



UNIVERSIDADE  
FEDERAL DO CEARÁ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO  
COORDENADORIA DE PROJETOS E ACOMPANHAMENTO CURRICULAR  
DIVISÃO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR

## FORMULÁRIO PARA CRIAÇÃO E/OU REGULAMENTAÇÃO DE DISCIPLINA

(  ) **Regulamentação** (se a disciplina está prevista no Projeto Pedagógico)

(  ) **Criação/Regulamentação** (se a disciplina não está prevista no Projeto Pedagógico)

**1. Unidade Acadêmica que oferta a Disciplina** (Faculdade, Centro, Instituto, *Campus*):

Campus de Quixadá

**2. Departamento que oferta a Disciplina** (quando for o caso):

--

**3. Curso(s) de Graduação que oferta(m) a disciplina**

Código do Curso	Nome do Curso	Grau do Curso <sup>1</sup>	Currículo (Ano/Semestre)	Caráter da Disciplina <sup>2</sup>	Semestre de Oferta <sup>3</sup>	Habilitação <sup>4</sup>
406	Design Digital	Bacharelado	2015.1	Obrigatória	1	

**4. Nome da Disciplina:**

Edição Digital de Imagens

**5. Código da Disciplina** (preenchido pela PROGRAD):

QXD0123

<b>6. Pré-Requisitos</b>	Não (x)	Sim ( )	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade

<b>7. Correquisitos</b>	Não (x)	Sim ( )	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade

<b>8. Equivalências</b>	Não (x)	Sim ( )	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade

1 Preencher com *Bacharelado, Licenciatura ou Tecnólogo*.

2 Preencher com *Obrigatória, Optativa ou Eletiva*.

3 Preencher quando obrigatória.

4 Quando eletiva, preencher com a *habilitação ou ênfase* a que se vincula a disciplina.

**9. Turno da Disciplina** (é possível marcar mais de um item):

Matutino                       Vespertino                       Noturno

**10. Regime da Disciplina:**

Semestral                       Anual                       Modular

**11. Justificativa para a criação/regulamentação desta disciplina – Máximo de 500 caracteres**

(mostrar a importância da área / do conteúdo para a formação do aluno, a pertinência da disciplina na integralização curricular e outros aspectos):

A produção de imagens digitais e de texturas é uma atividade básica necessária para a vida profissional de uma designer digital. Saber escolher entre os formatos, técnicas e ferramentas os mecanismos mais adequados para a criação e publicação de cada elemento gráfico é fundamental para a qualidade do trabalho final. Assim, esta disciplina tem o objetivo de familiarizar o aluno com ferramentas e técnicas de criação e edição de imagens estáticas, animadas e interativas.

**12. Objetivo(s) da Disciplina:**

Objetivos Gerais:

- Familiarizar o aluno com ferramentas e técnicas de criação e edição de imagens estáticas, animadas e interativas.

Objetivos específicos:

- Identificar os tipos de arquivos de imagens, suas características e aplicações;
- Exercitar técnicas de criação e modificação de imagens bitmaps e vetoriais;
- Exercitar a digitalização de origem em papel;
- Aplicar cor e criar texturas para computação gráfica.

**13. Ementa:**

Conceitos e elementos da Computação Gráfica aplicados à criação e edição de imagens digitais. Plataformas de hardware e software específicos. Técnicas de seleção e recorte, montagem, tratamento, colorização e filtragem em software para edição de imagens bitmap. Técnicas de criação de ilustrações, vetorização e modificação de atributos em software para edição de imagens vetoriais. Introdução à teoria da cor e suas aplicações na computação gráfica. Técnicas de digitalização de original em papel. Trabalho com modelos mistos (digital e analógico). Criação de texturas e imagens que simulem materiais como madeira, metal e areia.

**14. Descrição da Carga Horária**

Número de Semanas:	Número de Créditos:	Carga Horária Total:	Carga Horária Teórica:	Carga Horária Prática:
16	4	64 horas	32 horas	32 horas

**15. Bibliografia Básica** (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 03 títulos):

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora: nova versão. São Paulo: Cengage Learning, 2017. 509 p. ISBN 9788522126002 (broch.).

RIBEIRO, Marcello Marinho; MENEZES, Marco Antonio Figueiredo. **Uma breve introdução à computação gráfica**. Rio de Janeiro, RJ: Ciência Moderna, 2010. v, 73 p. ISBN 9788573939507 (broch.).

CHONG, Andrew. **Animação digital**: s.f. técnica em que são filmados desenhos ou posições de modelos sucessivos para criar ilusão de movimento quando o filme é mostrado como uma sequência: adj. que envolve ou relaciona-se ao uso de tecnologia da computação. Porto Alegre: Bookman, 2011. 176 p. (Animação básica ; 1). ISBN 9788577809004 (broch.).

**16. Bibliografia Complementar** (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 05 títulos – de acordo com instrumento de avaliação de Curso de Graduação, INEP/maio-2012 ou legislação posterior):

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**: contribuição para uma metodologia didática. São Paulo: Martins Fontes, 1997. 350 p. ISBN 8533606354 (broch.).

WILLIAMS, Robin; MENEZES, Bárbara. **Design para quem não é designer**: princípios de design e tipografia para iniciantes. 4. ed. São Paulo, SP: Callis, 2013. 215 p. ISBN 9788574168364

SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia . São Paulo: Iluminuras, c1997. 232 p. ISBN 8573210567 (broch.).

PARENTE, Andre. **Imagem máquina**: a era das tecnologias do virtual . 4. ed. Rio de Janeiro: Ed.34, 2011. 301 p. (TRANS). ISBN 8585490276 (broch.).

JAMES, Daniel; SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). **Crafting Digital Media** : Audacity, Blender, Drupal, GIMP, Scribus, and Other Open Source Tools . Springer eBooks 450 p ISBN 9781430218883.

#### 17. Aprovação do Colegiado do Departamento (quando for o caso)

Data de Aprovação:

\_\_\_\_\_  
Chefe(a) do Departamento  
Assinatura e Carimbo

#### 18. Aprovação do(s) Colegiado(s) de Curso(s)

Código do Curso:      Data de Aprovação:

\_\_\_\_\_  
Coordenador(a) do Curso  
Assinatura e Carimbo

#### 19. Aprovação do Conselho da Unidade Acadêmica

Data de Aprovação:

\_\_\_\_\_  
Diretor(a) da Unidade Acadêmica  
Assinatura e Carimbo

#### 20. Aprovação do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (Câmara de Graduação)

Data de Aprovação:

\_\_\_\_\_  
Presidente(a) da Câmara de Graduação  
Assinatura e Carimbo

#### Orientações para tramitação do processo:

Deve ser aberto e encaminhado processo à Pró-Reitoria de Graduação / Câmara de Graduação, contendo: 1) Ofício(s) informando a data de aprovação da criação e/ou regulamentação da(s) disciplina(s) pela Coordenação do Curso, pelo(s) Departamento(s) envolvido(s) – se for o caso – e pela Direção da Unidade Acadêmica; 2)

Formulário para Criação e/ou Regulamentação de Disciplina integralmente preenchido, com assinaturas, datas e carimbos solicitados.

### ANEXO - Descrição do Conteúdo e Carga Horária

<b>Descrição do Conteúdo e Carga Horária</b>				
<b>Unidades e Assuntos das Aulas</b>		<b>Nº de Horas Teóricas</b>	<b>Nº de Horas Práticas</b>	
Conceitos e elementos da Computação Gráfica aplicados à criação e edição de imagens digitais.		4	-	
Plataformas de hardware e software específicos.		-	4	
Técnicas de seleção e recorte, montagem, tratamento, colorização e filtragem em software para edição de imagens bitmap.		8	8	
Técnicas de criação de ilustrações, vetorização e modificação de atributos em software para edição de imagens vetoriais.		4	8	
Introdução à teoria da cor e suas aplicações na computação gráfica.		4	-	
Técnicas de digitalização de original em papel.		-	4	
Trabalho com modelos mistos (digital e analógico).		4	4	
Criação de texturas e imagens que simulem materiais como madeira, metal e areia.		4	4	
<b>14. Descrição da Carga Horária</b>				
<b>Número de Semanas:</b> 16	<b>Número de Créditos:</b> 4	<b>Carga Horária Total:</b> 64h	<b>Carga Horária Teórica:</b> 32h	<b>Carga Horária Prática:</b> 32h