



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO: _____	COMPONENTE CURRICULAR: Comunicação Visual I	
UNIDADE ACADÊMICA OFERTANTE: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design		SIGLA: FAUeD
CH TOTAL TEÓRICA: 15	CH TOTAL PRÁTICA: 30	CH TOTAL: 45

OBJETIVOS

Introduzir o aluno aos elementos fundamentais do design gráfico, capacitando-o para ler e para projetar comunicações visuais baseadas em softwares 2D. Proporcionar ao aluno o conhecimento tecnológico, técnico e estético da computação gráfica 2D como instrumento de criação, desenvolvimento e apresentação de projetos de design.

EMENTA

Princípios de Comunicação visual e elementos do design. Introdução ao Design Gráfico. Adobe Illustrator e Adobe Photoshop. Introdução à identidade visual no design gráfico.

PROGRAMA

1. Conhecer, ler e criar os elementos do design: cor, tipografia, composição e imagem.
 - Cor: o espectro eletromagnético e o visível; teoria das cores; sistemas e aplicações (RGB, CMYK, LAB, HSB, HSV etc.); escalas de saturação e luminosidade; cromia e monocromia; paletas de cor (web safe colors e escalas CMYK de impressão profissionais, Pantone); opacity mask; os softwares vetoriais e raster (.bmp) e as ferramentas de gerenciamento de cores; Adobe Kuler/Adobe CC; cores especiais para impressão.
 - Composição: princípios básicos de composição e o entendimento do uso estético do espaço 2D; princípios de Gestalt (unidade, segregação, unificação, similaridade, pregnância, proximidade, continuidade, fechamento); ponto, linha e plano; técnicas visuais como

estratégias de comunicação (ritmo, modularidade, equilíbrio, estase, movimento, ênfase etc.); o layout e as linhas de força dos elementos gráficos (grids); mancha gráfica; composição vetorial.

- Tipografia: breve história da tipografia e typedesigners (séc. XV ao XXI); anatomia do tipo e nomenclaturas; famílias tipográficas; estética e experimentação tipográficas (uso plástico e interpretantes); leitura, legibilidade; tipos digitais (arquivos postscript, opentype, e truetype); ficheiros de tipos em MacOs e Windows; softwares de gerenciamento de tipos; softwares para design de tipos (typedesign); os softwares vetoriais e raster (.bmp) e as ferramentas de gerenciamento de tipos: alinhamentos, espaçamento, kerning e outros ajustes finos de tipografia em design; utilização de tipos para impressão, web e/ou conteúdos hipermidiáticos, produtos (design de interação).
 - Imagem (Adobe Illustrator e Adobe Photoshop): medidas e resoluções de imagens; pixel e dpi; principais formatos de imagens e suas aplicações (.bmp, .jpeg, .tiff, .png, .gif, .dwg, .eps, .psd, .ai, etc.); qualidade de imagem e compactação; importação e exportação de imagens; manipulação de imagens; cores e canais, filtros, layers etc.; imagens vetoriais e .bmp (diferenças, aplicações e coexistência nos softwares de computação gráfica).
2. Introdução à identidade visual gráfica: pesquisa, leitura crítica e introdução à criação de identidades visuais; marca, produto e serviço e os logos; tipologia dos logos (nominativo, figurativo, misto, tridimensional) e variações de composição.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Imagem**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Fundamentos de design criativo**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

SAMARA, Timothy. **Elementos do design**: guia de estilo gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2010.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Cor**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Layout**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

HOLLIS, Richard. **Design gráfico**: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

LUPTON, ELLEN. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: CosacNaify, 2008.

LUPTON, ELLEN. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes.**
São Paulo: CosacNaify, 2008.

APROVAÇÃO

____ / ____ / ____

Carimbo e assinatura do Coordenador do
Curso

____ / ____ / ____

Carimbo e assinatura do Diretor da
Unidade Acadêmica
(que oferece o componente curricular)