

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO	4º	DISCIPLINA	EXPRESSÃO GRÁFICA IV	
1º SEMESTRE []		PROFESSOR	Caroline Salvan Pagnan e Genesco Alves	
2º SEMESTRE [X]		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	Desenvolver a capacidade de representação de produtos através das ferramentas de desenho e linguagem gráfica direcionada à apresentação de projetos, além de utilizar o desenho como ferramenta para a comunicação e estímulo do processo criativo.
-----------------------	---

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ol style="list-style-type: none"> I. Desenvolvimento da capacidade de representação do conceito e do desenvolvimento de produtos através de desenho e linguagem gráfica com foco na apresentação de projetos; II. Ampliar as capacidades de utilização do desenho como argumento no desenvolvimento de produtos, utilizando-se de ambientação e fluxogramas de uso; III. Desenvolver a compreensão e interpretação da estrutura dos objetos; IV. Desenvolver a percepção do espaço tridimensional, traduzindo-o para a representação bidimensional através do desenho; V. Compreender o papel da expressão gráfica na prática profissional do design;
------------------------------	---

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<p>MÓDULO I – CONCEITO DE PROJETO E MAPA DE PERCEPÇÃO</p> <p>Incentivar a utilização de ferramentas de representação gráfica, composição e combinação de elementos gráficos com a finalidade de desenvolver a capacidade de apresentação de projetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compreensão de elementos de projeto [requisitos, objetivos, atributos, inspiração e conceito] - Geração de alternativas através de desenho de criação - Diagramação de painéis de apresentação de projeto - Teoria da cor <p>MÓDULO II – AMBIENTAÇÃO E FUNCIONAMENTO DE PRODUTOS</p> <p>Desenvolver a capacidade de argumentação projetual através do desenho, visando embasar a representação bidimensional de objetos tridimensionais.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicação de produtos em imagens de usuários - Ambientação de produtos em cenas - Fluxograma de funcionamento de produtos
------------------------------	---

	<p>MÓDULO III – REPRESENTAÇÃO DE MONTAGEM E ESTRUTURA DE PRODUTOS</p> <p>Representar os elementos que compõem produtos, indicando sua estrutura, funcionamento e etapas de montagem.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Representação de vista explodida de produtos - Manual de montagem de produtos
<p>PROCESSOS METODOLÓGICOS</p>	<p>A disciplina prevê a união de apresentação de conteúdo com o desenvolvimento prático dos alunos dentro de sala de aula. O conteúdo é passado ao início das aulas e posteriormente são conduzidas atividades práticas com acompanhamento em sala, sendo complementadas com atividades extraclasse.</p>
<p>RECURSOS DIDÁTICOS</p>	<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> <p>Material básico para uso do aluno, podendo ser complementado de acordo com as necessidades da disciplina: lápis grafite série B (2B, 4B e 6B); caneta esferográfica preta ou azul; fita crepe; Papel Sulfite A4, e A3 75g [cerca de 10 por aula]; Lápis de cor aquarelável, canetas marcadoras, papel vegetal, revistas para recorte.</p>
<p>PROCESSOS AVALIATIVOS</p>	<p>A avaliação da disciplina será feita por meio de provas e trabalhos extraclasse. Cada módulo do conteúdo terá uma atividade avaliativa relacionada.</p> <p>Distribuição das notas:</p> <p>Nota 1 [30pts]: apresentação de trabalho em sala</p> <p>Nota 2 [30pts]: atividade avaliativa em sala</p> <p>Nota 3 [40pts]: apresentação de trabalho final em sala</p>
<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p>	<p>BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blucher, 1998.</p> <p>CHING, Francis D.K., JUROZEK, Steven P. Representação Gráfica para Desenho e Projeto. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, S.A., 2001.</p> <p>PIPES, Alan. Desenho para designers. São Paulo: Editora Blucher, 2010]</p>

**BIBLIOGRAFIA
COMPLEMENTAR**

CASTILHO, M.; STRAUB, E.; BIONDAN, P.; QUEIROZ, H. **ABC do rendering**. Curitiba: Infolio Ed., 2004

EISSEN, Koos; STEUR, Rosilien. **Sketching: Técnicas de desenho para designers de produto**. Porto Alegre: Bookman, 2015

FILHO, João Gomes. **Gestalt do Objeto: sistema de leitura visual da forma**. São Paulo: Escrituras Editora, 2008.

GILL, Robert W. **Desenho para apresentação de projetos: rendering with pen and ink**. Tradução de Roberto Raposo. Tecnoprint, 1981.

HALLWELL, Phillip. **À Mão Livre**. Volume 1. São Paulo: Editora Cultura, 1995.

JULIÁN, Fernando; ALBARRACÍN, Jesús. **Desenho para designers industriais**. Lisboa: Editorial Estampa, 2005.

MARTÍN, Gabriel. **Fundamentos do desenho artístico: aula de desenho**. São Paulo: Wmfmartinsfontes, 2007.

SAMARA, Timothy. **Ensopado de design gráfico: ingredientes visuais, técnicas e receitas de layout para designers gráficos**. São Paulo: Blucher, 2010.

Professor Responsável: Caroline Salvan Pagnan e Genesco Alves