

PROGRAMA DE DISCIPLINA

| | | |
|---|--------------------------------------|----------------|
| Disciplina: Ética e legislação | Código da Disciplina: DGN 731 | |
| Curso: Design Gráfico/Design de Interiores | Semestre de oferta da disciplina: 3º | |
| Faculdade responsável: Design de Interiores | | |
| Programa em vigência a partir de: 2016/1 | | |
| Número de créditos: 02 | Carga Horária total: 30 | Horas-aula: 36 |

EMENTA:

Ética e design. Código de ética profissional. Conceitos fundamentais da propriedade intelectual no âmbito nacional e internacional. Conhecimento, análise e avaliação das leis de proteção ao design, o direito do designer como autor, criador ou inventor. Contratos e sistemas de custos, formas de contratação e remuneração do designer nas diversas áreas de atuação.

OBJETIVO GERAL:

Introduzir o discente aos conceitos fundamentais dos preceitos éticos de sua profissão, com o intuito de prepará-lo para os desafios do mercado de trabalho.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Definir direitos e limites para o uso e/ou modificação da propriedade intelectual;
- Conceituar obra e propriedade intelectual;
- Diferenciar normas importantes no direito autoral nacional e internacional;
- Relacionar normas e legislação relativas à profissão.

CONTEÚDO:

- Modificações, adaptações, traduções e utilização de criações intelectuais.
- O direito do autor.
- Criações intelectuais no meio universitário.
- Registros e patentes.
- O designer e sua proteção legal: patente, registro de Desenho Industrial, proteção da marca
- A importância do contrato que garante a cessão de direitos, o período de uso e outros deveres e obrigações.
- Conhecimento, estabelecimento e análise de cláusulas contratuais.
- Conhecimento, análise e compreensão do Código de Ética Profissional e Lei de Direito de Autor.

ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM:

Os conteúdos serão trabalhados, privilegiando:

- levantamento do conhecimento prévio dos estudantes
- motivação com leituras, charges, situações problemas ou peques nos vídeos
- Exposição oral / dialogada
- Discussões, debates e questionamentos
- Leituras e estudos dirigidos
- Atividades escritas individuais e em grupos

- Apresentações por parte dos alunos de: plenárias, painéis, mini aulas etc.

FORMAS DE AVALIAÇÃO:

O processo de avaliação da construção de conhecimentos a partir da observação e análise de:

- Frequência e pontualidade por parte do aluno
- Participação construtiva e compromisso com a dinâmica e o processo educativo proposto pela disciplina
- Discussão fundamentada individual e em equipe
- Trabalhos sistematizados – produções individuais, coletivas e apresentações em sala de aula: fichamentos, resenhas e painéis sobre leituras complementares realizadas.

REFERÊNCIAS BÁSICAS:

STRUNCK, Gilberto. **Viver de Design**. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2004.
BITTAR, C. A. **Direito de Autor**. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003
CARBONI, G. C. **O Direito de Autor na Multimídia**. São Paulo: QuartierLatin, 2003.

REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:

ABRÃO, E. Y. **Direitos de Autor e Direitos Conexos**. São Paulo: Editora do Brasil, 2002.
CUNHA, F. C. **A proteção legal do Design**. Rio de Janeiro. Lucerna. 2003.

Aprovado pelo Conselho da Faculdade em: ____/____/____.

Assinatura e carimbo da Direção da Faculdade