



PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Componente Curricular:	EXPRESSÃO DIGITAL						
Unidade Ofertante:	FAUeD						
Código:	FAUeD31002	Período/Série:	1		Turma:		
Carga Horária:					Natureza:		
Teórica:	15	Prática:	30	Total:	45	Obrigatória()	Optativa()
Professor(A):	Sabrina Maia Lemos				Ano/Semestre:	2025/1	
Observações:							

2. EMENTA

Experimentação em 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.

3. JUSTIFICATIVA

A plástica digital e suas mais variadas formas e formatos é uma ferramenta de extrema importância para o designer, tanto para o registro de processos de design quanto para a apresentação de projetos de design, sejam eles quais forem. Através de experimentações iniciais e introdutórias, o estudante de design descobre as múltiplas ferramentas digitais, linguagens e técnicas de que pode dispor para produzir e apresentar seus projetos de design.

4. OBJETIVO

Objetivo Geral:

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.

Objetivos Específicos:

Introduzir o aluno, através de experimentos iniciais, no universo dos processos de design e seus registros, nas mais variadas formas de expressão: design gráfico, design audiovisual, branding. Experimentar e descobrir ferramentas de design (software e hardware) para a expressão de conceitos e ideias de projetos de design.

5. PROGRAMA

1. Introdução a softwares de imagens vetoriais e raster: ferramentas básicas, layers e filtros, edição e composição de imagens e vetores, criação tipográfica, resoluções e formatos de imagens, importação e exportação de imagens. Instalação de tipos/fontes.

2. Introdução aos princípios de comunicação visual: leitura de peças gráficas segundo aspectos técnicos/tecnológicos, conceito/mensagem e elementos do design;
3. Mostra e discussão de possíveis processos plásticos de registro (making-of), criação e apresentação de projetos em design: fotografias, colagens, croquis, ilustrações, infográficos, animação em stop-motion, time-lapse, motion design, infográficos em processos de projeto de design;
4. Softwares de captura e criação de vídeos de baixa complexidade;
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;

CRONOGRAMA

JUNHO	
11	Recepção dos calouros.
18	Apresentação do conteúdo programático e introdução da disciplina. Introdução à expressão digital: raster e vetor; tipos de arquivos de imagens e utilidades; PPI/DPI; imagem e compactação; WebPP; sistema de cores e aplicabilidade; formatos de vídeos e resoluções; tipos de ficheiros de fontes; pesquisa avançada de imagens e portfolio de design on-line. □ Lançamento do T1, imagem raster: a partir das 3 fotografias produzidas para a disciplina de Semiótica e Teoria e História do Design I, criar 3 cartazes A3 com imagens montadas em software raster e ao menos um mockup de apresentação. Introdução a softwares vetoriais e raster.
25	Introdução a software raster. Produção de mockups digitais em software vetorial e raster. Produção do T1 em sala de aula.
JULHO	
02	Produção do T1 em sala de aula.
09	□ Entrega e apresentação do T1 em sala de aula (entrega via TEAMS/digital e IMPRESSO A3, RGB, JPEG).
16	Imagens vetoriais e raster: diferenças e aplicações. Formatos de imagens e aplicações. Fontes: tipos e instalação. Dimensão e resolução de imagem. Introdução a softwares vetoriais e raster. Lançamento do T2, composição vetorial, rapport e design de superfície: a partir da escolha de uma marca, compor um lenço de 60cmX60cm conforme o exercício 2 da disciplina de Teoria e História do Design + 2 mockups digitais aplicando esse design de superfície no lenço propriamente dito e em outra superfície (ex: camiseta, tênis, caderno etc.) Mostra de cartazes/peças gráficas mais abstratas e geométricas de marcas; Introdução aos softwares vetoriais; formatos de arquivos, importação e exportação de imagens vetoriais e raster; linguagem vetorial. Rapport/padronagem em software vetorial e raster. Design de superfície.

23	Introdução a software vetorial e raster. Produção do T2 em sala de aula.
AGOSTO	
06	□ Entrega e apresentação do T2 em sala de aula (entrega via TEAMS)
13	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; Softwares de captura e criação de vídeos de baixa complexidade; Softwares de captura/gravação de imagens, vídeos e áudios da tela do computador para uso nas criações audiovisuais de processos de design; Câmeras fotográficas digitais e gadgets (celulares e tablets) como instrumentos de captura e edição de imagens, vídeos e áudios; Stop-motion, time-lapse e motion design como recursos de linguagem para apresentação de processos e/ou projetos de design. □ Lançamento do T3: naming, criação de identidade visual e registro audiovisual do jogo de xadrez que será produzido em na disciplina Projeto 1.
20	Produção do T3 em sala de aula.
27	Design de logo: introdução a fundamentos e representação. Produção do T3 em sala de aula.
	Produção do T3 em sala de aula.
SETEMBRO	
03	Produção do T3 em sala de aula.
10	Produção do T3 em sala de aula.
17	□ Entrega e apresentação do T3 em sala de aula.
24	Recuperação. Bancas de TCC.

6. METODOLOGIA

Aulas expositivas, análise qualitativa de design audiovisual e apresentação de projetos de design em data-show.

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. A nota final da disciplina é dada pela média simples das notas de todos os trabalhos propostos.

Trabalho	Tipo	Pontuação	Data Avaliação
T1	3 Cartazes + 1 mockup digital Composição raster	25	09/07
T2	Lenço + 2 mockup digitais Composição raster e vetorial em rapport	30	06/08

T3	Naming, criação de identidade visual e registro audiovisual do produto (Projeto I)	45	10/09
Recuperação	Estudantes que não obtiverem o rendimento mínimo para aprovação (60 pontos e 75% de frequência) poderão fazer exercícios pendentes ou refazer exercícios nos quais obtiveram nota insuficiente	A combinar	24/09

Obs.: Cronograma passível de alteração/adaptação.

8. 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.

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.

9. APROVAÇÃO

Aprovado em reunião do Colegiado realizada em: ____/____/____

Coordenação do Curso de Graduação: _____



Documento assinado eletronicamente por **Gabriel Henrique Cruz Bonfim, Presidente**, em 27/08/2025, às 19:44, 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 **6441886** e o código CRC **A5143DA2**.