

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE TAQUARITINGA

ANO	PLANO DE ENSINO
2013	2º SEMESTRE DE 2013

CÓDIGO	DEPARTAMENTO
51	SISTEMAS PARA INTERNET

CÓDIGO	DISCIPLINA
5148	PRÁTICA DE DESIGN

CÓDIGO	PROFESSOR RESPONSÁVEL
	NASIAZENO PEREIRA

CARGA HORÁRIA			DISTRIBUIÇÃO DAS AULAS		
SEMANAS	X AULAS/SM	= TOTAL	= TEÓRICAS	+ PRÁTICAS	+ AVALIAÇÃO
20	4	80			

EMENTA
Criação e edição de imagens vetoriais, ferramentas de integração. Tratamento de imagem para composição de cenas para uso na Internet. Aplicações de efeitos digitais. Formatos de imagens para a <i>Web</i> . Desenvolvimento de <i>layouts</i> para <i>Web</i> . Design, interatividade e ambiente. Introdução à engenharia de usabilidade.

OBJETIVOS GERAIS
Apresentar os tratamentos refinados de imagens e animações com emprego de softwares ou do canvas do HTML5. A ênfase na concepção de uso de várias interfaces compatíveis com interoperabilidade de navegadores com objetivo de analisar usabilidade e acessibilidade.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS
Criar e produzir sítios Web com recursos de imagens. Utilizar ferramentas de tratamento de imagens, de efeitos digitais e animações para Internet e multimídia.

ANO	PLANO DE ENSINO	CÓDIGO
2013	2º SEMESTRE DE 2013	5148

PROGRAMA

Criação e edição de imagens vetoriais, ferramentas de integração.
 -visão geral
 -padrões: o padrão SVG
 -aplicações
 -comparação entre editores gráficos vetoriais
 Tratamento de imagem para composição de cenas para uso na Internet.
 -editores de imagem
 -edição de imagem
 -correções e aplicação de filtros
 -efeitos de imagem
 -formatos de imagens para a *Web*.
 Desenvolvimento de *layouts* para *Web*.
 Design, interatividade e ambiente.
 -*layout responsivo*
 Introdução à engenharia de usabilidade.
 -análise de contexto de uso
 -elementos de interação

METODOLOGIA

Aulas expositivas, aulas práticas em laboratório.
 Trabalho prático

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

P1 = prova teórica 1
 P2 = prova teórica 2
 T = trabalho prático
 P = Projeto de web site
 FR = frequência
 T = 0,2 ponto

M = Média final
 $M = (P1 + P2 + P) / 3 + T$

Aprovação: $MF \geq 6.0$

Reprovação: $MF < 6.0$

E - $9,0 \leq MF \leq 10,0$

A - $8,0 \leq MF < 9,0$

B - $6,0 \leq MF < 8,0$

C - $MF < 6,0$ insuficiente

F - Reprovação por faltas = Frequência < 75%

ANO	PLANO DE ENSINO	CÓDIGO
2013	2º SEMESTRE DE 2013	5148

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CYBIS, W; BETIOL, A. H; FAUST, R. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. São Paulo: Novatec, 2010.

VIEIRA, A. S. Adobe InDesign CS5: Guia Prático e Visual para profissionais e amadores. São Paulo: Alta Books, 2011.

WATRALL, E; SIARTO, J. Use a cabeça! web design. São Paulo: Alta Books, 2009.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

MUNARI, B. Design industrial e gráfico. São Paulo: Martins Editora, 2011.

OLIVEIRA, K; REHDER, W. S; PEREIRA, D. T; Corel Draw Graphics Suite X4. Santa Cruz do Rio Pardo: Viena, 2009.

HALAS, J; SITO, T; WHITAKER, H. Timing em animação. Rio de Janeiro: Campus, 2011.

SCHELL, J; A arte de game design: O Livro Original. Rio de Janeiro: Campus, 2010.

STANCHFIELD, W. Dando vida a desenhos. v. 1. Rio de Janeiro: Campus, 2011.

STANCHFIELD, W. Dando vida a desenhos. v. 2. Rio de Janeiro: Campus, 2011.

WOLF, P. J. Design gráfico - um dicionário visual de termos. São Paulo: Edgard Blucher, 2011.