

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO	8º	DISCIPLINA	Materiais e Processos de Produção V		
1º SEMESTRE []		PROFESSOR	Cláudio Santos Rodrigues		
2º SEMESTRE [X]		CURSO	Design Gráfico		
ANO	2017	CARGA HORÁRIA	64 h/a	Nº DE VAGAS	40
		CLASSIFICAÇÃO	[X] OBRIGATÓRIA	[] OPTATIVA	

EMENTA	Estudo e aplicação dos materiais, dos processos produtivos e dos aspectos pertinentes ao planejamento e gerenciamento da produção.
---------------	--

OBJETIVO GERAL	Capacitar o aluno para a análise crítica de conteúdos e processos comunicativos que utilizam a transdisciplinaridade e as tecnológias audiovisuais como suporte, tendo como foco a atuação do designer gráfico como criador e gestor de processos colaborativos e de co-criação.
-----------------------	--

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<p>Apresentar conceitos gerais do contexto da indústria da tecnologia e as características das diferentes técnicas e tecnologias disponíveis e aplicáveis no ambiente audiovisual.</p> <p>Compreender a intercessão das diversas disciplinas junto à comunicação do audiovisual a partir da ideia de inovação.</p> <p>Motivar os alunos a participar como criadores críticos de projetos audiovisuais expandidos em conexão com diversas áreas do conhecimento.</p> <p>Revelar atuações específicas do design no campo do audiovisual.</p>
------------------------------	--

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<p>Unidade I – O contexto da indústria do audiovisual</p> <p>1.1 – Hipermodernidade, Cultura de Massa e a Indústria do Audiovisual</p> <p>2.1 – Cultura Remix e Cultura da Colaboração (Distúrbio Eletrônico - Critical Art Esemble, Cultura em Fluxo).</p> <p>Unidade II – O panorama técnico e tecnológico da produção audiovisual</p> <p>2.1- Formatos da imagem audiovisual: analogico, digital, HD, web, dispositivos móveis.</p> <p>2.2 – As telas do audiovisual: do cinema às mídias móveis – suportes e usos.</p> <p>2.3 – Mídia design: a produção de conteúdo audiovisual para suportes e ambientes híbridos</p> <p>Unidade III – O design televisual: o design gráfico aplicado na mídia televisão</p> <p>3.1 – <i>Movie titles</i>: narratividade e design gráfico no cinema e na televisão</p> <p>3.2 – Projetos de identidade televisual (packaging televisual): análise de casos</p> <p>3.3 – Metodologias para o design televisual: a gramática televisiva e sua influência nos processos de criação de conteúdo videográfico.</p>
------------------------------	--

METODOLÓGIA	Aulas expositivas em sala, para apresentação e discussão dos conceitos. Palestras com convidados. Atividades em grupo. Acompanhamento e avaliação das etapas das atividades.
--------------------	---

RECURSOS DIDÁTICOS	Revisão bibliográfica. Estudos de casos para apresentação e análise dos conceitos. Equipamentos: Quadro negro; projetor e caixa de som; laptop em todas as aulas.
---------------------------	---

PROCESSOS AVALIATIVOS	Avaliação 01 – Estudos dirigidos Avaliação 02 – Seminários em grupo Avaliação 03 – Análise de estudos de caso Trabalhos em grupo de no máximo 4 integrantes
----------------------------------	--

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<p>FLUSSER, Vilém. Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relumê Dumará, 2002.</p> <p>LIPOVETSKY, Gilles, Jean Serrouy. A Tela Global. Cultura Midiática e Cinema na Era Hipermoderna. Coleção Imagem Tempo. 2009.</p>
--------------------------------	--

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	<p>ARANTES, Priscila. @rte e Mídia : perspectivas da estética digital. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.</p> <p>FLUSSER, Vilém. O Universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade. São Paulo : Annablume, 2008.</p> <p>MOTA, Regina (org.). Cultura da Conexão: novos formatos para a produção do conhecimento. Belo Horizonte: Argvumentum, 2010.</p> <p>SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sergio (org.). Cultura digital.br. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009.</p>
--------------------------------------	--

Professor Responsável: Cláudio Santos Rodrigues
--