

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA PARAÍBA Campus Cabedelo	
	CURSO	Design Gráfico

DISCIPLINA	COMPUTAÇÃO APLICADA AO DESIGN I	PERÍODO	2º
	PROFESSOR	Rodrigo Medeiros	CARGA HORÁRIA

EMENTA	<p>Desenvolver habilidades nos programas de criação de peças gráficas, para produção de material impresso, tratamento de imagens e produção de peças para Internet.</p> <p>Visualização de informação. O que é, para que serve e como deve utilizar.</p> <p>Formatos e extensões. Vetor e imagem. Introdução técnicas as extensões mais comuns (jpg, gif, png, eps, svg, tiff). Diferença entre imagem e vetor, aspectos técnicos.</p> <p>Adobe Illustrator®. Introdução ao software. Apresentação das principais ferramentas. Configuração do Ambiente do Software. Ferramentas de desenho básico. Ferramentas de edição da forma. Ferramentas de rasterização. Ferramenta de edição de cor. Princípios de composição de página. Produção de peças gráficas.</p> <p>Adobe Photoshop®. Introdução ao software. Apresentação do ambiente do software. Apresentação das principais ferramentas. Princípios básicos de manipulação de imagens. Trabalhando com camadas. Ajustes na imagem.</p>
---------------	---

OBJETIVO GERAL	O objetivo geral da disciplina é inserir os alunos ao ambiente da computação gráfica, apresentando os principais softwares em evidência no mercado (Illustrator® e Photoshop®).
-----------------------	---

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Fazer formas vetoriais exercitando a estética da composição de linhas, formas, tipos, com foco no Design Gráfico; Manipular imagens na resolução e modo adequados para peças gráficas comuns à profissão de designer gráfico.
------------------------------	---

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	Aula 01: Introdução da disciplina e conversa sobre a ementa.
	Aula 02: Introdução a visualização de informação. Um pouco da história da visualização de informação; Referências e diagramas sobre o que é visualização de informação. Visualização de informação hoje: Aplicativos online, Aplicativos multimídias, Aplicativos impressos. Case do projeto Warning. Case do minhacidade.me.
	Aula 03: Exercícios sobre visualização de informação. Criação de uma visualização de informação a partir do discurso realizado através do Many Eyes e depois a criação de uma peça própria.
	Aula 04: Formatos e extensões. Exercício trabalho imagem 03.
	Aula 05: Que programa eu uso? Softwares de design. Vetor ou imagem? SuiteCorel, Suite Adobe, Problemas de comunicação.Vetor - o que usar? Como enviar do Corel para o Illustrator? EPS.; Imagem - Formato gif, jpg, png, bitmap, tiff. Problemas de link com a imagem. Gimp, SVG, Inkscape, software livre. Exercícios.
	Aula 06: Adobe Photoshop: ; Introdução ao software. Apresentação do ambiente do software. Apresentação das principais. Princípios básicos de manipulação de imagens. Trabalhando com camadas. Canais de cor.
	Aula 07: Photoshop: Manipulação de imagem.; Apresentação das principais ferramentas. Trabalhando com camadas. Canais de cor.
	Aula 08: Entrega e apresentação Trabalhos sobre Photoshop.
	Aula 09: Introdução ao illustrator. Trabalhando com vetor. Apresentação da ferramenta. Introdução ao software. Apresentação das principais ferramentas. Configuração do Ambiente do Software. Ferramentas de desenho básico. Ferramentas de edição da forma.

	Ferramenta de edição de cor.
	Aula 10: Entrega e apresentação dos trabalhos do Photoshop. Entrega do desafio.
	Aula 11: Introdução ao Illustrator. Trabalhando com vetor. Apresentação da ferramenta. Introdução ao software. Apresentação das principais ferramentas. Configuração do Ambiente do Software. Ferramentas de desenho básico. Ferramentas de edição da forma. Ferramenta de edição de cor.
	Aula 12: Entrega e apresentação dos trabalhos sobre Illustrator.
	Aula 13: Illustrator: Ferramentas de desenho básico. Ferramentas de edição da forma. Ferramentas de rasterização. Ferramenta de edição de cor. Princípios de composição de página. Produção de peças gráficas.;
	Aula 14: Illustrator: Ferramentas de desenho básico. Ferramentas de edição da forma. Ferramentas de rasterização. Ferramenta de edição de cor. Princípios de composição de página.
	Aula 15: 1 avaliação
	Aula 16: Reposição 1 avaliação / entrega de notas
	Aula 17: Revisão prova da 2 avaliação.
	Aula 18: Reposição da 2 avaliação e entrega de notas.
	Aula 19: Orientações para trabalho final. Produção trabalho final.
	Aula 20: Orientações para trabalho final. Produção trabalho final.
	Aula 21: 3 Avaliação
	Aula 22: Reposição 3 Avaliação

METODOLOGIA	Aulas práticas e expositivas; trabalhos individuais, estudos de caso; simulações; projetos; visitas técnicas; pesquisa.
--------------------	---

AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM	1ª Avaliação: Exercícios em sala e desafios. 2ª Avaliação: Prova escrita. 3ª Avaliação: Trabalho individual de desenvolvimento de peça gráfica (apresentação do projeto)
----------------------------------	--

RECURSOS DIDÁTICOS	Quadro branco e lápis, datashow, impressos e vídeo.
---------------------------	---

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	RADFAHRER, Luli. Design/ Web/design 2. Editora: Marker Press 2001 ALSPACH, Ted. Guia Incrível do Photoshop. São Paulo: Makron Books, 1996. ANDRADE, Maria Angela Serafim de. CorelDraw X4 . Senac Editora ARAÚJO, Emanuel. A construção do livro : Princípios da técnica de editoração. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000. LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos Fundamentos do Design. Tradução de Cristian Borges. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
----------------------------	---

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	ANDRADE, Marcos Serafim de. Adobe Photoshop CS4. Senac Editora. Pedrosa, I. Da cor à cor inexistente. Rio de Janeiro: FENAME, 1982. PRIMO, Lane . Estudo Dirigido de Adobe Photoshop CS4 em português: Para Windows. Editora: Erica TANAKA, Edson. Adobe Illustrator Cs . Editora Campus
----------------------------------	--