



## Plano de Ensino

<b>CAMPUS:</b> Timóteo	
<b>DISCIPLINA:</b> Informática Aplicada	<b>CODIGO:</b> G07IAPL0.01

Início: **Março/2023**

**Carga Horária:** Total: 60 horas/aula      Semanal: 4 horas/aula      Créditos: 04

**Natureza:** Teórico-prática

**Área de Formação - DCN:** Conhecimentos de fundamentação

**Departamento que oferta a disciplina:** Departamento de computação e construção civil.

### Ementa:

Investigação dos recursos e mídias computacionais no pensamento e conhecimento contemporâneos relativos à arquitetura e urbanismo. Experimentação da comunicação, discutindo seus aspectos técnicos e conceituais. Ênfase na manipulação de imagens e diagramação gráfica CorelDRAW, Photoshop e/ou similares.

Curso(s)	Período	Eixo	Obrigatória	Optativa
Arquitetura e Urbanismo	1º	Expressão Gráfica	X	

### INTERDISCIPLINARIDADES

<b>Prerrequisitos:</b>
Sem
<b>Correquisitos:</b>
Sem

### Objetivos: *A disciplina deverá possibilitar ao estudante*

1	Familiarizar o aluno nos recursos computacionais existentes para a elaboração de textos e trabalhos figuras.
---	--

Unidades de ensino	Carga-horária Horas/aula	
1	Investigação dos recursos e mídias computacionais.	4
2	Hierarquia, tipografia e cores.	4
3	Tratamento de informações e representação aplicada à arquitetura.	12
4	Diagramação (composição visual).	16
5	Ferramentas do software Gimp.	24
<b>Total</b>		<b>60</b>



## Plano de Ensino

---

<b>Bibliografia Básica</b>	
1	WILLIAMS, R.. Design para quem não é Designer. São Paulo: Ed.Callis, 2009.
2	ARNHEIM, R. Arte e Percepção Visual – Uma psicologia. Editora Pioneira, 1998.
3	HURLBURT, Allen - Layout : O design da página impressa. Editora Nobel. (1986).

<b>Bibliografia Complementar</b>	
1	MANUAL DO SOFTWARE GIMP
2	GOROSTIZA, J. Peter Greenaway. Ed. Cátedra, 2008.
3	GALIZIA, L. R. Os processos criativos de Robert Wilson. Ed. Perspectiva, 1986.

Editora Nobel; 1ª edição (1 janeiro 1986)