



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

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

OBJETIVOS

Capacitar o discente para desenvolver linguagem própria expressando conceitos, ideias e soluções de projeto, de acordo com as mais variadas técnicas de expressão digital e reprodução visual. Desenvolver sensibilidade artística e a capacidade criativa para a apresentação/comunicação de soluções projetuais. Aplicar técnicas de reprodução, edição e construção de imagens, vídeos e áudios tanto para o registro de processos quanto para a apresentação de projetos de design.

EMENTA

Experimentação plástica digital. Registro e apresentação de projetos de design. Diálogo com linguagens multimídias e suas mais variadas técnicas. Criatividade e comunicação visual e audiovisual. Captura, edição e apresentação de imagens e/ou vídeos de processos de projetos de design. Softwares de criação e composição de imagens vetoriais e raster. Softwares de baixa complexidade de captura, criação e edição de vídeos. Softwares de captura, criação e edição de áudios.

PROGRAMA

1. Mostra e discussão de possíveis processos plásticos de registro (making-of), criação e apresentação de projetos em design: fotografias, colagens, croquis, ilustrações, animação em stop-motion, time-lapse, motion design, infográficos em processos de projeto de design;
2. Registro audiovisual criativo do uso de métodos universais de projeto de design: brainstorming, artifact analysis, case studies, collage, image boards, diary studies, storyboards;
3. Introdução a softwares de imagens vetoriais e raster (Adobe Capture, Adobe Photoshop e Adobe Illustrator): ferramentas básicas, layers e filtros, edição e composição de imagens e vetores, criação tipográfica, resoluções e formatos de imagens, importação e exportação de imagens;

4. Softwares de captura e criação de vídeos de baixa complexidade (Movie Maker, iMovie).
5. Softwares de captura/gravação de imagens, vídeos e áudios da tela do computador para uso nas criações audiovisuais de processos de design;
6. Câmeras fotográficas digitais e gadgets (celulares e tablets) como instrumentos de captura e edição de imagens, vídeos e áudios;
7. Stop-motion, time-lapse e motion design como recursos de linguagem para apresentação de processos e/ou projetos de design.
8. Linguagem do cinema e da TV (vinhetas, video clips) e sua relação com o design.
9. Low-tech design: ilustrações, colagens, lettering, processos de scanear e manipulação de imagens como recurso visual de processos de design;
10. Apresentação de projeto: design do registro e das soluções de projetos, informações substanciais, estudo e escolha do melhor meio digital (gráfico, audiovisual) para a apresentação de projetos em design.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

NOBLE, I.; BESTLEY, R. **Pesquisa visual**: introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2013.

PURVES, Barry J. C. **Stop-motion**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

LUPTON, Ellen. **Intuição, ação, criação**. São Paulo: G. Gili, 2012.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ANDRADE, Marcos Serafim de. Adobe Illustrator CS6. São Paulo: SENAC/SP, 2013.

ANDRADE, Marcos Serafim de. Adobe Photoshop CS3. São Paulo: SENAC/SP, 2008.

CHONG, A. Animação digital. Porto Alegre: Bookman, 2011.

MIGUEL, RodrigoDraw. Animação 3D, HQ e Games: Conexões e Mercado. Teresópolis: 2AB, 2009.

ZEEGEN, L.; CRUSH. Fundamentos de ilustração. Porto Alegre: Bookman, 2010

APROVAÇÃO

____ / ____ / ____

Carimbo e assinatura do Coordenador do
Curso

____ / ____ / ____

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