

**PLANO DE ENSINO**

<b>Unidade Universitária: FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO</b>	
<b>Curso: DESIGN</b>	
<b>Disciplina: FERRAMENTAS, MATERIAIS E PROCESSOS DO DESIGN 4</b>	<b>Código da Disciplina: ENEX00536</b>
<b>Carga horária: 36 HORAS</b>	<b>Etapa: QUARTA</b>
<b>Ementa:</b> Estudos dos processos de representação, subjetivação e sensibilização por meio da linguagem da ilustração. Estudo de programas computacionais gráficos de edição audiovisual e produção de interfaces digitais. Estudo dos materiais cerâmicos e das tecnologia desenvolvidas em sua utilização industrial.	
<b>Objetivos:</b> Conhecer a linguagem da ilustração e as ferramentas relacionadas aos processos de modelagem manual e de prototipagem rápida; processos de fabricação cerâmicos e suas propriedades; edição de audiovisual e interfaces digitais. Adquirir instrumental para a criação e desenvolvimento de projetos de design relativos ao eixo temático do semestre. Proporcionar a pesquisa de materiais e técnicas para elaboração dos projetos. Estar sensibilizado com os processos e procedimentos dos diversos meios de representação técnica e tecnológica. Desenvolver a capacidade de análise crítica e reflexiva sobre a produção criativa.	
<b>Conteúdo Programático:</b> Introdução às linguagens da ilustração. A imagem e a comunicação visual. Técnicas e processos na relação entre imagem e texto. Modelagem manual. Manipulação de materiais para construção de modelos tri-dimensionais. Introdução aos softwares para prototipagem rápida. A montagem audiovisual e interfaces digitais. Técnicas cerâmicas. Desenvolvimento de técnicas de moldagem, criação de modelos em gesso em prototipagem. Tiragem de objetos em série relacionado com os temas abordados no projeto.	
<b>Bibliografia Básica:</b> DURAN, Nelson. Nanotecnologia: introdução, preparação e caracterização de nanomateriais e exemplos de aplicações. São Paulo: Artiber, 2006. FARIAS, Priscila. Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias. Rio de Janeiro: 2AB, 2013. VELLOSO, Leandro Manuel Reis, ZIBEL, Carlos. Conceitos teóricos aplicados à pesquisa em jogos eletrônicos. 2ª Jornada de Pesquisa do LabVisual. Universidade de São Paulo, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, 8 e 9 de novembro de 2012.	
<b>Bibliografia Complementar:</b> KERCKHOVE, Derrick de. A pele da cultura - investigando a nova realidade eletrônica. São Paulo: Annablume, 2009. LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2002. MAESTRI, George. Animação [digital] de personagens. São Paulo: Quark, 1996.	