

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO	6º	DISCIPLINA	Representação Tridimensional III		
1º SEMESTRE []		PROFESSOR	Wadson Gomes Amorim		
2º SEMESTRE [X]		CURSO	Design Gráfico		
ANO	2017	CARGA HORÁRIA	64 h/a	Nº DE VAGAS	40
		CLASSIFICAÇÃO	[X] OBRIGATÓRIA	[] OPTATIVA	

EMENTA	Desenvolvimento da visão espacial por meio de técnicas de representação tridimensional, através da leitura e interpretação de projetos e experimentação prática de modelos.
---------------	---

OBJETIVO GERAL	Capacitar o aluno para compreensão e manejo de métodos e técnicas aplicados ao desenvolvimento de modelos e protótipos de representação tridimensional física ou digital.
-----------------------	---

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Estudar e praticar diferentes métodos de representação tridimensional física e digital pertinentes ao campo do Design Gráfico; • Compreender os elementos necessários ao desenvolvimento de modelos e protótipos; • Qualificar para o uso adequado de materiais e tecnologias para a representação tridimensional de projetos de design.
------------------------------	--

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<p>Unidade 1. Representação tridimensional de aspectos de ordem subjetiva</p> <p>Tema: Design de Joias. Design, emoção e sensorialidade. Experimentações com materiais e técnicas diversas para construção de ornamentos corporais.</p> <p>Unidade 2. Representação tridimensional em ambiente digital</p> <p>Tema: Modelagem 3D e Realidade Aumentada . Recursos e softwares de modelagem 3D Museu virtual e realidade aumentada</p> <p>Unidade 3. Representação tridimensional do ambiente construído</p> <p>Tema: Design de Sinalização, Design Gráfico Ambiental e Acessibilidade. Princípios do Design Gráfico aplicados ao ambiente construído. Sinalização acessível.</p> <p>Unidade 4. O Design tridimensional na cidade</p> <p>Tema: Design Efêmero e Intervenções Urbanas. O Design e a Cidade Projeção mapeada e projetos de instalações efêmeras</p>
------------------------------	--

METODOLOGIA	Aulas expositivas e atividades práticas dirigidas: Oral (explicativo), visual (observação) e procedimentos práticos de criação.
--------------------	--

RECURSOS DIDÁTICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Projeção áudio visual com projetor multimídia e computador; • Conjunto de textos de referência colocados à disposição para reprodução; • Material para execução de atividades práticas.
---------------------------	---

PROCESSOS AVALIATIVOS	<p>Durante o semestre serão desenvolvidos exercícios teóricos e práticos de representação tridimensional que validarão o conhecimento apreendido em sala de aula.</p> <p>Distribuição dos pontos: Exercícios práticos: E1: Joia Contemporânea - 20 pontos E2: Modelagem e impressão 3D – 10 pontos E3: Projeto e prototipagem de sinalização acessível para museu – 20 pontos</p> <p>Seminário: SE: Sinalização acessível – 10 pontos</p> <p>Trabalho Final: TF: Projeto e prototipagem de intervenção urbana– 40 pontos</p> <p>1º Nota = E1 + E2= 30 pontos 2º Nota = E3 + SE = 30 pontos 3ª Nota = TF = 40 pontos</p>
------------------------------	---

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<p>KURABAYASHI, Susumu. Making Interior Models. Tokyo: Graphic-Sha, 1994. MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual. São Paulo: Martins Fontes, 1979. SHIMIZU, Yoshiham. Models and Prototypes. Tokyo: Graphic-Sha, 1994.</p>
----------------------------	--

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	<p>ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora. 3 ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1986. CAUDURO, João Carlos. Design e ambiente. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1978. CODINA, Carles. A joalheria. Lisboa: Editorial Estampa, 2000. D' ARC, Hélène Rivière; MEMOLI, Maurizio. Intervenções urbanas na América Latina: viver no centro das cidades. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012. IIDA, Itiro. Ergonomia: projeto e produção. 2 ed. São Paulo: Blucher, 2005. LYNCH, Kevin. A imagem da cidade. 2 ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010. MANZINI, Ezio. A matéria da invenção. Lisboa: Centro Português de Design, 1993. NORMAN, Donald A. Design emocional. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.</p>
----------------------------------	---

Professor Responsável: Wadson Gomes Amorim