

PROGRAMA DE DISCIPLINA

Disciplina: Design Digital I	Código da Disciplina: DGN704	
Curso: Design Gráfico	Semestre de oferta da disciplina: 1º	
Faculdade responsável: Design	Programa em vigência a partir de: Fevereiro de 2016	
Número de créditos: 02	Carga Horária total: 30	Horas aula: 36

EMENTA:

Disciplina prática que aborda os conceitos básicos de programas de editoração, criação e tratamento de imagens digitais e ilustração. Estudo sobre as similaridades e as diferenças entre os processos analógicos e os processos digitais de produção. Fluxos de produção para os diversos produtos. Abordagem do processo na criação e desenvolvimento dos trabalhos digitais.

OBJETIVO GERAL:

- Capacitar o acadêmico a elaborar imagens digitais, tanto bitmaps quanto vetoriais utilizando os softwares mais populares do mercado e aplicando, para isso, princípios de planejamento visual e estruturação de conteúdo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Compreender as diferenças entre processos analógicos e digitais de formação de imagens;
- Apresentar os processos de formação de cor RGB (para monitores) e CMYK (para impressão);
- Elaborar documentos digitais aplicando princípios de planejamento visual;
- Compreender as diferenças entre imagens bitmap e imagens vetoriais, bem como seus usos mais comuns;
- Criar uma variedade de formatos para impressão utilizando o software CorelDraw;
- Aplicar conceitos de tipografia, alinhamento e estruturação em documentos criados no CorelDraw;
- Utilizar as ferramentas do Adobe Photoshop para produzir arte digital;
- Editar, retocar e modificar imagens bitmap utilizando o Adobe Photoshop.



CONTEÚDO – (Unidades e subunidades)

- **Imagens digitais**
 - *Pixels*, dimensões e resolução;
 - Armazenamento e compactação de imagens em dispositivos digitais;
 - Formatos de arquivos de imagem;
 - Imagens vetoriais e imagens *bitmap*;
 - Características;
 - Vantagens e desvantagens;
 - Estrutura;
 - Formação de cores em monitores: o sistema RGB;

- **CorelDraw**
 - Interface básica do aplicativo;
 - A barra de ferramentas padrão;
 - Janela Propriedades;
 - Criação de formas básicas;
 - Cores, texturas e gradientes;
 - Ferramenta texto artístico e texto de parágrafo;
 - Ferramenta bézier e edição de nós e caminhos;
 - Ferramentas interativas: mistura, contorno, sombreamento e transparência;
 - *PowerClips* e envelopes;
 - Noções de planejamento visual;
 - Noções de tipografia;
 - *Grids*: conceitos e aplicações;
 - Alinhamento com linhas-guia;
 - Introdução a processos de impressão: o sistema CMYK;
 - Gerenciamento de arquivos .CDR e versionamento;
 - Preparação para *bureau* de serviços;

- **Adobe Photoshop**
 - Interface básica do aplicativo;
 - Barra de ferramentas padrão;

- Painéis Navegador (*Navigator*) e Histórico (*History*);
- Gerenciamento de Camadas (*Layers*);
- Ferramenta *brush* e noções de pintura digital;
- Ferramentas *dodge*, *burn* e *smudge*;
- Modos de seleção;
 - Varinha mágica (*Magic Wand*);
 - Laço (*Lasso*) e Laço magnético (*Magnetic Lasso*);
 - Pincel de reparação (*Healing brush*);
 - Ajustes de imagem: ferramentas Níveis (*levels*), Matiz e saturação (*Hue saturation*);
 - Filtros de imagem;
 - Ferramenta liquefazer (*liquify*);

ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Datashow e computador em aulas expositivas
- CorelDraw para criação de arte vetorial
- Adobe Photoshop para criação e edição de imagens bitmap

FORMAS DE AVALIAÇÃO:

A avaliação será realizada de forma contínua, levando em consideração a participação do acadêmico nas atividades em sala de aula e as atividades práticas e teóricas executadas durante o decorrer do semestre. Os critérios de avaliação serão os seguintes:

1ª Avaliação: Atividade teórica sobre princípios de formação de imagens digitais e atividade prática no MSPaint, contendo questões no modelo ENADE sobre princípios de Computação Gráfica

2ª Avaliação: Três atividades práticas, duas executadas em sala e uma em casa, utilizando o *software* CorelDraw para confeccionar um panfleto, uma brochura e um cartaz.

3ª Avaliação: Quatro atividades práticas, duas executadas em sala e duas em casa, no Adobe Photoshop, envolvendo conceitos de pintura digital, line-art e edição de imagens.

Atividades avaliativas e trabalhos práticos realizados em casa deverão ser entregues pontualmente. Entregas após o prazo passam a valer metade da pontuação original, sendo que trabalhos atrasados a mais de uma semana perdem seu valor.

Atividades práticas deverão ser entregues em sala de aula ou por e-mail. Outras formas de envio de trabalhos não serão consideradas.

Provas de segunda chamada serão realizadas de todas as disciplinas no mesmo dia, com conteúdo acumulativo e teórico somente quando respeitadas as normas da Universidade de calendário da faculdade.

REFERÊNCIAS BÁSICAS:

AGNER, Luiz. **Ergodesign e arquitetura de informação: trabalhando com o usuário**. Rio de Janeiro: Quartet, 2006.

PREECE, J.; ROGER, J.; SHARP, H. **Design de interação: além da interação homem – computador**. Porto alegre: Bookman, 2005.

WONG, W.; WONG, B. **Diseño gráfico digital**. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.

REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:

WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer. São Paulo. Callis. 2005. 2ed.

AZEVEDO, Eduardo. Computação Gráfica: Processamento de imagens digitais. São Paulo. Elsevier. 2007. Volume2. 1ed.

SAMARA, Timothy. Grid: Construção e desconstrução. São Paulo. Cosac Naify. 2007. 1ed.

Aprovado pelo Conselho da Faculdade em: ____/____/____ .

Assinatura e carimbo da Direção da Faculdade