



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS
DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

Disciplina
 Atividade complementar
 Monografia

Prática de Ensino
 Módulo
 Trabalho de Graduação

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

OBRIGATÓRIO

ELETIVO

OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária Semanal		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
EG	GEOMETRIA APLICADA AS TECNOLOGIAS 1	15	30	2	45	1º

Pré-requisitos		Co-Requisitos		Requisitos C.H.	0
----------------	--	---------------	--	-----------------	---

EMENTA

Conceitos de design gráfico. Editor de apresentações. Conceitos de raster e vector. Utilização de programas de tratamento de imagens, editoração eletrônica e introdução às tecnologias de prototipagem rápida sob o olhar da educação ambiental.

OBJETIVO (S) DO COMPONENTE

Habilitar o aluno para utilização das ferramentas básicas de computação gráfica e prototipagem rápida, bem como para utilização crítica de softwares que possam potencializar sua prática profissional.

METODOLOGIA

Durante a disciplina será realizada a avaliação diagnóstica-formativa, acompanhando o progresso dos alunos e dos grupos em seu desenvolvimento nas atividades da disciplina.

AValiação

A avaliação será individual. Os critérios de avaliação dos trabalhos são: participação, organização, capacidade de aplicação do conhecimento.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Apresentação da disciplina. Conceitos de design gráfico. Editor de apresentações. Exercício 1.
2. Desenvolvimento Exercício 1.
3. Programas de tratamento de imagens/ editoração eletrônica. Exercício 2.
4. Desenvolvimento Exercício 2.
5. Conceitos de vector. Exercício 3.
6. Conceitos de raster. Exercício 4.
7. Introdução à prototipagem rápida: visita ao Grea3D.

8. Prototipagem rápida: tecnologia subtrativa – Corte a laser.
9. Prototipagem rápida: tecnologia subtrativa – Gravação a laser.
10. Finalização dos exercícios.
11. Desenvolvimento do Portfólio. Apresentação do Portfólio.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

1. Ellen Lupton The ABC's of Triangle, Square, Circle: The Bauhaus and Design Theory , J. Abbott Miller Princeton Architectural Press, 2019.
2. Prototipagem rápida: tecnologias e aplicações Neri Volpato Edgard Blücher, 2007.
3. Introdução A Computação Gráfica Brisson, Joao. Coelho, Antonio Pereira, Joao Madeiras Fca Editora 1ª Edição 2018.
4. Mark Hatch The Maker Movement Manifesto: Rules for Innovation in the New World of Crafters, Hackers, and Tinkerers McGraw Hill Professional, 256 p 2013.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

1. Computação Gráfica Para Designers. Dialogando com as Caixinhas de Diálogo - Gamba Junior - 2ª Edição: 1ª 2011.
2. Novos Fundamentos do design Ellen Lupton, Jennifer Cole Phillips, Cristian Borge Cosac & Naify, 2008.
3. Rodrigues; Rezende Cabri-Geometre e a Geometria Plana Unicamp 2º Edição 112 p.
4. Marcos Serafim De Andrade Adobe Illustrator Cc, 2ªEd. Senac Sp Serie Informatica 2016.
5. Tony Mullen Mastering Blender, 2nd Edition SYBEX 704 p 2012.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Departamento de Expressão Gráfica

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Licenciatura em Expressão Gráfica

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO

Nucleo 2 - Componentes especificos