



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
 Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design
 Av. Joao Naves de Ávila, 2121, Bloco 11 - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902
 Telefone: 34 3239-4373 - http://www.faued.ufu.br/ - faued@ufu.br



PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Componente Curricular:	Comunicação Visual I						
Unidade Ofertante:	Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design						
Código:	FAUED320002	Período/Série:	1º		Turma:	A1 e A2	
Carga Horária:				Natureza:			
Teórica:	15	Prática:	30	Total:	45	Obrigatória:	(X)
						Optativa:	()
Professor(A):	Sabrina Maia				Ano/Semestre:	2021/2	
Observações:	Turma A1: segunda-feira, 14h-16h50 / Turma A2: terça-feira, 13h10-15h40						

2. EMENTA

A computação gráfica e o design gráfico como instrumento de representação bidimensional em processos de criação e finalização de projetos em design. Princípios de Comunicação visual e Elementos do Design. Softwares de imagens vetoriais e raster.

3. JUSTIFICATIVA

Os estudos e conhecimentos técnicos e tecnológicos da interface digital, como um todo, são extremamente importantes tanto para o estudante quanto para o profissional de design, pois além de possibilitarem o desenvolvimento e a apresentação de todo tipo de projeto, instiga no estudante também a possibilidade do uso das tecnologias para além de simples representações, quando esta se torna parte do processo criativo e do exercício plástico-estético exigidos pela profissão.

4. OBJETIVO

Objetivo Geral:

Proporcionar ao aluno o conhecimento técnico, tecnológico e estético da computação gráfica como instrumento de criação, desenvolvimento e apresentação de projetos de design, sempre atentando para uma produção qualitativa de design, cujo exercício da linguagem se faça sempre presente.

Objetivos Específicos:

A disciplina abordará o uso da tecnologia através de trabalhos que pretendem dar ao aluno consciência do processo criativo da produção do design gráfico. Para tanto, serão explorados os elementos do design (cor, composição, tipografia e imagens) como princípios básicos e sintaxe da comunicação visual, para tornar o aluno minimamente munido de conhecimentos técnicos e estéticos para o desenvolvimento de projetos de design gráfico.

5. PROGRAMA

1. Introdução aos elementos do design (análise e produção aplicada)/sintaxe da comunicação visual

. Composição

- princípios básicos de composição e o entendimento do uso estético do espaço (2D e 3D)
- ponto, linha e plano
- ritmo, modularidade
- equilíbrio \diamond instabilidade, estase \diamond movimento, minimalismo \diamond excesso etc;
- área-forma e vazio;
- o *layout* e as linhas de força dos elementos gráficos (*grids*);

- mancha gráfica;
- composição vetorial;
- princípios da Gestalt aplicados ao design (pregnância, unidade, segregação, proximidade, semelhança, unificação, continuidade, fechamento).

. 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;
- as cores, os afectos e a produção de interpretantes;
- paletas: *web safe colors* e escalas CMYK de impressão profissionais, Pantone etc.;
- os softwares vetoriais e *raster* (.bmp) e as ferramentas de gerenciamento de cores;
- Adobe Colors e importação de paletas;
- Cores especiais para impressão.

. Tipografia

- história (séc. XV ao atual);
- *typedesign* e *typedesigners*;
- nomenclaturas;
- famílias tipográficas;
- estética tipográfica: usos e interpretantes;
- tipos digitais: arquivos *postscript*, *opentype*, e *truetype*;
- ficheiros de tipos em Mac Os 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: espaçamento, *kerning*, e outros ajustes finos de tipografia em design;
- utilização de tipos para impresso, web e/ou conteúdos hipermediáticos.
- vanguardas modernas e expressão tipográfica: Dada, Manifesto Futurista, poesia concreta (verbivocovisual)

. Imagens (softwares vetoriais e *raster*)

- medidas e resoluções de imagens;
- *pixel* e *dpi*;
- principais formatos de imagens e suas aplicações: .bmp, .jpeg, .tiff, .gif, .dwg, .eps, .psd, .ai, .cdr etc.;
- qualidade de imagem e compactação;
- importação e exportação de imagens;
- manipulação de imagens e vetores: tratamento de cor, filtros, layers, canais etc.

- finalização de arquivos para impressão e silkscreen.

6. METODOLOGIA

Aulas teóricas expositivas, exercícios de linguagem através de análise e produção de design gráfico digital e impresso.

CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES

02 e 03/05	Apresentação da disciplina e plano de ensino. Mostra qualitativa de projetos de design que utilizem os elementos da comunicação visual.
09 e 10/05	<p>Composição</p> <ul style="list-style-type: none"> - princípios básicos de composição e o entendimento do uso estético do espaço (2D e 3D); - ponto, linha e plano; - ritmo, modularidade; - equilíbrio <math>\langle \rangle</math> instabilidade, estase <math>\langle \rangle</math> movimento, minimalismo <math>\langle \rangle</math> excesso etc; - área-forma e vazio; - o <i>layout</i> e as linhas de força dos elementos gráficos (<i>grids</i>); - mancha gráfica; - composição vetorial; <p>Lançamento T1: 2 composições gráficas com formas básicas (triângulo, quadrado e círculo e variações) segundo princípios de composição específicos, a partir de 2 músicas diferentes. Escala de cinza (impressa e digital), 12x12cm. Introdução às ferramentas básicas de edição vetorial.</p>
16 e 17/05	Produção do T1 em sala de aula.
23 e 24/05	Entrega e discussão do T1.
30 e 31/05	Gestalt: teoria e aplicação dos princípios nas mais diversas áreas do Design.
06 e 07/06	<p>Cor</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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; - as cores, os afectos e a produção de interpretantes; - paletas: <i>web safe colors</i> e escalas CMYK de impressão profissionais, Pantone etc.; - os softwares vetoriais e <i>raster</i> (.bmp) e as ferramentas de gerenciamento de cores; - Adobe Colors e importação de paletas; - Cores especiais para impressão. <p>Lançamento T2: retomar as composições do T1 e colorir, montando as paletas de cores distintas utilizadas para cada uma das composições.</p>
13 e 14/06	Produção do T2 em sala de aula.
20 e 21/06	Entrega e discussão do T2.
27 e 28/06	<p>Tipografia</p> <ul style="list-style-type: none"> - história (séc. XV ao atual); - <i>typedesign</i> e <i>typedesigners</i>;

	<ul style="list-style-type: none"> - nomenclaturas; - famílias tipográficas; - estética tipográfica: usos e interpretantes; - tipos digitais: arquivos <i>postscript</i>, <i>opentype</i>, e <i>truetype</i>; - ficheiros de tipos em Mac Os e Windows; - softwares de gerenciamento de tipos; - softwares para design de tipos (<i>typedesign</i>) - os softwares vetoriais e <i>raster</i> (.bmp) e as ferramentas de gerenciamento de tipos: espaçamento, <i>kerning</i>, e outros ajustes finos de tipografia em design; - utilização de tipos para impresso, web e/ou conteúdos hipermidiáticos. <p>Lançamento do T3:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. A partir de uma palavra, fazer uma composição tipográfica segundo o princípio da poesia concreta. 2. A partir de uma frase, fazer um poster tipográfico colorido, considerando os interpretantes do texto, a composição, a cor e principalmente a potência da tipografia.
04 e 05/07	Produção do T3 em sala de aula.
11 e 12/07	Entrega e discussão do T3.
18 e 19/07	<p>. Imagens (softwares vetoriais e <i>raster</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - medidas e resoluções de imagens; - <i>pixel</i> e <i>dpi</i>; - principais formatos de imagens e suas aplicações: .bmp, .jpeg; .tiff, .gif, .dwg, .eps, .psd, .ai, .cdr etc.; - qualidade de imagem e compactação; - importação e exportação de imagens; - manipulação de imagens e vetores: tratamento de cor, filtros, layers, canais etc. - finalização de arquivos para impressão e silkscreen. <p>Lançamento do T4: criar e finalizar, para silkscreen, uma estampa para camiseta do curso de Design.</p>
25 e 26/07	Produção do T4 em sala de aula.
01 e 02/08	Entrega e discussão do T4.
08 e 09/08	Bancas de TCC.
15 e 16/08	Feriado / Fechamento do semestre.

7. AVALIAÇÃO

Todos os trabalhos e apresentações serão avaliados. Serão estabelecidos conceitos que incluem variáveis como interesse, motivação, participação, criatividade. Trabalhos em atraso serão recebidos em até no máximo 7 dias posterior à data de entrega, valendo 70% da nota.

Trabalho	Atividade	Pontuação	Data
1	Composições	25	23 e 24/05
2	Cores	25	20 e 21/06

3	Tipografia	25	11 e 12/07
4	Estampa para camiseta	25	01 e 02/08

8. BIBLIOGRAFIA

Básica

Será utilizada no decorrer das aulas. No mínimo 3 (três) títulos. Cada título citado deve ter um exemplar na Biblioteca para cada 6 estudantes de seu curso.

Complementar

Para enriquecimento dos estudos. No mínimo 5 títulos.

9. APROVAÇÃO

Aprovado em reunião do Colegiado realizada em: ___/___/_____

Coordenação do Curso de Graduação: _____



Documento assinado eletronicamente por **Sabrina Maia Lemos, Professor(a) Substituto(a) do Magistério Superior**, em 12/04/2022, às 18:50, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3518265** e o código CRC **A70FB889**.