

Plano de Ensino

CAMPUS: Timóteo		
DISCIPLINA: Informática Aplicada		CODIGO: 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

Prerrequisitos:
Sem
Correquisitos:
Sem

Objetivos: <i>A disciplina deverá possibilitar ao estudante</i>	
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
Total		60

Plano de Ensino

Bibliografia Básica	
----------------------------	--

- | | |
|---|--|
| 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). |

Bibliografia Complementar	
----------------------------------	--

- | | |
|---|--|
| 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)