



Plano de Ensino para o Ano Letivo de 2020

IDENTIFICAÇÃO		
Disciplina: Técnicas Digitais I		Código da Disciplina: DSG138
Course: Digital Techniques I		
Materia: Técnicas Digitais I		
Periodicidade: Semestral	Carga horária total: 40	Carga horária semanal: 00 - 02 - 00
Curso/Habilitação/Ênfase: Design Design	Série: 1 1	Período: Noturno Matutino
Professor Responsável: Everaldo Pereira	Titulação - Graduação Bacharel em Comunicação Social	Pós-Graduação Mestre
Professores: Everaldo Pereira	Titulação - Graduação Bacharel em Comunicação Social	Pós-Graduação Mestre
OBJETIVOS - Conhecimentos, Habilidades, e Atitudes		
C1 -Compreensão da linguagem visual. C2 -Estudo da percepção visual. C3 -Compreensão da produção e da editoração de imagens. H1 -Elaboração de trabalhos de artes visuais. H2 -Reflexão sobre o uso das técnicas visuais no design. H3 -Identificação de problemas e de possíveis causas e soluções referentes à criação gráfica para o design de produto. H4 -Uso de software de edição de imagens digitais. A1 -Ser pró-ativo. A2 -Pensar visualmente sobre a questão de design.		
EMENTA		
Conceitos de design gráfico digital. A linguagem visual. Introdução aos softwares de edição de imagens; ferramentas de edição; princípio das camadas; área de trabalho digital. Salvar, exportar e importar arquivos. Edição básica de imagens; ajustes, recortes, seleção e ajustes por camadas. Gestalt, percepção visual e teorias sobre a visualidade e suas aplicações em design gráfico digital. Composição visual digital. Estruturação de layout: orientação e prática para a montagem de pranchas de apresentação de trabalhos. Cor: composição e decomposição; seleção, gerenciamento e escolha de cores; sistemas de cores RGB e CMYK. Psicodinâmica das cores. Definição e alteração de cores. Cores em diferentes padrões. Tipografia. Trabalhando com tipografia digital em softwares de edição de imagens. Princípios de diagramação digital em softwares de edição de imagens. Desenvolvimento de Projeto Gráfico. Renderização de sketches: Escaneamento e tratamento de sketches em software de edição de imagens. Renderização de sketches: acabamentos, filtros e iluminação. Ilustração digital em software de edição de imagens. Pincéis especiais e degradês. Efeitos visuais 3D.		



SYLLABUS

Concepts of digital graphic design. The visual language. Introduction to image editing software; Editing tools; Principle of layers; Digital work area. Save, export, and import files. Basic image editing; Adjustments, cropping, selection and layering. Gestalt, visual perception and theories about visuality and its applications in digital graphic design. Digital visual composition. Structuring of layout: orientation and practice for the assembly of work presentation boards. Color: composition and decomposition; Selection, management and choice of colors; RGB and CMYK color systems. Psychodynamics of colors. Definition and change of colors. Colors in different patterns. Typography. Working with digital typography in image editing software. Principles of digital layout in image editing software. Graphic Design Development. Rendering of sketches: Scanning and treatment of sketches in image editing software. Rendering of sketches: finishes, filters and lighting. Digital illustration in image editing software. Special brushes and gradients. 3D visual effects.

TEMARIO

Los conceptos de diseño gráfico digital. El lenguaje visual. Introducción al software de edición de imágenes; herramientas de edición; principio de las capas; area de trabajo digital. Guardar, exportar e importar archivos. Edición básica de imágenes; ajustes, cultivo, selección y ajustes de capas. Gestalt, la percepción visual y las teorías de la visualidad y sus aplicaciones en el diseño gráfico digital. la composición visual digital. Estructura de disposición y una guía práctica para el montaje de paneles de presentación de trabajo. Color: composición y descomposición; la selección, la gestión y la elección de los colores; Los sistemas de color RGB y CMYK. Psicodinámica de colores. Definición y cambio de color. Los colores en diferentes patrones. Tipografía. Tipografía digital en y Principios de la composición digital en el software de edición de imágenes. Desarrollo del Diseño gráfico. Bocetos de renderizado: Digitalización y tratamiento de bocetos en el software de edición de imágenes. acabado, filtros y la iluminación. Ilustración digital en el software de edición de imágenes. cepillos especiales y gradiente. Los efectos visuales 3D.

ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM - EAA

Aulas de Exercício - Sim

LISTA DE ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM

- Sala de aula invertida
- Design Thinking
- Project Based Learning
- Problem Based Learning



METODOLOGIA DIDÁTICA

- Aulas expositivas e laboratoriais
- Atividades em grupo e exercícios individuais
- Pesquisa extraclasse
- Leitura de textos complementares
- Realização de projetos gráficos em softwares de edição de imagens

CONHECIMENTOS PRÉVIOS NECESSÁRIOS PARA O ACOMPANHAMENTO DA DISCIPLINA

Não há necessidade de conhecimentos prévios específicos

CONTRIBUIÇÃO DA DISCIPLINA

Proporcionar ao aluno a visão analítica, crítica e expressiva da linguagem do design gráfico digital, integrando-as à realidade contemporânea e desenvolver trabalhos com o uso de editoração de imagens digitais.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

ADOBE Photoshop CS4: classroom in a book: guia oficial de treinamento. Adobe Creative Team (Ed.), FURMANKIWICZ, Edon (Trad.). Porto Alegre: Bookman, 2009. 461 p. ISBN 9788577805464.

ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criador. Trad. de Ivonne Terezinha de Faria; sup Editorial de Vicente di Grado. São Paulo: Thomson Learning, 2006. 503 p. ISBN 8522101485.

DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. Trad. de Jefferson Luiz Camargo. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003. 236 p.

Bibliografia Complementar:

FRASER, Tom; BANKS, Adam. O guia completo da cor. Trad. de Renata Bottini. 2. ed. São Paulo, SP: SENAC, 2007. 224 p. ISBN 9788573595932.

FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico: uma metodologia criativa. São Paulo, SP: Rosari, 2009. 144 p. (Coleção Fundamentos do Design). ISBN 9788588343436.

GIL, Vicente. A revolução dos tipos. MONZÉGLIO, Élide. São Paulo: USP, 1999. 279 p. Tese(Doutorado)-Universidade de São Paulo.

GOMES FILHO, João. Design do objeto: bases conceituais: design do produto/design gráfico/design de moda/design de ambientes/design conceitual. São Paulo, SP: Escrituras, 2006. 2006 p. ISBN 8575312219.

HURLBURT, Allen. Layout: o design da página impressa. Trad. de Edmilson O. Conceição e Flávio M. Martins. São Paulo, SP: Nobel, 2002. 159 p. ISBN 8521304269.



MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. Trad. de José Manuel de Vasconcelos. 2. ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2008. 378 p. (Coleção A). ISBN 9788533624375.

O VALOR do design: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico. 5. ed. São Paulo, SP: SENAC São Paulo, 2010. 224 p. ISBN 9788573599466.

PEDROSA, Israel. O universo da cor. Rio de Janeiro, RJ: Senac Nacional, 2008. 153 p. ISBN 8574581267.

SILVA, Rafael Souza. Diagramação: o planejamento visual gráfico na comunicação impressa. São Paulo: Summus, 1985. 147 p. (Novas Buscas em Comunicação). ISBN 853230236X.

TISKI-FRANKOWIAK, Irene T. Homem, comunicação e cor. 4. ed. São Paulo, SP: Ícone, 2000. 216 p. ISBN 852740174X.

VILLAS-BOAS, André. O que é [e o que nunca foi] design gráfico. 6. ed. Rio de Janeiro, RJ: 2AB, 2007. 111 p. (Série Design). ISBN 9788586695353.

WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual. [The non-designer's design book]. Trad. de Laura Karin Gillon; rev. de Nelson Barbosa. 3. ed. São Paulo, SP: Callis, 2009. 191 p. ISBN 8574162388.

AValiação (conforme Resolução RN CEPE 16/2014)

Disciplina semestral, com trabalhos.

Pesos dos trabalhos:

k_1 : 1,0 k_2 : 1,0

INFORMAÇÕES SOBRE PROVAS E TRABALHOS

A avaliação P1 consta de 4 atividades laboratoriais: elaboração de a) prancha-teste; b) layout de pranchas; c) composição de pranchas de produtos I e d) composição de pranchas de produtos II.

A avaliação P2 consta de 4 atividades laboratoriais: elaboração de a) pranchas de cores; b) pranchas tipográficas; c) pranchas de apresentação de sketches; d) Projeto gráfico de apresentação em design de produto.



OUTRAS INFORMAÇÕES

**SOFTWARES NECESSÁRIOS PARA A DISCIPLINA**

Adobe Photoshop CC 2018
Adobe Illustrator CC 2018
Adobe Dimension CC 2018
Adobe InDesign CC 2018
Adobe Bridge CC 2018
Adobe XD CC 2018
Adobe Lightroom CC 2018
Adobe Portfolio CC 2018
Adobe Behance CC 2018
Adobe Acrobat DC 2018



APROVAÇÕES

Prof.(a) Everaldo Pereira
Responsável pela Disciplina

Prof.(a) Claudia Alquezar Facca
Coordenador(a) do Curso de Design

Data de Aprovação:



PROGRAMA DA DISCIPLINA		
Nº da semana	Conteúdo	EAA
1 E	Conceitos de design gráfico digital; A linguagem visual; Problem Based Learning.	41% a 60%
2 E	Introdução aos softwares de edição de imagens; ferramentas de edição; princípio das camadas; área de trabalho digital. Salvar, exportar e importar arquivos. Problem Based Learning	61% a 90%
3 E	Edição básica de imagens; ajustes, recortes, seleção e ajustes por camadas. Problem Based Learning	91% a 100%
4 E	Gestalt, percepção visual e teorias sobre a visualidade e suas aplicações em design gráfico digital. Sala de aula invertida.	91% a 100%
5 E	Composição visual digital. Problem Based Learning	91% a 100%
6 E	Estruturação de layout: orientação e prática para a montagem de pranchas de apresentação de trabalhos. Design Thinking.	61% a 90%
7 E	Cor: composição e decomposição; seleção, gerenciamento e escolha de cores; sistemas de cores RGB e CMYK. Design Thinking.	91% a 100%
8 E	Psicodinâmica das cores. Definição e alteração de cores. Cores em diferentes padrões. Sala de aula invertida.	91% a 100%
9 E	Tipografia. Trabalhando com tipografia digital em softwares de edição de imagens. Design Thinking.	91% a 100%
10 E	Princípios de diagramação digital em softwares de edição de imagens. Problem Based Learning	91% a 100%
11 E	Desenvolvimento de Projeto Gráfico I. Project Based Learning	91% a 100%
12 E	Revisão de Projeto Gráfico I. Project Based Learning	91% a 100%
13 E	Renderização de sketches: Escaneamento e tratamento de sketches em software de edição de imagens. Design Thinking.	91% a 100%
14 E	Renderização de sketches: acabamentos, filtros e iluminação; Design Thinking.	91% a 100%
15 E	Ilustração digital em software de edição de imagens. Pincéis especiais e degradês. Problem Based Learning	91% a 100%
16 E	Efeitos visuais 3D. Problem Based Learning	91% a 100%
17 E	Desenvolvimento de projeto gráfico para apresentação de trabalho I. Project Based Learning	91% a 100%
18 E	Desenvolvimento de projeto gráfico para apresentação de trabalho II. Project Based Learning	91% a 100%
19 E	Desenvolvimento de projeto gráfico para apresentação de trabalho III. Project Based Learning	91% a 100%
20 E	Apresentação de projeto gráfico II. Project Based Learning	91% a 100%
21 E	Revisão do projeto gráfico II. Project Based Learning	91% a 100%



Legenda: T = Teoria, E = Exercício, L = Laboratório