

PLANO DE ENSINO
EXECUÇÃO GRÁFICA
CARGA HORÁRIA: 80 HORAS

EMENTA

Estudo de métodos para criação e conclusão de projetos visuais. Melhoria de propagandas utilizando recursos informáticos. Entendimento das técnicas de impressão, cores, formatos, papéis e processos. Conhecimento do mercado gráfico e solicitação de orçamentos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Introdução à Tipografia

Processos e procedimentos da impressão

Categorias de Gráficas

Classificações do Papel

Planejamento Gráfico

Impressão e Acabamentos

Execução do serviço gráfico no mercado de Trabalho

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

As aulas à distância serão realizadas em vídeo aulas, material disponível no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), atividades de apoio para exploração e enriquecimento do conteúdo trabalhado, fóruns de discussão, atividades de sistematização, avaliações e laboratórios práticos virtuais.

RECURSOS DIDÁTICOS

Livro didático;
Vídeo aula;
Fóruns;
Estudos Dirigidos (Estudo de caso);
Experimentos em laboratório virtual;
Biblioteca virtual;
Atividades em campo.

SISTEMA DE AVALIAÇÃO

A distribuição dos 100 pontos acontecerá da seguinte forma durante o período de oferta da disciplina:

- ✓ Fórum de Discussão Avaliativo: 10%
- ✓ Estudo Dirigido: 10%
- ✓ Avaliação Parcial I: 15%
- ✓ Avaliação Parcial II: 15%
- ✓ Avaliação Final: 50%

Caso o aluno não alcance no mínimo 60% da pontuação distribuída, haverá a Avaliação Suplementar com as seguintes características:

- ✓ Todo o conteúdo da disciplina.
- ✓ Valor: 100 pontos
- ✓ Pré-requisito: Resultado Final ≥ 20 e < 60
- ✓ Regra: $(\text{Resultado Final} + \text{Nota Prova Suplementar}) / 2$
- ✓ Média final para Aprovação: ≥ 60 pontos

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

VILLAS-BOAS, André. Produção gráfica para designers. Rio de Janeiro, RJ: 2AB, 2010. Fontes, 2000.

VILLAS-BOAS, André. Produção gráfica para designers. Rio de Janeiro, RJ: 2AB, 2010. Fontes, 2000.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ADOBE; MELLO, Fábio Fonseca de. Adobe Photoshop 7.0: guia autorizado Adobe. São Paulo: Pearson Educations do Brasil, 2005.

COLLARO, Antonio Celso. Projeto gráfico: teoria e prática da diagramação. 4. ed. São Paulo: Summus, 2006.

GAMBA JUNIOR. Computação gráfica para designers: dialogando com as caixinhas de diálogo. Rio de Janeiro, RJ: 2AB, 2011. 96 p. (Fundamentos de informática)