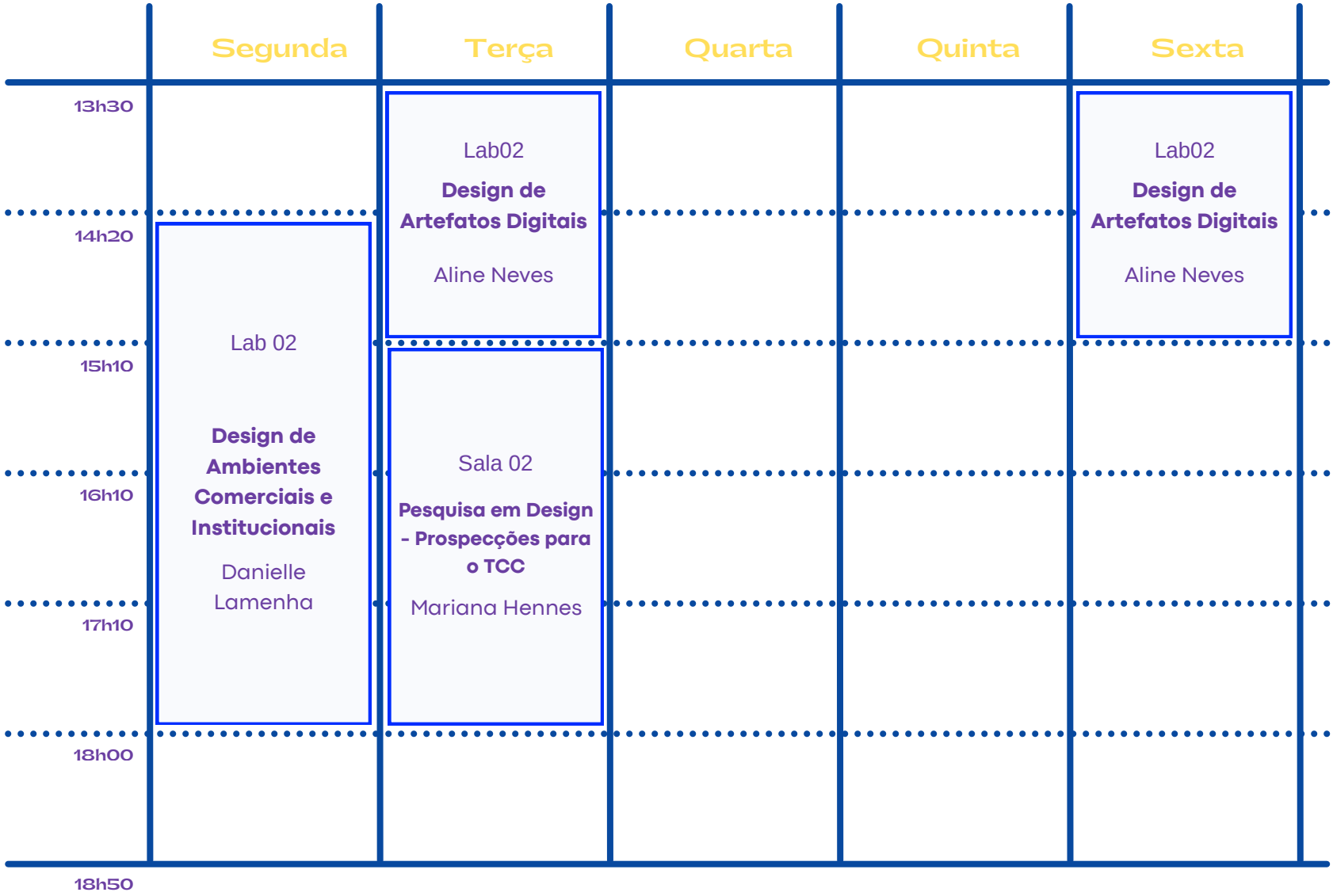
MANHÃ



2026.02

7º PERÍODO

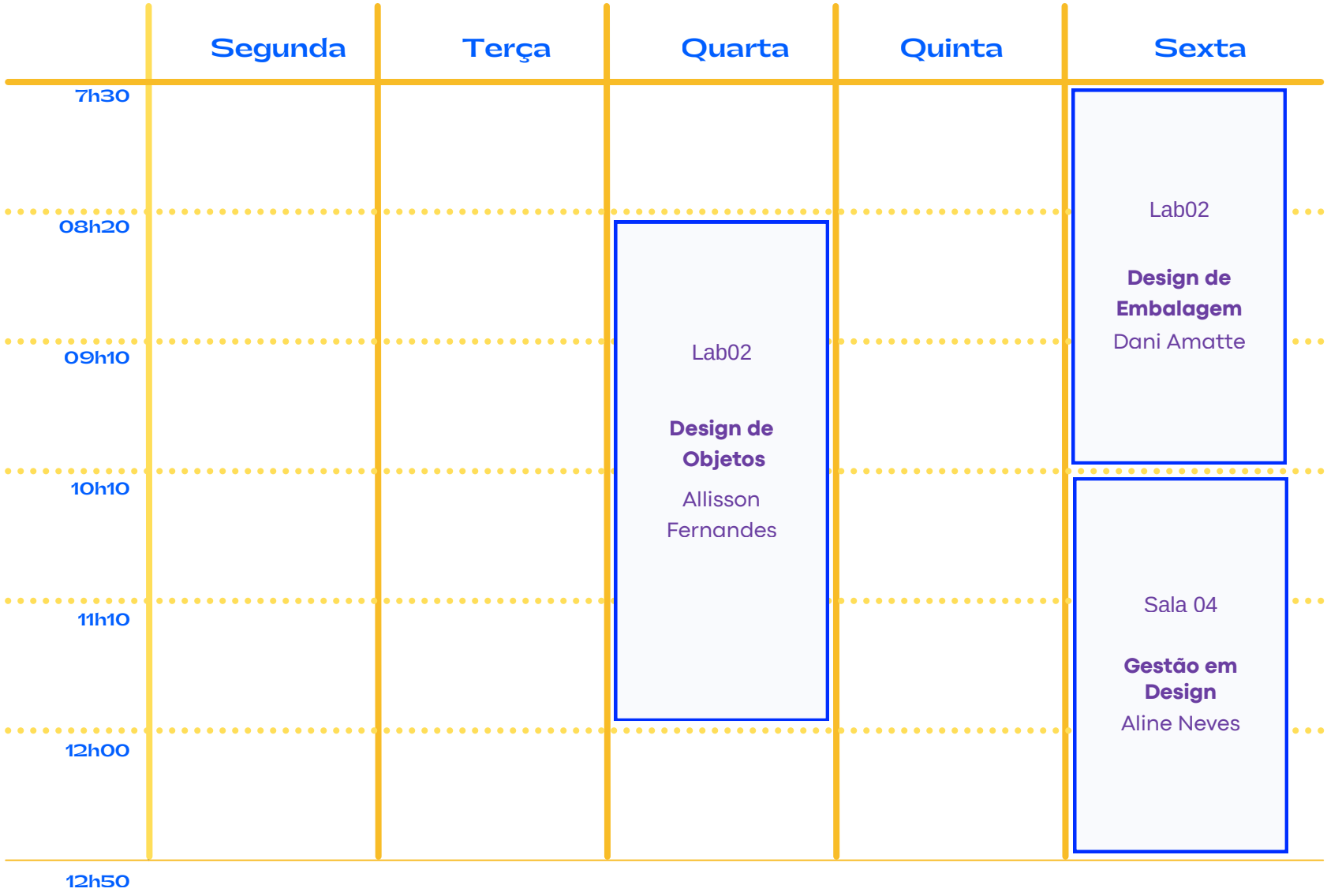
TARDE



2026.02

8º PERÍODO

MANHÃ

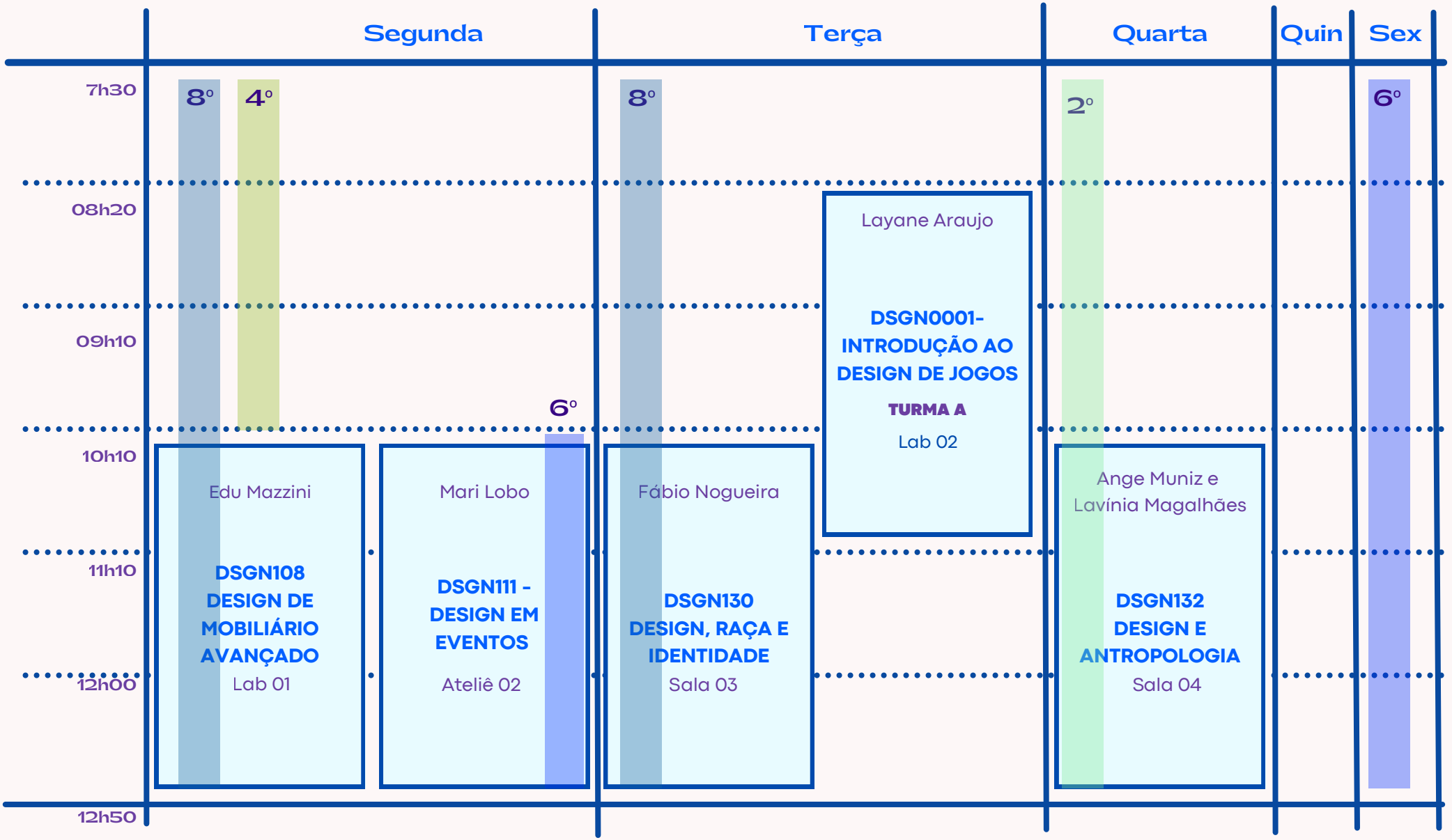


2026.02

OPTATIVAS

MANHÃ

EMENTAS A SEGUIR



2026.02

OPTATIVAS

TARDE

EMENTAS A SEGUIR

	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
13h30	3º	Fábio Nogueira **DSGN066 ARTE CONTEMPORÂNEA** Ateliê 02	7º	7º Ítalo Monteiro **DSGN131 NARRATIVAS PARA ARTE E DESIGN: HISTÓRIAS E REPERTÓRIOS CONTEMPORÂNEOS** Sala 02	5º Layane Araujo **DSGN0001- INTRODUÇÃO AO DESIGN DE JOGOS** **TURMA B** 7º Lab 01
14h20					
15h10					
16h10					
17h10					
18h00					
18h50					

OUTRAS OPTATIVAS FORA DA FAU

sem reserva de vagas para o design

PRODUÇÃO CULTURAL [RELP045]

LIBRAS [DANL137, EGPA129, FALE0001, LELL073]

FOTOGRAFIA E FOTOJORNALISMO [JORN023]

2026.02

OPTATIVAS

EMENTAS

DSGN0001 - INTRODUÇÃO AO DESIGN DE JOGOS

Layane Araujo

Teoria do Design de Jogos Analógicos e Digitais. Metodologia para o design de jogos. Fundamentação para o desenvolvimento de Jogos: narrativa, mecânicas, experiência do usuário e testes de jogabilidade. Prática de desenvolvimento de jogos analógicos. Documentação para jogos.

DSGN130 - DESIGN, RAÇA E IDENTIDADE

Fábio Nogueira

Estudo crítico das relações entre design, raça e identidade na contemporaneidade. Discussão sobre colonialidade, racismo estrutural, representatividade, design afirmativo, ativismo digital e racismo algorítmico no campo do design. Análise de sistemas visuais, produtos, espaços e narrativas projetuais a partir de perspectivas decoloniais, inclusivas e antirracistas.

DSGN132 - DESIGN E ANTROPOLOGIA

Ange Muniz e Lavínia Magalhães

Estudo transdisciplinar do Design conjugado à Antropologia. Reflexões relacionadas a conceitos como corporificação, saberes localizados, Design enquanto campo de conhecimento, design enquanto disciplina e convergências metodológicas entre as áreas, ao propor novos modos de pensar-fazer design na contemporaneidade.

2026.02

OPTATIVAS

EMENTAS

DSGN066 - ARTE CONTEMPORÂNEA

Fábio Nogueira

Estudo da produção das expressões artísticas e suas diferentes formas de suporte, visualização e sensibilização. Análise das realizações mais significativas na contemporaneidade, com base em exposições e bienais de arte, em especial no mundo ocidental, no Brasil e em Alagoas, considerando os condicionantes culturais, sociológicos, tecnológicos e político-econômicos, decorrentes da sociedade.

DSGN131 - NARRATIVAS PARA ARTE E DESIGN: HISTÓRIAS E REPERTÓRIOS CONTEMPORÂNEOS

Ítalo Monteiro

Estudo das relações entre arte, design e cultura visual no mundo contemporâneo. Discussão da pergunta “arte para quê?” como forma de refletir sobre o papel da arte e do design na construção de imagens, mensagens, experiências e visões de mundo. Análise de obras, objetos, exposições, bienais e produções visuais contemporâneas, com atenção a narrativas não lineares, fragmentadas e sobrepostas. Estudo da história da arte e do design como fonte de repertório para criação projetual. Desenvolvimento de produto visual ou comunicacional a partir dos temas discutidos na disciplina

2026.02

OPTATIVAS

EMENTAS

DSGN108 - DESIGN DE MOBILIÁRIO AVANÇADO

Edu Mazzini

Criação, desenvolvimento de projeto e construção tridimensional de móveis com base nas metodologias de design, considerando os contextos sociais, culturais, econômicos e ambientais; as dimensões funcionais e simbólicas, as necessidades dos usuários e as demandas do mercado.

DSGN111 - DESIGN EM EVENTOS

Mari Lobo

Estudo e projeto de intervenções de design em eventos – planejamento organizacional e espacial, sinalização para ambientes efêmeros e expositivos, considerando os contextos sociais, culturais, econômicos e ambientais; as dimensões funcionais e simbólicas, as necessidades dos usuários, as demandas do mercado e a viabilidade de execução.

@designufal

coordenacao.des@fau.ufal.br

estágiodesign@fau.ufal.br

tccdesign@fau.ufal.br

CURSO
dDESIGN
UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS

UFAL

