

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO	4º	DISCIPLINA	Representação Técnica VI-A Tarde		
1º SEMESTRE []		PROFESSOR	Glauco Honório Teixeira		
2º SEMESTRE [X]		CURSO	Design de Ambientes		
ANO	2018	CARGA HORÁRIA	64 horas-aula	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	Introdução aos conhecimentos dos elementos técnicos da perspectiva, visando desenvolver o raciocínio espacial através dos principais sistemas e métodos de projeção e de representação de projeto, com ênfase na perspectiva oblíqua de dois pontos de fuga.
-----------------------	--

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Desenvolver o uso da perspectiva oblíqua com dois pontos de fuga para uma visão e compreensão de ambientes internos e externos. 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 – Perspectiva oblíqua a 45º – Aplicações I.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introdução: a perspectiva linear cônica oblíqua com dois pontos de fuga. - Elementos básicos da perspectiva linear com dois pontos 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 uma aresta dos planos em verdadeira grandeza. - Dois pontos de fuga com alturas variadas e elementos antes e depois do plano. - Variações e efeitos pretendidos. <p>UNIDADE 2 – Perspectiva oblíqua a 45º – Aplicações II.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desenvolvimento e aprofundamento das técnicas e processos. - Perspectiva de ambientes com elementos curvos nos diversos planos. - Desnível, elementos paralelos e oblíquos ao observador. - A escada na perspectiva com dois pontos de fuga. - Variações e efeitos pretendidos. <p>UNIDADE 3 - Croquis e desenho gestual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Croqui e finalização. - O croqui como representação gráfica do processo criativo. - Gesto livre e a transformação do pensamento para o desenho. - Técnicas de representação.
------------------------------	--

PROCESSOS METODOLÓGICOS	Abordagem histórica sobre desenvolvimento e evolução do conhecimento da perspectiva; descrição interpretação das interfaces com disciplinas afins e outras áreas de conhecimento. Atividades práticas com execução de ambientes em perspectiva técnica mediante aplicação dos processos fundamentais da perspectiva; execução de croquis de ambientes com tratamentos.
--------------------------------	--

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.
---------------------------	---

PROCESSOS AVALIATIVOS	<p>A avaliação de cada aula será feita através da correção do conjunto de exercícios elaborados pelos alunos em classe e extra classe. As unidades do programa serão avaliadas por prova individual.</p> <p>Primeira Etapa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Croquis - 10 pontos 2. Trabalhos práticos - 20 pontos <p>Segunda Etapa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Croquis - 10 pontos 2. Trabalhos práticos - 20 pontos <p>Etapa Final</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Croquis - 10 pontos 2. Prova - 30 pontos

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<p>CHING, Frank; JUROSZEK, Steven P. Representação gráfica para desenho e projeto. Barcelona: John Wiley & Sons, 2001. 345 p.</p> <p>CHIGIR, Margarita. Curso de Desenho de Perspectiva Exata. Graftec Editora: São Paulo, 1980.</p> <p>REGAL, Paulo Horn. A Prática Gráfica do Croqui e a Criatividade. Revista Educação Gráfica, Baurú, Nº 7, p. 19-32, 2003.</p>
----------------------------	--

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	<p>LAWSON, Philip J. Perspectiva para Dibujuantes - Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 1961</p> <p>MONTENEGRO, Gildo A. Perspectiva de Profissionais. 3 ed. Editora Edgard Blücher: São Paulo, 1983.</p> <p>A. Cino. Perspectiva: Elementos racionais para uso prático. 9ed. Hemus Editora: São Paulo, 1996.</p> <p>SHIMIZU, Yoshihawa; Watson. Creative Markers -Techniques - In Combination with Mixed Media.</p> <p>POORE, Johanathan. Interior Color By Design. Ed. Rock Port.</p> <p>VEIGA, L. F. Equipamento Didático para Ensino da Teoria da Perspectiva Técnica Exata INPI - Instituto Nacional de Propriedade Industrial. Depósito PAT nº MU 850 1720-5.2/2</p> <p>VELOSO Fº, Raimundo N. Perspectiva Cônica. 2ed. Editora Thesaurus: Brasília, 1980.</p>
----------------------------------	--

Professor Responsável:	Glauco Honório Teixeira
-------------------------------	-------------------------