

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO	3º	DISCIPLINA	Representação Técnica III		
1º SEMESTRE [X]		PROFESSORES	Cynthia Casagrande Matos / Yrurá Garcia Júnior / Marcelo Amianti		
2º SEMESTRE []		CURSO	Design Gráfico		
ANO	2017	CARGA HORÁRIA	64 h/a	Nº DE VAGAS	40
		CLASSIFICAÇÃO	[X] OBRIGATÓRIA	[] OPTATIVA	

EMENTA	Compreensão das linguagens técnicas, dos sistemas de representação e códigos específicos na configuração do projeto. Desenvolvimento da capacidade de representação de formas e funções através de linguagens sistematizadas.
---------------	---

OBJETIVO GERAL	Desenvolvimento de linguagens, métodos, técnicas, processos, meios e sistemas normativos tradicionais e contemporâneos para captação, registro, utilização de imagens e criação. A disciplina prevê a apresentação de conteúdos que ofereçam um panorama da importância da representação técnica no projeto de design gráfico.
-----------------------	--

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Proporcionar conhecimentos teóricos e práticos que possibilitem uma visão e compreensão de ambientes internos, externos, embalagens, PDVs, entre outros da área de gráfico. Desenvolver o pensamento e o potencial criativo através da representação de elementos tridimensionais no espaço bidimensional. Desenvolver o croqui expressivo e comunicativo para uma boa elaboração do projeto na fase de geração de alternativa até a fase final. Aplicar técnicas de representação para a melhor compreensão das ideias.
------------------------------	--

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<p>UNIDADE 1</p> <ul style="list-style-type: none">-Introdução: Perspectivas Isométrica e Cavaleira (tipos e aplicações)-Introdução: a perspectiva linear cônica (tipos e aplicações): elementos básicos da perspectiva linear com um ponto de fuga: Plano Vertical, Plano Horizontal, Linha de Terra (LT), Linha do Horizonte (LH), Altura do Observador e Posição do observador (Pontos de Distância). Perspectiva de ambientes a partir de um layout com pontos medidores. Perspectiva de ambientes, com um dos planos em verdadeira grandeza. Ponto de fuga central com altura variada. <p>UNIDADE 2</p> <ul style="list-style-type: none">- Croquis e desenho gestual. Croqui e finalização. O croqui como representação gráfica do processo criativo. Gesto livre e a transformação do pensamento para o desenho. Croquis de ambientes com marcação da estrutura linear.- Técnicas de representação de projetos do cotidiano: tipos e aplicações em embalagens, estandes, PDVs, placas e fachadas (croquis, planificação e perspectivas isométricas). <p>UNIDADE 3</p> <ul style="list-style-type: none">- Fluxograma de interação/navegação e a logomarca para um aplicativo (Ex.: Fluxograma de Garrett; layout básico da logomarca, contendo: paleta de cores, ícones e tipografia.)
------------------------------	--

RECURSOS DIDÁTICOS	Aulas teóricas e práticas, conteúdo/método utilizando recursos diversos: Equipamento Didático para Ensino da Teoria da Perspectiva Técnica Exata, Data Show e desenvolvimento com ilustrações das etapas no quadro negro. Materiais utilizados pelos alunos: lapiseiras técnicas, jogo de esquadros, régua "T", compasso, borracha macia, flanela, frasco de álcool gel, papel nos tamanhos: A2, A3, manteiga em A2 e fita adesiva.
METODOLOGIA	Abordagem histórica sobre desenvolvimento e evolução do conhecimento da perspectiva; descrição interpretação das interfaces com disciplinas afins e outras áreas de conhecimento; execução de ambientes em perspectiva técnica mediante aplicação de elementos fundamentais da perspectiva; perspectivas e croquis em objetos do cotidiano; fluxograma de interação/navegação e a logomarca para um aplicativo.
PROCESSOS AVALIATIVOS	<p>1). Nota I (Valor:30 pontos) – Perspectivas realizadas em sala de aula, 1ª prova dia 27/04/2017 (Tema: pontos medidores com um ponto de fuga).</p> <p>2). Nota II (Valor: 30 pontos) – Perspectivas realizadas em sala de aula , 2ª prova dia 01/06/2017 (tema: perspectiva isométrica e três vistas).</p> <p>3). Trabalho Final (Valor: 40 pontos) – fluxograma de interação/navegação e a logomarca para um aplicativo.</p> <p>Critérios: avaliação da aplicação dos elementos fundamentais da representação técnica, perspectiva, traçado, precisão, proporção, expressão e comunicação, criatividade, detalhamento e finalização, domínio da técnica e adequação do material.</p>
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<p>ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS: Coletânea de normas para desenho técnico. São Paulo: Ed.ABNT, 1999.</p> <p>BACHMANN E FORBERG. Desenho técnico 4, Ed. Porto Alegre: Globo, 1979.</p> <p>CHIGIR, Margarita. Curso de Desenho de Perspectiva Exata. Graftec Editora: São Paulo, 1980.</p> <p>CHING, Francis D. K.; JUROSZEK, Steven P. Representação gráfica para desenho e projeto - Barcelona: Ed. Gustavo Gili , 2001. vi, 345 p</p>
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	<p>CHIESA, C. Perspectiva: elementos racionais para uso prático. São Paulo: Hemus, [19--]. 86 p.</p> <p>ESTEPHANIO, C. Desenho mecânico básico. Rio de Janeiro: Ao livro técnico S. A., 2001.</p> <p>LAWSON, P. Perspectiva para dibujantes. 2. ed. Barcelona: Gustavo Gili, 1959. 264 p.</p> <p>MANFÉ, G., POZZA, R. e, SCARATOG. Manual de desenho técnico mecânico. Volume 1, 2 e 3. São Paulo: Angelloti Ltda, 1991.</p> <p>PEREIRA, A. Desenho técnico básico. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves.</p> <p>VELOSO FILHO, R. Perspectiva cônica. Brasília: Thesaurus, 1980. 92 p.</p>

Professores Responsáveis: Cynthia Casagrande Matos / Yrurá Garcia Júnior / Marcelo Amianti