

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO	6°	DISCIPLINA	Expressão gráfica VI		
1° SEMESTRE []		PROFESSOR	Ricardo Portilho Mattos/ Daniela Menezes Martins		
2° SEMESTRE [X]		CURSO	Design gráfico		
ANO	2017	CARGA HORÁRIA	64 h/a	N° DE VAGAS	40
		CLASSIFICAÇÃO	[X] OBRIGATÓRIA	[] OPTATIVA	

EMENTA	Desenvolvimento de linguagens, métodos, técnicas, processos, meios e sistemas normativos tradicionais e contemporâneos para capacitação, registros, utilização de imagens e criação.
---------------	--

OBJETIVO GERAL	Desenvolver com os alunos habilidades expressivas, criativas e críticas, num diálogo com a cultura contemporânea. Exercitar dinâmicas criativas que envolvam pesquisa, elaboração conceitual, produção e análise de exercícios propostos.
-----------------------	---

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Exercitar o senso de escolha estética consciente, através da pesquisa e comparação da obra de designers e artistas contemporâneos. Oferecer fundamentos para a compreensão e elaboração do sentido da linguagem visual através da conceituação e referenciação cultural, especialmente nos fluxos entre a arte contemporânea e as dinâmicas de consumo e produção em massa.
------------------------------	--

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<ol style="list-style-type: none"> 1- Análise de Obras e Períodos da arte Contemporânea. 2- Criação de imagens a partir de dinâmicas de análise e recontextualização 3- Exercícios de coleta e edição de imagens 4- Análise de relações entre o design gráfico e a arte contemporânea. 5- Discussão sobre as possibilidades de inserção do design gráfico autoral no campo profissional.
------------------------------	---

METODOLOGIA	Aulas expositivas Aulas práticas Análise de imagens exposição e comentários sobre a produção dos alunos
--------------------	---

RECURSOS DIDÁTICOS	<ul style="list-style-type: none"> - Quadro e giz - Multimídia - Material Teórico Impresso - Dinâmicas em sala de Aula.
---------------------------	---

PROCESSOS AVALIATIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentação de registros gráficos dos processos de criação. - Apresentação de projetos gráficos. Critérios de avaliação: qualidade técnica e criatividade. - Memorial com a fundamentação conceitual das peças desenvolvidas.
------------------------------	--

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<p>ARGAN, Giulio Carlo. A Arte Moderna.</p> <p>FERREIRA, Gloria. Arte como questão: anos 70 = Art as a question the 1970s . São Paulo: Instituto Tomie Ohtake, 2009. 429 p. (Meio século de arte brasileira ; 2) ISBN 9788588728127 (broch.)</p> <p>GOMEZ-PALACIO, Bryony; VIT, Armin. A referência no design gráfico: um guia visual para a linguagem, aplicações e história do design gráfico . São Paulo: Blücher,</p>
----------------------------	---

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	<p>BOURRIAUD, Nicolas. Estética Relacional. Trad. Denise Bottman. São Paulo: Martins Fontes, 1998.</p> <p>BOURRIAUD, Nicolas. Pós-Produção: como a Arte Reprograma o Mundo Contemporâneo. Trad. Denise Bottman. São Paulo: Martins Fontes, 1998.</p> <p>EATOCK, Daniel. Daniel Eatock Imprint. New York: Princeton Architectural Press, 2008.</p> <p>FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação . São Paulo: Cosac Naify, 2007. 222 p. ISBN 9788575035931</p> <p>HALL, Peter. Stefan Sagmeister: Made you look. London: Booth-Clibborn Editions, 1999.</p> <p>HENDRICKS, John. O que é Fluxus? O que não é! O Porquê. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2002.</p> <p>LUTZ, Hans Rudolf. Today's Hieroglyphs. Genebra: Lutz Verlag, 2006.</p> <p>NUNES, Sebastião. Somos Todos Assassinos. São Paulo: Altana, 2003.</p> <p>ONO, Yoko. Grapefruit. New York: Simon & Schuster, 2000.</p> <p>SAGMEISTER, Stefan. HELLER, Steven. Things I have learned in my life so far. Nova Iorque: Abrams, 2007.</p> <p>SHAUGHNESSY, Adrian. How to be a graphic design, without losing your soul. New York: Princeton Architectural Press, 2005.</p>
----------------------------------	---

Professor Responsável: Ricardo Portilho Mattos
