



DISCIPLINA: Tópicos Especiais em Computação Gráfica aplicada à Moda	CÓDIGO:
----------------------------------------------------------------------------	----------------

Período Letivo: 2º Semestre / 2020

Carga Horária: Total: 30 horas Semanal: 02 aulas Créditos: 02

Modalidade: (X) Teórica () Prática (X) Teórica e Prática

Classificação do Conteúdo pelas DCN: Optativa

Departamento/Coordenação: Departamento de Informática, Gestão e Design
Professor (a): Rodrigo Bessa

Técnicas Utilizadas	Atividades Avaliativas	Valor
Aula expositiva em quadro.	Primeira Avaliação	20
Aula com uso de multimídia	Trabalho individual e em grupo	20
Trabalhos individuais em grupo	Apresentação dos seminários	20
Seminários e Apresentações de trabalhos	Segunda Avaliação	25
Processos Criativos em Design Gráfico	Portifólio do Projeto Final	10
Criação de um projeto de design gráfico	Total	100

Atividades Complementares

Recomendação de documentários sobre Artes Gráficas.

Horário semanal e local para atendimento extraclasse aos alunos:

Não se aplica

Bibliografia Adicional:

(relação de textos ou materiais didáticos não constantes do plano de ensino)

1	CAMARGO, Mario de. Gráfica: arte e indústria no Brasil: 180 anos de história. São Paulo: Bandeirantes Gráfica, 2003
2	MELO, Chico Homem de. O design gráfico brasileiro: anos 60. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
3	MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. História do design gráfico. São Paulo: Cosac Naify, 2009
4	MORAES, Ary. Infografia. O design da notícia. Dissertação (mestrado) - Departamento de Artes e Design, PUC-Rio. Rio de Janeiro, 1998.

Professor (a) responsável: Rodrigo Bessa

Data: 13/10/20

Coordenador (a) do curso: Rodrigo Bessa

Data: 13/10/20