



Componente Curricular: Exclusivo de curso (X)			Eixo Comum ()		Eixo Universal ()	
Curso: PUBLICIDADE E PROPAGANDA - MKT E CRIAÇÃO			Núcleo Temático: LINGUAGENS, TÉCNICAS E TECNOLOGIA			
Nome do Componente Curricular: INSTRUMENTAÇÃO E DESIGN DIGITAL					Código do Componente Curricular:	
Carga horária: 2 horas aula 32h/ 38ha		() Sala de aula (X) Laboratório () EaD		Etapa: 3		
<p>Ementa:</p> <p>Apresentação e experimentação dos principais recursos de diagramação digital que combinem os recursos de tratamento/edição de imagens bitmap, de desenho/edição de imagens vetoriais.</p> <p>Apresentação dos princípios de animação e efeitos visuais para aplicação em mídias digitais.</p>						



Conteúdo Programático

Adobe Indesign para diagramação digital.

- Edição do Texto;
- Formatação e tipos de grid;
- Instrumentação de elementos visuais (tipografia, cor, pattern, imagens, ilustrações);
- Otimização do processo (Estilos, numeração automática, arquivos externos);
- Fechamento de arquivo (PDF) e Package;
- Recurso prancheta para aplicação de múltiplas páginas para mídia impressa;
- Desenvolvimento de folder.

Ferramentas do Adobe After Effects para animação e efeitos visuais

- Conceito de timeline e keyframe com imagem bitmap, vetor e texto;
- Recursos de edição: opacidade, escala, rotação e posicionamento guiado;
- Integração com photoshop e illustrator;
- Aplicação de efeitos para animações
- Renderização;
- Desenvolvimento de vinheta.



Sem	Tópico do conteúdo	Referências Bibliográficas
1	Apresentação do plano de ensino disciplina e critérios de avaliação.	
2	Introdução aos conceitos básicos de diagramação digital no mercado editorial e publicitário.	UTSUNOMIYA, Fred. Programas de tratamento de imagens: introdução à editoração eletrônica. São Paulo: Mackenzie, 2014. 110 p. (Conexão inicial) ISBN 9788582930281. Número de Chamada: 005.369 U92p 2014
3	Introdução ao Software Indesign abordando as diversas possibilidades editoriais (Grid) e variações de templates (estilos) para cada tipo de projeto impresso e Digital. Paginação e Formatos: margens, colunas e sangria. Paleta de cor para preenchimento e contorno.	AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos de design criativo. Porto Alegre: Bookman, 2009. (741.6 A496f 2009)
4	Indesign (Exercício 01) Paleta de cores, caixas de texto, criação de formas básicas, seleção de objetos, linhas guia, ferramenta de alinhamento e transformação (escala, rotação e distorção).	
5	Indesign (Exercício 02) – Texto e Imagem. Paleta de cores, caixas de texto, criação de formas básicas, seleção de objetos, linhas guia, ferramenta de alinhamento e transformação (escala, rotação e distorção). Inserção de imagens bitmap, vetores e painel de links.	
6	Indesign (Exercício 02) – Texto e Imagem. Paleta de cores, caixas de texto, criação de formas básicas, seleção de objetos, linhas guia, ferramenta de alinhamento e transformação (escala, rotação e distorção). Inserção de imagens bitmap, vetores e painel de links.	

7	Avaliação 01	
---	--------------	--



8	Avaliação 01	
9	Apresentação do plano de ensino para segunda etapa da disciplina. After Effects Introdução aos conceitos básicos de animação, interface do software e conceitos de timeline e keyframe	LUCENA JUNIOR, Alberto. Arte da Animação. São Paulo: Editora Senac, 2002. (778.5347 L935a 2002)
10	After Effects (Exercício 01) Aplicação dos conceitos de timeline e keyframe com formas geométricas básicas e texto.	
11	After Effects (Exercício 02) Aplicação dos conceitos de timeline e keyframe com formas geométricas básicas e texto com recursos de edição.	
12	After Effects (Exercício 03) Desenvolvimento de animação com importação de imagens organizadas em layers do photoshop e illustrator e renderização.	
13	After Effects (Exercício 04) Desenvolvimento de animação com importação de imagens organizadas em layers do photoshop e illustrator, com aplicação de efeito e renderização.	
14	After Effects (Exercício 04) Desenvolvimento de animação com importação de imagens organizadas em layers do photoshop e illustrator, com aplicação de efeito e renderização.	
15	Indesign (projeto interdisciplinar) Projeto Gráfico para publicação em formato PDF.	
16	Indesign (projeto interdisciplinar) Projeto Gráfico para publicação em formato PDF.	
17	Indesign (projeto interdisciplinar) Projeto Gráfico para publicação em formato PDF.	
18	Indesign (projeto interdisciplinar) Projeto Gráfico para publicação em formato PDF.	
19	Avaliação 02	



20	Avaliação 02	
21	Avaliação 02	

Instrumentos Avaliativos

N1 – Trabalhos + avaliação presencial

N2 - Trabalhos + avaliação presencial + projeto interdisciplinar

Bibliografia Básica:

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos de design criativo. Porto Alegre: Bookman, 2009. (741.6 A496f 2009)

SAMARA, Timothy. Grid: Construção e desconstrução. São Paulo: Cosac & Naify, 2007 (686.224 S187g)

LUCENA JUNIOR, Alberto. Arte da Animação. São Paulo: Editora Senac, 2002. (778.5347 L935a 2002)

Bibliografia Complementar:

ADOBE CREATIVE TEAM. Adobe Illustrator CS5: classroom in a book : guia oficial de treinamento. Porto Alegre: Bookman, 2011. (006.6869 A239 2011)

ARAÚJO, Emanuel. A construção do livro. São Paulo: Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000. (686 A663c)

MEYER, Trish; MEYER, Chris. Creating motion graphics with After Effects. 4. ed. Amsterdam: Elsevier, 2007. (778.9 M612c 2007)

SAMARA, Timothy. Guia de Design Editorial: Manual prático para o design de publicações. São Paulo: Bookman, 2011. (741.6 S187g)

TONDREAU, Beth. Criar grids: 100 fundamentos de layout. São Paulo: Blücher, 2009. 208 p. ISBN 9788521204947 (686.225 T663c)

UTSUNOMIYA, Fred. Programas de tratamento de imagens: introdução à editoração eletrônica. São Paulo: Mackenzie, 2014. 110 p. (Conexão inicial) ISBN 9788582930281. Número de Chamada: 005.369 U92p 2014

