



GOVERNO DO ESTADO DO ESPÍRITO SANTO  
Secretaria de Estado da Educação  
Subsecretaria de Estado de Educação Básica e Profissional  
Gerência de Ensino Médio

**ORGANIZAÇÃO DO CURRÍCULO**  
Educação Profissional Técnica de Nível Médio com Habilitação em  
**Técnico em Design Gráfico**  
EIXO TECNOLÓGICO: Produção Cultural e Design  
35 aulas semanais

**COMPONENTES CURRICULARES DE APROFUNDAMENTO**

**CURSO TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO**

**1ª Série**

<b>HISTÓRIA DO DESIGN GRÁFICO</b>		
<b>OBJETIVOS:</b> Identificar e contextualizar as variáveis de fenômenos artísticos, estéticos e culturais das artes gráficas, bem como as competências de gestão relativas à área.		
<b>EMENTA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Design Gráfico: dos primórdios aos dias de hoje.</li><li>• A influência da arte no design gráfico.</li><li>• Revolução Industrial.</li><li>• O movimento Arts and Crafts.</li><li>• Art nouveau.</li><li>• Vanguardas artísticas do início do século XX.</li><li>• Cubismo.</li><li>• Dadaísmo.</li><li>• Futurismo.</li><li>• Surrealismo.</li><li>• Art Déco.</li><li>• Construtivismo Russo.</li><li>• Bauhaus.</li><li>• O Estilo Tipográfico Internacional.</li><li>• A Nova Tipografia. Design Moderno.</li><li>• Design Contemporâneo e Pós-Moderno.</li><li>• Design Digital: do papel ao eletrônico.</li><li>• Interfaces gráficas.</li><li>• Design Digital para múltiplas plataformas.</li></ul>		
<b>COMPETÊNCIAS:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Refletir sobre o design mundial e o design</li></ul>	<b>HABILIDADES:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar os tipos de comunicação;</li></ul>	<b>BASES TECNOLÓGICAS:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Linha evolutiva dos processos de impressão</li></ul>



<p>brasileiro como construção sócio histórico;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Analisar produtos gráficos observando as interações culturais e estilísticas;</li><li>• Conhecer o design vernacular (hand made) e seu contexto social e cultural.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicar técnicas de comunicação;</li><li>• Identificar os recursos essenciais que podem ser utilizados na comunicação;</li><li>• Ler e interpretar textos técnicos sobre design gráfico e comunicação visual;</li><li>• Conhecer a linha evolutiva dos processos de impressão;</li><li>• Conhecer pontos importantes da história do design;</li><li>• Conhecer tecnologias utilizadas, atualmente, na construção de linguagens da comunicação visual e design;</li><li>• Conhecer tecnologias e recursos para a construção do design na atualidade;</li><li>• Diferenciar os estilos de design apontados no estudo de sua origem histórica;</li><li>• Identificar estilos atuais, no design e na comunicação visual, que estejam inspiradas em momentos da criação motivada.</li></ul>	<p>(da pré-história ao modernismo);</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Origens do Design: Arts and Crafts,</li><li>• Art Nouveau, Art Déco, Bauhaus, Funcionalismo, Construtivismo e Pop Art.</li><li>• Design gráfico canônico: escola norte-americana e estilo internacional suíço;</li><li>• Design gráfico não-canônico: o questionamento da modernidade e da pós-modernidade;</li><li>• O design de hoje: a era da informação, questões ambientais e globalização.</li><li>• Bauhaus (Weimar, Dessau e Berlim);</li><li>• Design europeu do pós-guerra ("línea italiana" e o design escandinavo);</li><li>• A escola de Ulm e o design funcionalista alemão;</li><li>• Crise do funcionalismo (Pop design, anti-design e pós-modernidade);</li><li>• Design Vernacular (Hand Made)</li><li>• Design no Brasil.</li></ul>
---	--	--

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA:**

- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. São Paulo: Cia das Letras, 1992.  
DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.  
HOLLIS, Richard. **Design Gráfico – História Concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:**

- PEVSNER, Nikolaus. **Os pioneiros do desenho moderno**. São Paulo: Martins Fontes, 1980.  
SOUZA, Pedro Luiz de. **Notas para uma história do design**. Rio de Janeiro: Ed. 2ab, 1998.  
TAMBINI, Michael. **O Design do Século**. São Paulo: 2ª Ed. Ática, 1999.



## DESENHO E PERCEPÇÃO VISUAL

### OBJETIVOS:

Desenvolver o desenho, a partir da percepção visual estabelecendo parâmetros para a produção de imagens ilustrativas como: ícones, símbolos e infográficos, bem como as competências de gestão relativas à área.

### EMENTA

- Teoria e prática da representação bidimensional.
- Observação visual e tátil de formas e estruturas simples naturais e artificiais.
- Meios técnicos de expressão.
- Percepção visual na representação da forma bi e tridimensional e as suas relações com os fenômenos da cor.

### COMPETÊNCIAS:

- Explorar diferentes técnicas de desenho de forma criativa e expressiva.
- Desenho de Observação: objetos e pessoas
- Desenho de estrutura de corpo humano.
- Recursos digitais para desenho vetorial e pintura digital.
- Conhecer os diferentes estilos de ilustração.
- Dominar diferentes técnicas de desenho e ilustração de objetos e personagens.
- Desenvolver projetos gráficos utilizando recursos digitais para desenho vetorial e layout.
- Analisar a dimensão da percepção visual

### HABILIDADES:

- Conhecer os princípios da forma e do desenho.
- Saber utilizar ferramentas digitais de desenho vetorial e composição.
- Noções de linguagem visual e composição.
- Desenvolver ilustrações em diferentes estilos.
- Conhecer os princípios da forma e do desenho.
- Saber utilizar o desenho de observação de objetos e figura humana.
- Compreender a perspectiva para o desenho de cenários.
- Saber utilizar o desenho à mão livre: realistas e figurativos.
- Conhecer diferentes técnicas de desenho: luz, sombra, figura/fundo, entre outras.

### BASES TECNOLÓGICAS:

- Anatomia humana.
- Desenho de observação.
- Desenho artístico.
- Desenho e pintura digital.
- Uso de software de desenho vetorial e composição de páginas.
- Desenho de observação: objetos e figura humana.
- Desenho de perspectiva e cenários.
- Desenho a mão livre e expressão gráfica. Técnica de composição. Proporção, luz, sombra, textura, fundo e figura.
- Noções básicas de desenho auxiliado por computador.
- Técnicas de renderização manual.
- Desenho de personagens.
- Ilustrações realistas e figurativas.



<ul style="list-style-type: none"><li>• (Gestalt) dos signos aplicados na comunicação multimídia.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saber utilizar ferramentas digitais de desenho vetorial e ilustração digital.</li><li>• Identificar relações entre significado e significante em produtos multimídia.</li><li>• Utilizar conhecimentos da Gestalt na construção projetual.</li><li>• Entender o desenho como meio de comunicação;</li><li>• Identificar as mensagens transmitidas pelo desenho;</li><li>• Aplicar técnicas de desenho em preto e branco em colorido;</li><li>• Aplicar conhecimentos de proporção, no desenho;</li><li>• Identificar as modalidades cognitivas verbal, simbólica, sequencial e sensorial, concreta e holística, por meio do desenho;</li><li>• Entender a coerência formal contida no desenho;</li><li>• Construir apresentações.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Uso de software de desenho vetorial e composição de páginas.</li><li>• Arte e percepção visual – Gestalt.</li><li>• Síntese e simbolização;</li><li>• Modalidades cognitivas: verbal / simbólica / sequencial e sensorial / concreta / holística;</li><li>• Coerência formal;</li><li>• Noções de proporção;</li><li>• Estudo de técnicas de desenho: em preto e branco e em cores.</li></ul>
---	---	---

#### **BIBLIOGRAFIA BÁSICA:**

- AQUINO, Rubens S. L. e outros. **História das sociedades**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1998.
- ALENCAR, Francisco. **História da Sociedade Brasileira**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1996.
- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual** - uma psicologia da visão criadora. 1ª edição, 2016.
- HURLBURT, Allen. **Layout: o design da página impressa**. São Paulo: Mosaico, 1980. 159 p
- BARROS, Lilian Ried Miller. **A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe**. 2. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2007.
- KANDINSKY, Wassily. **Ponto e linha sobre plano**. São Paulo: Editora: Martins Fontes. 2001.
- SAMARA, Timothy. **Ensopado de Design Gráfico**. São Paulo: Editora: Edgard Blucher, 2010.

#### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:**

- ARRUDA, José J. A. e PILETTI, Nelson. **Toda a História**. São Paulo: Ed. Ática, 1996. \_\_\_\_
- . **História Global: Brasil e Geral**. São Paulo: Ed. Saraiva, 1997.



COTRIM, Gilberto. **História do Brasil**. São Paulo: Ed. Saraiva, 1999.  
PIAZZA, Walter F. **Santa Catarina: sua História**. Florianópolis: Ed. Da UFSC – Ed. Lunardelli, 1983.  
PIAZZA, Walter F e HÜBENER, Laura M. **Santa Catarina: história da gente**. Florianópolis: Ed. Lunardelli, 1983  
DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.  
LUPTON Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design**. São Paulo: Cosac Naify. 2006.  
GOMES, João. **Gestalt do objeto**. São Paulo: Edit. Escrituras, 2000

## 2ª Série

TEORIA DA COR		
<b>OBJETIVOS:</b> Utilizar a cor na comunicação visual, considerando suas características físicas, seus aspectos técnicos e estéticos e suas influências psicológicas, bem como as competências de gestão relativas à área.		
<b>EMENTA</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Cor e percepção visual.</li><li>• Processos fisiológicos.</li><li>• Princípios básicos da física da cor.</li><li>• Cor-Luz e cor-pigmento.</li><li>• Esquemas de composição cromática: harmonias e contrastes.</li><li>• Sistemas de cores: CMYK, RGB, HSB, PANTONE características e usos.</li><li>• A cor em displays.</li><li>• Cor de processo e cor especial.</li><li>• O uso da cor no Design Gráfico.</li><li>• A cor no processo de projeto: conceituação x especificação.</li></ul>		
<b>COMPETÊNCIAS:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizar a cor na comunicação visual, considerando suas características físicas, seus aspectos técnicos e estéticos e suas influências psicológicas.</li><li>• Analisar o campo visual.</li><li>• Identificar os processos de obtenção das cores.</li></ul>	<b>HABILIDADES:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Entender o uso da cor na comunicação visual;</li><li>• Conhecer as características físicas, técnicas e estéticas pertinentes à cor;</li><li>• Entender a influência psicológica da cor;</li><li>• Entender a influência da luz na cor;</li></ul>	<b>BASES TECNOLÓGICAS:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Cor / luz;</li><li>• Cor / pigmento;</li><li>• Percepção das cores;</li><li>• Sínteses cromáticas aditiva e subtrativa;</li><li>• A cor aplicada;</li><li>• Classificação das cores: primárias, secundárias, terciárias, quentes, frias, complementares;</li></ul>



<ul style="list-style-type: none"><li>• Selecionar informações sobre cores adequadas ao desenvolvimento do projeto de comunicação visual.</li><li>• Interpretar aspectos compositivos da imagem.</li><li>• Distinguir informações que possibilitem a organização espacial.</li><li>• Analisar o conteúdo plástico adequado ao projeto de comunicação visual.</li><li>• Elaborar projetos de comunicação visual trabalhando elementos compositivos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar a relação pigmento / cor;</li><li>• Diferenciar sínteses cromáticas aditivas e subtrativas;</li><li>• Testas a cor aplicada;</li><li>• Agrupar cores conforme sua classificação: primárias, secundárias, terciárias, quentes, frias e complementares;</li><li>• Identificar elementos que compõem um campo visual.</li><li>• Aplicar as cores em conformidade com a necessidade de projeto de comunicação visual.</li><li>• Identificar os elementos que fazem parte da composição plástica.</li><li>• Aplicar os métodos da composição espacial.</li><li>• Pesquisar e utilizar técnicas compositivas e materiais plásticos.</li><li>• Selecionar criativamente o material para o desenvolvimento do projeto.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Características das cores: luminosidade, saturação, tonalidade;</li><li>• Contraste e harmonia;</li><li>• Escalas de cores;</li><li>• Psicologia e psicodinâmica das cores;</li><li>• Teoria das cores:</li><li>• Círculo Cromático: a escala cromática, monocromática e cores neutralizadas.</li><li>• Harmonia das Cores: o analogia, monocromática, por contraste, cores complementares, tríade, temperatura dominante.</li></ul>
--	--	--

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

DANGER, Eric. **A cor na comunicação**. Rio de Janeiro: Fórum Editora Ltda, 1973.  
FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores na comunicação**. São Paulo: Blücher, 1986. Plano de Curso: Técnico em Comunicação Visual  
GUIMARÃES, Luciano. **Cor, a cor como informação**. São Paulo: Annablume, 2000.  
PEDROSA, Israel. **Da cor a cor inexistente**. Brasília-DF: FUNAME, 1980.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgard Blücher, 1990.  
GUIMARÃES, Luciano. **A cor como Informação: a Construção Biofísica, Linguística e Cultural da Simbologia das Cores**. São Paulo: Annablume, 2000.  
PEDROSA, Israel. **Da cor a cor inexistente**. São Paulo: Senac São Paulo, 2009.  
TAUSZ, Bruno. **A linguagem das cores**. Rio de Janeiro: Edições MG, 1976.



TISKI-FRANCKOWIAK, Irene. **Homem, comunicação e cor**. São Paulo: Ícone, 1997.

## ANÁLISE E CONSTRUÇÃO DA IMAGEM

### OBJETIVOS:

Desenvolver a capacidade de composição e análise de imagens aplicadas à comunicação visual.

### EMENTA

- Evolução da imagem.
- Linguagem visual verbal.
- Elementos de composição das imagens. Captação de luz.
- Registros da imagem.
- Produção de imagens.

### COMPETÊNCIAS:

- Identificar técnicas de reprodução gráfica ao longo da história.
- Analisar os diferentes tipos de papel e sua aplicação.
- Analisar a evolução das principais tipografias.
- Reconhecer técnicas de montagem de um original nos diferentes processos de pré-impressão.
- Analisar a composição do espaço para impressão (texto, coluna e imagem).

### HABILIDADES:

- Compreender a evolução da imagem do modo analógico para o digital;
- Identificar a linguagem visual verbal;
- Compreender a importância da composição e enquadramento de imagens;
- Realizar leitura e análise de imagens;
- Compreender as aplicações gráficas na comunicação visual;
- Identificar os elementos da composição das imagens na fotografia, no cinema, na publicidade e no design gráfico;
- Compreender o processo de captação de luz, exposição e formação da imagem;

### BASES TECNOLÓGICAS:

- Evolução da imagem (do analógico ao digital);
- Linguagem visual verbal;
- Composição e enquadramento;
- Leitura e análise de imagens;
- Aplicações gráficas;
- Elementos de composição das imagens na fotografia, no cinema, na publicidade e no design gráfico;
- Captação de luz, exposição, formação da imagem, composição, lentes e planos;
- Registros da imagem: luz natural e iluminação artificial;
- Produção de imagens e intervenção gráfica.



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Compreender o processo de registro de imagens utilizando luz artificial e luz natural, lentes e planos;</li><li>• Compreender o processo de intervenção gráfica na produção de imagens.</li></ul>	
--	---	--

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA:**

LUPTON, Ellen. **Pensar Com Tipos: Um Guia Para Designers, Escritores, Editores e Estudantes.** Edição: 2006.  
FAWCETT-TANG, Roger. **O Livro e o Designer I: Embalagem, Navegação, Estrutura e Especificação.** Edição: 2007.  
HASLAM, Andrew. **O Livro e o Designer II: Como Criar e Produzir Livros.** Edição: 2007.  
HENDEL, Richard. **O Design do Livro.** Edição: 2003.  
TSCHICHOLD, Jan. **A Forma do Livro: Ensaios Sobre Tipografia e Estética do Livro.** Edição: 2007.  
VILLAS-BOAS, André. **Produção Gráfica para Designers.** Edição: 2008.  
FONSECA, Joaquim da. **Tipografia e Design Gráfico: Design e Produção Gráfica de Impressos e Livros.** Edição: 2008.  
BAER, Lorenzo. **Produção Gráfica**

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:**

FERNANDES, Amaury. **Fundamentos de Produção Gráfica Para Quem Não é Produtor Gráfico.**  
PEREIRA, Aldemar A. **Tipos: Desenho e Utilização de Letras no Projeto Gráfico.** Edição: 2007  
CCBB RIO. **Impressões Originais: A Gravura Desde o Século XV.** Edição: 2007.  
FAJARDO, Elias, SUSSEKIND, Felipe & DO VALE, Marcos. **Oficinas Gravura.** 1ª Edição – 1999  
LETYCIA, Anna & BUTI, Marco. **Gravura em Metal.** Editora Edusp, São Paulo, 2009.  
PERROTA, Isabella. **Tipos e Grafias.** Edição: 2005.

**TIPOGRAFIA**

**OBJETIVOS:**

Introduzir o campo de conhecimentos da tipografia em seus aspectos práticos e teóricos.  
Desenvolver trabalhos de composição e projeto tipográfico.

**EMENTA**

- Estudo de aspectos históricos e culturais do uso da tipografia;
- Descrição e análise de características básicas da tipografia;
- Desenvolvimento de projetos de composição tipográfica e projeto de tipos;





- Fundamentos específicos: kerning e tracking; Legislação ambiental específica; Famílias tipográficas e variações de estilos.

COMPETÊNCIAS:	HABILIDADES:	BASES TECNOLÓGICAS:
<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicar o conhecimento sobre tipos para classifica-los e aplicar em cada estilo de texto/documento ou recurso gráfico;</li><li>• Criar e editar caracteres de forma a compor tipos específicos para o elemento gráfico desejado;</li><li>• Utilizar recursos de Kerning e tracking a fim de tornar o elemento gráfico inteligível.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conhecer a evolução histórica da tipografia;</li><li>• Conhecer e classificar os tipos;</li><li>• Saber diferenciar fonte, glifo e família tipográfica;</li><li>• Conhecer a estrutura de textos no documento e a hierarquia tipográfica;</li><li>• Editar caracteres;</li><li>• Conhecer o processo de criação tipográfica;</li><li>• Aplicar os ajustes de Kerning e tracking na composição tipográfica.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• História da tipografia no ocidente;</li><li>• Análises do uso da tipografia em seus aspectos culturais;</li><li>• Classificação tipográfica;</li><li>• Morfologia e estrutura dos caracteres;</li><li>• Aspectos funcionais e expressivos da palavra escrita;</li><li>• Análises de uso da tipografia em projetos gráficos;</li><li>• Software de desenvolvimento de fonte digital;</li><li>• Desenvolvimento de projeto de tipos e de mensagens visuais aplicados ao projeto gráfico.</li></ul>

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

BRINGHURST, R. **Elementos do Estilo Tipográfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2005  
FARIAS, P. L. **Tipografia Digital**. Rio de Janeiro: 2AB, 1998  
NIEMEYER, L. **Tipografia: uma apresentação**. 3. Ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2003  
ROCHA, C. **Projeto tipográfico: análise e produção de fontes digitais**. São Paulo: Rosari

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

SAMARA, T. Grid. **Construção e desconstrução**. São Paulo: Cosac Naify, 2007  
FRUTIGER, Adrian. **Sinais e símbolos: desenho, projeto e significado**. 2. ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2007. 334 p. ISBN 9788533623910  
CLAIR, K; BUSIC-SNYDER, C. **Manual de tipografia**. Porto Alegre: Bookman, 2009  
LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2006. 181 p.: ISBN 8575035533  
HOCHULI, Jost. **O detalhe na tipografia: letra, espaçamento entre letras, palavra, espaçamento entre palavras, linha, espaçamento entre linhas, mancha**. 1ª ed. São Paulo, SP: WMF Martins Fontes, 2013. 63 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Programa de Pós-Graduação em Tecnologia, Curitiba, 2013. ISBN 9788578276935.



## TEORIA DA COMUNICAÇÃO

### OBJETIVOS:

Exercitar o pensamento teórico sobre a comunicação e despertar o pensamento crítico em relação às questões da comunicação.

### EMENTA

- Introdução à teoria da Comunicação. Comunicação e Ciências Sociais: a natureza interdisciplinar.
- Introdução aos conceitos, modelos, estruturas e paradigmas da comunicação.
- Primeiras contribuições interdisciplinares para a Teoria da Comunicação.
- Novo paradigma da comunicação.

### COMPETÊNCIAS:

- Compreender o papel estratégico da comunicação como instância de mediação social na era contemporânea;
- Analisar os principais modelos teóricos e pesquisas que compõem o campo da comunicação, desde as concepções clássicas do início do século XX até as versões atuais;
- Refletir, à luz das Teorias da Comunicação, sobre os fenômenos comunicacionais e midiáticos contemporâneos a partir de uma perspectiva crítica.

### HABILIDADES:

- Mapear os conceitos, modelos, estruturas e paradigmas da comunicação;
- Identificar os pressupostos teóricos, as premissas metodológicas e as principais contribuições bem como as críticas às principais teorias da comunicação;

### BASES TECNOLÓGICAS:

- Introdução à Teoria da Comunicação.
- Contexto de surgimento da pesquisa em comunicação
- Comunicação: conceitos, modelos, estruturas e paradigmas
- Comunicação como campo de mediação social
- Comunicação: campo interdisciplinar de conhecimento
- Conceitos: sociedade de massa, público e opinião pública.
- Teorias clássicas da comunicação: *Mass Communication Research* ou *Escola Americana*, *Teoria Hipodérmica*, *Abordagem Empírico-Experimental* ou “*da persuasão*”, *Abordagem Empírica de Campo* ou



		<p><i>“dos efeitos limitados”, Teoria Funcionalista.</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Escola Europeia: <i>Teoria Crítica ou Escola de Frankfurt, Teoria Culturalógica, Estruturalismo e a Comunicação</i></li><li>• Outros estudos no campo da comunicação: <i>Estudos culturais, perspectiva midialógica de Marshall McLuhan, Escola Latino-Americana.</i></li><li>• Novo paradigma da comunicação: <i>Perspectiva sócio-construtivista, Tecnologias digitais e a ciberesfera pública.</i></li></ul>
--	--	--

#### **BIBLIOGRAFIA BASICA:**

BERLO, David K. **O processo de comunicação: introdução à teoria e à prática.** Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1968.

CASTELLS, M. O Poder da Identidade. **A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura**, v. 2. 3ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2001. v. 1.

COHN, Gabriel (Org). **Comunicação e indústria cultural.** São Paulo: Nacional, 1977.

DEFLEUR, Melvin L. **Teorias da Comunicação de Massa.** São Paulo: Arte Ciência Vilipress, 2001.

FRANÇA, Vera Regina Veiga; MARTINO, Luiz (Orgs). **Teorias da Comunicação.** Petrópolis: Vozes, 2004.

GOMES, Pedro Gilberto. **Tópicos de teoria da comunicação.** São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2001.

McQUAIL, Denis. **Teorias da comunicação de massa.** 6a. ed. Porto Alegre: Penso, 2013.

MOLES, Abraham. **Teoria da Informação e Perspectiva Estética.** Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro/Brasília: UNB, 1978.

WOLF, Mauro. **Teorias da Comunicação de Massa.** 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

#### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:**

BAUMAN, Zigmunt. **Vida Líquida.** São Paulo: Jorge Zahar Ed, 2007.

BLUMER, Herbert. **A massa, o público e a opinião pública (1946).** In: COHN, Gabriel. **Comunicação e indústria cultural.** São Paulo: TA Queiroz, 1987

HALL, S. **A identidade cultural na Pós-modernidade.** Rio de Janeiro. DP&A, 2006.



MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2005.  
MORIN, Edgar. **Culturas de massas no século XX**. Neurose. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997  
RODRIGUES, Adriano Duarte. **Estratégias da Comunicação**. Lisboa: Editorial Presença, 1990.  
SILVERSTONE, R. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Loyola, 2002.  
TEMER, Ana Carolina Rocha Pessoa & NERY, Vanda Cunha Albieri. **Para entender as teorias da comunicação**. Uberlândia: Aspectus, 2004.

## CRIAÇÃO E EDITORAÇÃO DE IMAGEM

### OBJETIVOS:

Neste curso, o aluno compreenderá os recursos para tratamento, adaptação e revitalização de imagens. Ao estudante serão oferecidos conceitos e práticas de técnicas de editoração para que o profissional egresso possa lidar com as mais diversas possibilidades de projetos.

### EMENTA

- Editoração eletrônica;
- Camadas; Propriedades da Imagem;
- Edição de Imagens; Softwares de tratamento de imagens fotográficas;
- Desenvolvimento de projetos.

### COMPETÊNCIAS:

- Dominar as técnicas de tratamento de imagens digitais;
- Propiciar uma discussão teórico-empírica sobre o estudo da fotografia, no que se refere ao tratamento de imagens;
- Aplicar os recursos de software na produção e edição de imagens digitais com qualidade técnica e estética;
- Analisar diferentes conceitos da fotografia;

### HABILIDADES:

- Introdução.
- Lidar com editoração eletrônica e tratamento de imagens.
- Conhecer os métodos de Produção Gráfica;
- Trabalhar com camadas;
- Conhecer os níveis de cores, curvas tonais, Brilho e contraste, equilíbrio e saturação de cores, variações de matiz;
- Retirar elementos de uma cena (Content-aware Fill);
- Desenvolver projetos;

### BASES TECNOLÓGICAS:

- Introdução.
- O campo da editoração eletrônica.
- O que é computação gráfica (os ramos). Plataformas PC e MAC – diferenças Básicas.
- Produção gráfica (rough, lay out, arte final, impressão).
- Editoração eletrônica (tratamento de imagem, vetor, editoração).
- Tratamento de imagem (bitmap, dpi, rgb, cmyk, grayscale, formatos, scanner, softwares etc.).



<ul style="list-style-type: none"><li>• Compreender as ferramentas de tratamento de imagens;</li><li>• Aplicar imagens aos diversos tipos de mídia eletrônicas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conhecer os elementos: Ferramentas de Seleção, lassos de seleção, Máscara rápida, Canais, demarcadores e Recorte, preenchimento, limpeza de fundo e fusão de Imagens.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Web</i> (menção).</li><li>• Camadas   Layers</li><li>• Conceito de camadas; criando uma nova camada; movimentando camadas.</li><li>• Modos de mesclagem entre camadas.</li><li>• Níveis de opacidade.</li><li>• Mesclagem de camadas.</li><li>• Histórico de Ações.</li><li>• Desenvolvimento de projetos.</li><li>• Cores e Resolução</li><li>• Propriedades da imagem: formatos, tamanho, dpi, navegação (zoom), pincéis, cor, degrade, texturas, brilho,</li><li>• Contraste, prismagem, réguas, linhas guia, etc.</li><li>• Visão geral do software de tratamento de imagem.</li><li>• Edição da imagem: redimensionamento, rotação, flip, inclinação etc.</li><li>• Camadas e ferramentas de seleção.</li><li>• Tratamento de Imagens</li><li>• Retoque de fotos, interferências gráficas, filtros e lentes para correção de fotos.</li><li>• Correções e retoques (brilho, contraste, cores).</li><li>• Níveis de cores, Curvas tonais, Brilho e contraste.</li><li>• Equilíbrio e saturação de cores, Variações de matiz.</li><li>• Retoque em pele (básico) – Carimbo e band aid (Spot Healing)</li><li>• Retirar elementos de uma cena (Content-aware Fill)</li><li>• Desenvolvimento de projetos.</li><li>• Texto e vetores</li></ul>
---	---	--



		<ul style="list-style-type: none"><li>• Formatação de Caixas de Texto, distorção e efeitos, Formas de vetores.</li><li>• Preenchimento de cores (pintura).</li><li>• Desenvolvimento de projetos.</li><li>• Ferramentas de Seleção</li><li>• Lassos de seleção, Máscara rápida, Canais, Demarcadores e Recorte, preenchimento, limpeza de fundo, fusão de imagens.</li><li>• Fotomontagem com manipulação de elementos, retoques.</li><li>• Ações e automatização das mesmas para imagens em grande escala.</li><li>• Desenvolvimento de projetos.</li></ul>
--	--	--

#### **BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ADOBE SYSTEMS. **Adobe Photoshop CS4: classroom in a book: the official training workbook** from Adobe Systems.

Berkeley: Adobe, 2009. 451 p.

BRUNEAU, Cyril; VASCONCELOS, Aline. **Tratamento de imagens com photoshop**. Porto Alegre: Bookman, 2007. 91.

EVENING, Martin. **Adobe photoshop CS4 for photographers: a professional image editor's guide to the creative use of photoshop for the Macintosh and PC**. Amsterdam: Elsevier; Focal Press, 2009. 677 p.

HOPPE, Altair. **Adobe Photoshop: para fotógrafos, designers e operadores digitais**. 5. ed. Santa Catarina: Photos, 2007. 257 p.

#### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BENSON, Jim. **Design em branco & preto para computadores**. Editora LPM, 1996.

DAVID LAI & GREG SIMSIC. **Photoshop, letras mágicas**. São Paulo: Editora Quark, 1997.

HOPPE, Altair. **Fotografia digital sem mistérios: os segredos para fazer Grandes fotos**. 2. ed. Santa Catarina: Photos, 2006.

HORIE, Ricardo Minoru. **300 superdicas de editoração, design e artes gráficas**. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

STEUER, Sharon. **Ideias geniais em photoshop**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002. 201 p.

WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é designer**. Callis editora, 1996.

#### **SOFTWARES**



Adobe Photoshop

### 3ª Série

## PROCESSOS GRÁFICOS

### OBJETIVOS:

Compreender a evolução histórica dos processos de impressão. Reconhecer os processos de impressão gráfica artesanal. Reconhecer nos processos de impressão gráfica artesanal os princípios dos processos de impressão gráfica industrial. Reconhecer materiais e ferramentas utilizados para execução de processos de impressão gráfica artesanal.

### EMENTA

- Processos de impressão gráfica artesanal com os industriais.
- Processos de impressão gráfica artesanal (gravura em alto relevo, gravura em baixo relevo, estêncil e serigrafia).
- Processos de impressão gráfica artesanal na produção de imagens.
- Gravuras de acordo com o processo empregado em sua confecção.
- Características e propriedades dos materiais utilizados na impressão artesanal.

### COMPETÊNCIAS:

- Organizar o anteprojeto de comunicação visual, atendendo às necessidades do cliente.
- Avaliar e indicar processos gráficos de produção para mídia impressa.
- 3. Indicar a utilização do processo de impressão nos projetos de comunicação visual.

### HABILIDADES:

- Identificar as variáveis técnicas de execução do projeto gráfico utilizando corretamente materiais e equipamentos para finalização.
- Distinguir os processos de produção relacionados à mídia impressa.
- Aplicar as características de impressão e acabamento.

### BASES TECNOLÓGICAS:

- Projeto gráfico para mídia impressa os tipos de equipamentos os processos para produção
- Processos de impressão: filmes de seleção (fotolitos), chapas offset; fôrmas flebográficas; cilindros rotográficos; telas serigráficas e fôrmas tampográficas
- Sistemas de pré-provas e sistemas de provas
- Processos digitais de impressão
- Tintas e suas principais características
- Variáveis de impressão
- Gerenciamento de cores
- Pós-impressão: os principais tipos de acabamento (brochura e



		capa dura); a intercalação; o alceamento; os vernizes; os relevos (seco e americano); o plastificação; o corte e vinco • Custos e orçamento do projeto gráfico para mídia impressa
--	--	---

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA:**

LUPTON, Ellen. **Pensar Com Tipos: Um Guia Para Designers, Escritores, Editores e Estudantes.** Edição: 2006.  
FAWCETT-TANG, Roger. **O Livro e o Designer I: Embalagem, Navegação, Estrutura e Especificação.** Edição: 2007.  
HASLAM, Andrew. **O Livro e o Designer II: Como Criar e Produzir Livros.** Edição: 2007.  
HENDEL, Richard. **O Design do Livro.** Edição: 2003.  
TSCHICHOLD, Jan. **A Forma do Livro: Ensaios Sobre Tipografia e Estética do Livro.** Edição: 2007.  
VILLAS-BOAS, André. **Produção Gráfica para Designers.** Edição: 2008.  
FONSECA, Joaquim da. **Tipografia e Design Gráfico: Design e Produção Gráfica de Impressos e Livros.** Edição: 2008.  
BAER, Lorenzo. **Produção Gráfica.** Senac SP; 2ª edição 1999.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:**

FERNANDES, Amaury. **Fundamentos de Produção Gráfica Para Quem Não é Produtor Gráfico.**  
PEREIRA, Aldemar A. **Tipos: Desenho e Utilização de Letras no Projeto Gráfico.** Edição: 2007  
CCBB RIO. **Impressões Originais: A Gravura Desde o Século XV.** Edição: 2007.  
FAJARDO, Elias, SUSSEKIND, Felipe & DO VALE, Marcos. **Oficinas Gravura.** 1ª Edição – 1999

**WEB DESIGN**

**OBJETIVOS:**

Desenvolver homepages e websites interativos, utilizando ferramentas comuns do mercado. Criar e aplicar conteúdos para sites multimídia e com interatividade com o internauta. Conhecer noções do histórico da atividade de comunicação em rede. Conhecer noções das teorias de interatividade e comunicação em rede. Conhecer os navegadores, códigos e ferramentas mais empregadas na atualidade. Aplicar Design à elaboração de





interfaces e desenvolvimento de comunicação de rede. Conhecer noções de arquitetura de informação.

### EMENTA

- Conceitos fundamentais para Web Design.
- Conceito de arte e design.
- Elementos de comunicação visual. Edição de imagens. Animação.
- Integração.
- Design para Web.
- Publicação.
- Ferramentas.

#### COMPETÊNCIAS:

- Desenvolver animações e interatividade para websites.
- Desenvolver interfaces visuais para aplicativos e sites
- Desenvolver os materiais e processos envolvidos na construção de websites.
- Manipular ou construir elementos visuais para aplicativos e sites

#### HABILIDADES:

- Compreender o funcionamento, o histórico e as tendências futuras da rede mundial de computadores;
- Elaborar páginas em HTML com formatação simples;
- Compreender as limitações do meio web no que se refere à criação de conteúdo multimídia;
- Usar conceitos de tipografia e diagramação para a criação de páginas que atendam aos requisitos do design, com especial atenção à usabilidade e acessibilidade;
- Compreender os conceitos relacionados à usabilidade de interfaces em sistemas de computador, especialmente em páginas web;

#### BASES TECNOLÓGICAS:

- Origens da World Wide Web;
- Evolução e atualidade da World Wide Web Interfaces;
- Conceitos de interatividade e usabilidade;
- Noções básicas de HTML Construção de páginas de hipertexto simples
- Diferenças entre estilo e conteúdo Noções básicas de CSS Aplicações de folhas de estilo a páginas HTML Incorporação de vídeo e animações.
- Ferramentas digitais auxiliares para desenvolvimento de web design Navegadores mais utilizados e suas particularidades
- Hospedagem e manutenção de sítios.
- Noções básicas de projeto para web design



		<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicação de conceitos de interatividade e usabilidade.</li><li>• Noções de navegabilidade Análise das características fundamentais do funcionamento de um website.</li><li>• Conceitos de Design Gráfico aplicado à construção de aplicativos e sites</li><li>• Teoria das cores, tipografia e composição</li><li>• Ferramentas de seleção e manipulação de objetos</li><li>• Ferramentas de edição e tratamento</li><li>• Transformação de objeto</li><li>• Timeline, máscara e mesclagem de camadas</li><li>• Ferramentas de texto</li><li>• Estilo e filtros de imagens</li><li>• Manipulação de documentos</li><li>• Recursos para a criação/manipulação de imagens para a construção de botões, banners, logomarca</li><li>• Regras (Heurísticas) de usabilidade.</li></ul>
--	--	---

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA:**

KRUG, Steve. **Não me faça pensar:** uma abordagem de bom senso à usabilidade na web. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

FREEMAN, Elisabeth; FREEMAN, Eric. **Use a cabeça!** HTML com CSS e XHTML. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

MARCONDES, Christian Alfim. **HTML 4.0 fundamental:** a base da programação para web. São Paulo: Editora Érica, 2005

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:**

SILVA, Maurício Samy. **Construindo sites com CSS e (X)HTML:** sites controlados por folhas de estilo em cascata. São Paulo: Novatec, 2008.



NIEDERST, Jennifer. **Aprenda Web Design**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002  
SIEGEL, David. **Criando sites arrasadores na web III: a arte da terceira geração em design de sites**. São Paulo, SP: Market Books, 1999. XXIX, 341 p. ISBN 8587393170.  
NIELSEN, Jakob. **Projetando Websites**. Rio de Janeiro, RJ: Campus, 2000. 416 p. ISBN 85-352-0656-6  
NIELSEN, Jakob. **Usability engineering**. 3rd ed. Boston: AP Professional; 1996. 362 p. ISBN 0125184069

## GERENCIAMENTO DA COR

### OBJETIVOS:

Desenvolver formas de controle da cor em arquivos digitais utilizando programas, equipamentos e procedimentos sistemáticos, permitindo usuários controlarem e ajustarem as cores para serem impressas em uma variedade de dispositivos e de suportes

### EMENTA

- Teoria da cor;
- A cor no processo digital;
- Representação da cor no computador;
- Gerenciamento das cores;
- Composição do gerenciamento da cor;
- Calibração e caracterização de dispositivos de imagem (entrada e saída);

### COMPETÊNCIAS:

- Identificar os conceitos fundamentais da física relacionados ao fenômeno da cor.
- Identificar os problemas comuns da cor no processo digital.
- Estabelecer relações entre as diversas maneiras de representar a cor.
- Converter formatos de arquivos preservando a visualização da cor.
- Interpretar processos de gerenciamento da cor

### HABILIDADES:

- Selecionar as características e especificidades dos vários modelos e espaços de cor.
- Selecionar os modelos de representação da cor no computador para efetuar o gerenciamento da cor.
- Identificar e compreender os processos de reprodução das cores.
- Gerar perfis de cores (ICC) de trabalho, entrada e saída.
- Converter imagens através dos perfis de cor.

### BASES TECNOLÓGICAS:

- Teoria da cor: espectro eletromagnético; espectro de cores; percepção da cor pelo olho humano; curva espectral; fontes de luz; temperatura de cor; componentes da cor; modelos de cor: o HSB; o CIE L\*a\*b espaço de cor: o RGB (cores aditivas); o CMYK (cores subtrativas) pantone; metamerismo; medição da cor: o colorimetria; o densitometria



<p>comuns à área Fotográfica.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Operar ferramentas digitais de gerenciamento da cor.</li><li>• Calibrar dispositivos de imagem.</li><li>• Implementar métodos de gerenciamento de cores para imagens fotográficas digitais.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A cor no processo digital: diferença de cores em diferentes dispositivos e fontes de luz; cores consistentes com gerenciamento da cor</li><li>• Representação da cor no computador: a imagem digital; sistemas de cor: o RGB; o CMYK</li><li>• Gerenciamento das cores: histórico do gerenciamento da cor; reprodução da cor dependente do dispositivo; reprodução da cor independente do dispositivo</li><li>• Composição do gerenciamento da cor: perfil de cor: o ICC perfis de entrada; perfis de saída; perfis de trabalho</li><li>• Gerenciamento da cor no Adobe Photoshop: configuração de gerenciamento da cor; conversão de imagem com perfis de cor; impressão com gerenciamento de cor; prova de cor no monitor</li><li>• Calibração e caracterização de dispositivos de imagem (entrada e saída): condições para medição e uso de dispositivos (máquinas e monitores)</li><li>• Gerenciamento de cores no sistema operacional</li></ul>
---------------------------------------	---	--

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA:**

DANGER, Eric. **A cor na comunicação**. Rio de Janeiro: Fórum Editora Ltda, 1973.  
FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores na comunicação**. São Paulo: Blücher, 1986.  
GUIMARÃES, Luciano. **Cor, a cor como informação**. São Paulo: Annablume, 2000.



PEDROSA, Israel. **Da cor a cor inexistente**. Brasília-DF: FUNAME, 1980.

#### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:**

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgard Blücher, 1990.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como Informação: a Construção Biofísica, Linguística e Cultural da Simbologia das Cores**. São Paulo: Annablume, 2000.

PEDROSA, Israel. **Da cor a cor inexistente**. São Paulo: Senac São Paulo, 2009.

TAUSZ, Bruno. **A linguagem das cores**. Rio de Janeiro: Edições MG, 1976.

TISKI-FRANCKOWIAK, Irene. **Homem, comunicação e cor**. São Paulo: Ícone, 1997.

### **ARTE E ANIMAÇÃO**

#### **OBJETIVOS:**

Conhecer e identificar técnicas de animação. Conhecer as etapas dos processos de animação. Criar uma animação.

#### **EMENTA**

- Fundamentos de animação.
- Técnicas de animação.
- Design aplicado ao processo de animação.

#### **COMPETÊNCIAS:**

- Criar e produzir animações digitais ou analógicas, que podem ser de ilustrações, desenhos, fotografias ou computação gráfica, entre outras.
- Dominar os aspectos de criação e desenvolvimento a partir da compreensão dos processos, ferramentas e práticas relacionadas à linguagem da animação 2D e 3D.
- Criar e adaptar um roteiro de animação para

#### **HABILIDADES:**

- Produzir conteúdo audiovisual de qualidade, com foco em animação, partindo do planejamento ao produto final, considerando tanto o conhecimento estético e pensamento crítico quanto a utilização das ferramentas de design.
- Planejar, desenvolver e finalizar vinhetas e animações 2D, considerando roteiro, storyboard, criação de concept art e ilustração digital, com respeito às

#### **BASES TECNOLÓGICAS:**

- Noções básicas da história da animação.
- Animação sem câmera: taumatoscópio, fenaquistoscópio, estroboscópio, zootoscópio, praxinoscópio, flip-book.
- Equipamentos: estúdio, câmeras, iluminação, computador.
- Animação de objetos.
- Animação com recortes.
- Pixilation e Time-Lapse.
- Kinestasis e colagem.
- Motion Graphics.



ambientes analógicos e digitais.	etapas de produção e aos princípios da animação. <ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizar técnicas de animação, como 2D, 3D, stop-motion, entre outros.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Animação com areia e pintura em vidro.</li><li>• Bonecos, argila, massinha e stop-motion.</li><li>• Rotoscopia.</li><li>• Animação de linhas e células. Animação 3-D.</li><li>• Roteiro e “storyboards”.</li><li>• Animação, áudio e finalização.</li><li>• Modelagem e animação de personagens e cenários 3D e 2D.</li><li>• Fundamentos, planejamento e técnicas de animação 2D.</li><li>• Escrita criativa, linguagem cinematográfica e desenvolvimento de game design; direção de arte e animação.</li></ul>
----------------------------------	---	--

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit**. London; New York: Faber and Faber, 2001.

WITAKER, Harold; HALAS, John. **Timing for animation**. Burlington, MA: Focal Press, 1981.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. 3. ed. São Paulo, SP: Editora SENAC São Paulo, 2011. 456 p. ISBN 978853960165.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

KIRKPATRICK, Glenn; PEATY, Kevin. **Flash cartoon animation: learn from the pros**. Birmingham, UK: Friends of Ed, 2002.

RUSSET, Robert e STARR, Cecile. **Experimental Animation**. New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1976

WIEDEMAN, Julius. **Animation NOW!** Rio de Janeiro; Cologne: TASCHEN, 2004

WINDER, Catherine e DOWLATABADI, Zahra. **Producing Animation**. Burlington, MA: Focal Press, 2001

RUSSET, Robert e STARR, Cecile. **Experimental Animation**. New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1976.

LAYBOURNE, Kit. **The Animation Book**. New York: Three Rivers Press, 1998.

JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. **The illusion of life: Disney animation**. New York: Hyperion, [1995]. 575 p. ISBN 0786860707



--

## VÍDEO DESIGN

### OBJETIVOS:

Desenvolver projetos visuais seja para a veiculação em mídias impressas ou no meio digital.

### EMENTA

- Noções estéticas a respeito da produção gráfica em vídeos.
- Noções básicas de tipografia.
- Tratamento e resolução de imagens.
- Princípios das cores, equilíbrio, composição e harmonia. Montagem de tabelas, assinaturas e vinhetas animadas.

### COMPETÊNCIAS:

- Utilizar imagens, textos e ilustrações que são distribuídos harmoniosamente, aplicando-se os fundamentos do design necessários.
- Dominar o conjunto de técnicas e de concepções estéticas aplicadas a representação visual de uma ideia, mensagem, criação de logotipos, ícones, vinhetas para televisão, projeto gráfico de publicações impressas e digitais.

### HABILIDADES:

- Criar e definir aparências: cores, formatos, dimensões, legibilidade e comunicação.
- Utilizar variadas técnicas e ferramentas diferentes: a ilustração, a fotografia, tipografia, entre outros.
- Elaborar animações.
- Planejar e desenvolver anúncios.
- Criar cartazes e vinhetas para TV.
- Cuidar de identidade de sites, blogs.

### BASES TECNOLÓGICAS:

- Ilustração Digital, Tipografia, Modelagem e Animação 3D.
- Cores, Grids, Gestalt.
- Photoshop, Illustrator, Corel, InDesign, Adobe Premiere, After Effects.



#### **BIBLIOGRAFIA BÁSICA:**

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.  
SAMARA, Timothy. **Grid: construção e desconstrução**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.  
WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual**. 8. ed. São Paulo: Callis, 1995.

#### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:**

BERTOMEU, João Vicente Cegato. **Criação visual e multimídia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010. xi, 149.  
CARVALHO, Ana Paula Coelho de. **O ensino paulistano de design**. São Paulo: Blucher, 2015.  
FORMIGA, Eliana. **Símbolos gráficos: métodos de avaliação e compreensão: contribuições à melhoria do projeto deste importante meio de comunicação visual de informações**. São Paulo: Blucher, 2011.  
JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Campinas: Papyrus, 2013.  
PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria: 40 métodos para design de produtos**. São Paulo: Blucher, 2015.