

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO	3º	DISCIPLINA	EXPRESSÃO GRÁFICA III	
1º SEMESTRE [X]		PROFESSOR	Caroline Salvan Pagnan e Genesco Alves	
2º SEMESTRE []		CURSO	Design de Produto	
ANO	2017	CARGA HORÁRIA	64 h/a	Nº DE VAGAS 40
		CLASSIFICAÇÃO	[X] OBRIGATÓRIA	[] OPTATIVA

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

OBJETIVO GERAL	Ampliar conhecimentos sobre a criação gráfica através do estudo das questões básicas de percepção e expressão visual, além de utilizar o desenho como ferramenta para a comunicação e estímulo do processo criativo.
-----------------------	--

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ol style="list-style-type: none">I. Ampliar a capacidade de analisar e compreender as imagens de produtos;II. Desenvolver as técnicas de construção de imagens como representação das ideias do designer, proporcionando ferramentas de apresentação e explicação de um produto;III. Ampliar as capacidades de utilização do desenho como argumento no desenvolvimento de produtos;IV. Oferecer informações a respeito das aplicações variadas das representações de produtos e das formas de expressão adequadas às diferentes etapas do projeto, texturas de materiais e informações necessárias ao correto entendimento do projeto.
------------------------------	--

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<p>Módulo I - COMPREENSÃO E PERCEPÇÃO DA IMAGEM Compreensão dos movimentos ocorridos na manipulação de produtos e sua representação através de elementos de fluxo. Identificando a estrutura do produto, a estrutura do movimento e suas formas de representação.</p> <ul style="list-style-type: none">- Percepção do produto;- Ferramenta de geração de alternativas;- Diagramas de uso e função. <p>Módulo II - CONSTRUÇÃO DA IMAGEM: REPRESENTAÇÃO DAS IDEIAS Representação de texturas reproduzindo materiais aplicados à produtos através do uso de diferentes materiais para finalização [markers, lápis de cor, pastel seco, aquarela, caneta]</p> <ul style="list-style-type: none">- Madeiras;- Metais;- Vidro;- Polímeros;- Couro e tecido. <p>Módulo III - APLICAÇÃO DAS IMAGENS NO PROJETO DE DESIGN DE PRODUTO</p> <ul style="list-style-type: none">- Modificação de superfícies;- Representação dos produtos nas mãos de usuários.
------------------------------	--

PROCESSOS METODOLÓGICOS	<p>A disciplina prevê a apresentação de conteúdos que ofereçam um panorama da importância das diversas técnicas da representação no projeto de design de produto.</p> <p>Serão realizadas atividades práticas para capacitação individual no desenvolvimento das técnicas de representação de produtos. Também serão realizados exercícios de estímulo da percepção visual dos alunos com o intuito de ampliar seus repertórios visuais.</p>
--------------------------------	--

RECURSOS DIDÁTICOS	<p>O conteúdo será apresentado por meio de apresentações em pdf, textos de livros, demonstrações no quadro ou em grupos. As atividades práticas serão desenvolvidas com a observação de modelos, além de desenhos de criação.</p>
---------------------------	---

PROCESSOS AVALIATIVOS	<p>Durante o semestre, serão desenvolvidos três exercícios avaliativos para aplicação do conteúdo teórico e práticos de desenho de observação e criação, sendo avaliados em conjunto. Cada módulo do conteúdo terá uma atividade avaliativa relacionada.</p> <p>Distribuição das notas:</p> <p>Nota 1 [30pts]: atividade avaliativa em sala</p> <p>Nota 2 [30pts]: atividade avaliativa em sala</p> <p>Nota 3 [40pts]: atividade avaliativa em sala</p>
------------------------------	---

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<p>MARTÍN, Gabriel. Fundamentos do desenho artístico: aula de desenho. São Paulo: Wmfmartinsfontes, 2007.</p> <p>PIPES, Alan. Desenho para designers. São Paulo: Editora Blucher, 2010]</p> <p>FILHO, João Gomes. Gestalt do Objeto: sistema de leitura visual da forma. São Paulo: Escrituras Editora, 2008.</p>
----------------------------	--

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	<p>CASTILHO, M.; STRAUB, E.; BIONDAN, P.; QUEIROZ, H. ABC do rendering. Curitiba: Infolio Ed., 2004.</p> <p>CHING, Francis D.K., JUROZEK, Steven P. Representação Gráfica para Desenho e Projeto. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, S.A., 2001.</p> <p>GILL, Robert W. Desenho para apresentação de projetos: rendering with pen and ink. Tradução de Roberto Raposo. Tecnoprint, 1981.</p> <p>HALLWELL, Phillip. À Mão Livre. Volume 1. São Paulo: Editora Cultura, 1995.</p> <p>HOFFMAN, Donald. Inteligência Visual: como criamos o que vemos. Rio de Janeiro: Campus. 2001.251p.</p> <p>JULIÁN, Fernando; ALBARRACÍN, Jesús. Desenho para designers industriais. Lisboa: Editorial Estampa, 2005.</p> <p>MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1997.</p> <p>NIEMEYER, Lucy. Elementos da semiótica aplicados ao design. Rio de Janeiro: 2ab, 2003.</p> <p>WONG, Wucius, Princípios de forma e desenho. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010. 252p.</p>
----------------------------------	---

Professor Responsável: Caroline Salvan Pagnan
--