

## PROGRAMA DE DISCIPLINA

Disciplina: Design Digital II.

Código da Disciplina: DGN710.

Curso: Design de Interiores.

Semestre de oferta da disciplina: 2º

Faculdade responsável: Design de Interiores

Programa em vigência a partir de: 15/02/2016.

Número de créditos: 02

Carga Horária total: 30

Horas aula: 36

### EMENTA: (Igual Matriz)

Criação de peças gráficas diversas usando combinações de software vetorial e bitmap, composição de imagens a partir de fotografias, preparação para bureau de impressão, recursos avançados de edição e criação vetorial.

Abordagem das várias ferramentas para o design, referente ao programa CAD (Computer Aided Design – Projeto auxiliado por computador), para projetos. Edificação de entidades geométricas planas (como linhas, curvas, polígonos) ou mesmo objetos tridimensionais (cubos, esferas, etc.), para relacionar essas entidades aos projetos técnicos.

### OBJETIVO GERAL:

- Capacitar o desenvolvimento de desenhos através de ferramentas Cad; Interpretar e fazer leitura de desenho na ferramenta Cad; Capacitar a utilização de software vetorial e bitmap e criação de composição de imagens.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS (Em tópicos):

- Desenvolver a habilidade de resolver problemas;
- Definir e aplicar os conceitos teóricos básicos para aplicações práticas;
- Dominar a leitura e interpretação de desenho técnico no sistema Cad;
- Interpretar e desenvolver cortes, vistas originadas em sistema Cad;
- Desenvolver modelos de soluções de problemas em todos os aspectos de cada capítulo;
- Chegar, passo a passo, através da teoria, a interpretação e execução de desenho técnico;
- Desenvolver o raciocínio lógico e aplicar todas as relações e noções pertinentes aos desenhos aplicados em ferramenta Cad.

## CONTEÚDO:

1. Introdução a criação de peças gráficas utilizando software vetorial e bitmap;
2. Criação de composições de imagens a partir de fotografias;
3. Preparação de bureau;
4. Ferramentas de desenho;
5. Ferramentas para modificar desenhos;
6. Formatação de textos;
7. Formatação de dimensões;
8. Formatação de páginas;
9. Configuração de escalas;
10. Configuração de páginas;
11. Plotagem.

## ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM:

Os conteúdos serão trabalhados, privilegiando:

- Levantamento do conhecimento prévio dos estudantes;
- Motivação com leituras;
- Exposição oral e visual;
- Discussões, debates E questionamentos;
- Leituras e estudos dirigidos;
- Atividades práticas individuais e em grupos.

## FORMAS DE AVALIAÇÃO:

O processo de avaliação da construção de conhecimentos a partir da observação e análise de:

- Listas de exercícios;
- Avaliação contínua da participação durante a aula;
- Avaliação interpretando e construindo desenhos;
- Trabalhos em grupo.



## REFERÊNCIAS BÁSICAS:

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

WAGNER, Almir. **Curso de AUTOCAD 3D.** São Francisco do Sul: Ed. TECKNOWARE, 2003.

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

## REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:

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

CHAPMAN, J.; CHAPMAN, N. Digital multimedia. Chichester: John Wiley & sons, 2004

GAMBA, JR. Computação gráfica para designers: dialogando com as caixinhas de diálogo. Rio de Janeiro: Ed. 2AB, 2003

OLIVEIRA, Mauro Machado de. Auto Desk: Auto CAD 2010: guia prático 2D e 3D e perspectiva. Campinas, SP: Komedi, 2009.

NEGROPONTE, N. A vida digital. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

WAGNER, Almir. Curso de AUTOCAD 3D. São Francisco do Sul: Ed. TECKNOWARE, 2003.

Aprovado pelo Conselho da Faculdade em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_.

Assinatura e carimbo da Direção da Faculdade