

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO	2°	DISCIPLINA	Expressão Gráfica II	
1° SEMESTRE	[]	PROFESSORES	Nadja Maria Mourão/Marcelo Aureliano	
2° SEMESTRE	[X]	CURSO	Design de Ambientes	
ANO	2018	CARGA HORÁRIA	64h/a	N° DE VAGAS 30
		CLASSIFICAÇÃO	[X] OBRIGATÓRIA	[] OPTATIVA

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

OBJETIVO GERAL	Desenvolver a capacidade de ver, representar e expressar-se graficamente.
----------------	---

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ul style="list-style-type: none"> Realizar desenhos através da observação, da criação e de técnicas da expressão gráfica. Analisar visualmente e confeccionar desenhos de ambientes, de objetos e seus detalhes utilizando: traço à mão livre, enquadramento, direção da linha, proporção, ângulo, linha auxiliar de construção e estrutura. Compreender e realizar perspectiva de observação saber aferir, situar a linha do horizonte e ponto(s) de fuga. Distinguir e representar às formas, o volume, a direção da luz e da sombra própria e projetada. Entender as formas e suas inter-relações no plano e no espaço. Expressar por meio da criação, gestual, transformar e explorar a originalidade. Conscientizar-se da importância da disciplina como pré-requisito para a criação e a construção de competências necessárias à profissão designer.
-----------------------	---

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<p>Unidade I: REVISÃO</p> <ol style="list-style-type: none"> Formas geométricas básicas aplicadas ao desenho de ambientes: quadrado, retângulo, trapézio, círculo e elipse (exercícios). Perspectiva com um ponto de fuga: objetos e ambientes: linha de terra e linha do horizonte, ponto de fuga, linhas de verdadeira grandeza, profundidade, proporções. Perspectiva com dois pontos de fuga: objetos e ambientes: linha de terra e linha do horizonte, ponto de fuga, linhas de verdadeira grandeza, profundidade, proporções. Aplicação da perspectiva e a representação criativa <p>Unidade II: LUZ E SOMBRA.</p> <ol style="list-style-type: none"> Luz natural e luz artificial Luz e sombra própria e sombra projetada. Gradação tonal na superfície e entre as faces da forma. Contraste de forma e contra forma (figura e fundo). Desenho de criação aplicando formas cúbicas com tratamento de luz e sombra.
-----------------------	--

	<p>Unidade III: Materiais e Cor</p> <p>j) Apresentação dos materiais: nanquim, lápis de cor, marcador (Magic Color ou prisma color), pastel seco e papéis (coloridos e texturizados).</p> <p>k) Teoria da Cor: cores óticas e cor do pigmento, cores primárias e misturas (magenta, amarelo e cyan), cores secundárias e complementares.</p> <p>l) Representação dos diversos tipos de materiais arquitetônicos (textura, luz e sombra): metal, madeira, concreto, pedra, tijolo, telha, tecido, plástico e vidro.</p> <p>m) Representação de elementos paisagísticos: arbustos, árvores, grama, água, pedra etc.</p> <p>n) Diversidade com os materiais: papel colorido + lápis branco (brilho); papel vegetal + prisma color (efeito aquarela) etc.</p> <p>o) Diversidade de técnicas: mão livre + computador.</p> <p>Unidade IV: Introdução ao desenho de Croquis</p> <p>p) Desenhos rápidos com marcação de tempo</p> <p>q) Desenho de recorte de ambientes</p> <p>r) Calunga (figura) para design de ambientes</p>
--	---

PROCESSOS METODOLÓGICOS	Aulas expositivas, aulas teóricas e aulas práticas em que o aluno deverá observar um determinado objeto ou ambiente para interpretá-lo e desenhá-lo com orientação dos professores.
--------------------------------	---

RECURSOS DIDÁTICOS	Quadro negro, som, retroprojektor e data show, modelos de objetos e imagens bidimensionais.
---------------------------	---

PROCESSOS AVALIATIVOS	A avaliação do conteúdo se dará através da correção do conjunto de exercícios elaborados em classe e extraclasse e prova. As unidades do programa serão avaliadas individualmente.
------------------------------	--

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<p>CHING, Francis D. K.; JUROSZEK, Steven P. Representação Gráfica para Desenho e Projeto. Barcelona: JphnWiley& Sons, 2001.vi, 345p.</p> <p>EDWARDS, Betty. Desenhando com o Lado Direito do Cérebro. Rio de Janeiro: Tecnoprint, 1984.218 p.</p> <p>PARRAMÓN, José. A perspectiva na Arte. Lisboa: Ed. Presença, 1998.112 p.</p>
----------------------------	---

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	<p>ARNHEM, Rudolf. Arte e Percepção Visual uma Psicologia da Visão Criadora, São Paulo: Ed. Pioneira, 1986.</p> <p>HALLAWELL, Philip. A Mão Livre: livro 1a linguagem – livro 2 técnicas de desenho. São Paulo: Melhoramentos, 2012. 1v</p> <p>HOFFMAN, Donald. Inteligência Visual: como criamos o que vemos. Rio de Janeiro: Campus. 2001.251p.</p> <p>NORLINE, Ernest, Prespective Drawing, California Pub by Walter sd.</p> <p>OSTROWER, Fayga. Acasos e criação Artística. Rio de Janeiro: Ed. Campus, 1999. 289p.</p> <p>OSTROWER, Fayga. Universos da Arte. Rio de Janeiro: Ed. Campus, 1883 358p.</p> <p>PIPES, Alan. Desenho para Designers. Tradução de Marcelo A. L. Alves. São Paulo: Ed. Edgard Blücher Ltda., 2010.223p.</p> <p>WONG, Wucius, Princípios de forma e desenho. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. 252p.</p>
----------------------------------	---

Professores Responsáveis: Nadja Maria Mourão/Marcelo Aureliano
--