

Código: EGR7190	Disciplina: ILUSTRAÇÃO DIGITAL		
Carga horária semestral: 72h/aula	Teórica: 30 h/aula	Prática: 42h/aula	
Pré-requisito: ----	Equivalência: ---		Ofertada ao curso: Design
Tipo: OBRIGATÓRIA	Fase: 2ª		
Professor: Douglas Menegazzi	E-mail do professor: douglas.menegazzi@ufsc.br		

Ementa	Ilustração como técnica de comunicação visual, representação de produtos, personagens e cenários. Ilustração realizada em meio digital. Ilustração Vetorial e Pintura digital.
Objetivos da Disciplina	A disciplina tem por objetivo apresentar aos alunos do curso de Design os conceitos e processos envolvidos na produção de ilustração digital, abordando aspectos desde a pré-produção, geração e finalização de arquivos. Busca-se, além, de conhecer softwares e ferramentas técnicas, propor a aplicabilidade dos conhecimentos e incentivar a formação de um olhar estético voltado aos meios digitais.
Conteúdo Programático	- Desenvolvimento de percepção estética para a ilustração digital; - Pré-produção: geração da ideia, seleção e domínio da técnica, busca de referencial e <i>rough</i>; - Produção: processos, técnicas e ferramentas que envolvem a criação de ilustrações por meio dos softwares; - Aplicação, simulação, finalização e fechamentos de arquivos digitais; - Criação de estilo e técnica de ilustração; - Carreira e ética profissional do ilustrador.
Bibliografia	BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL ADOBE CREATIVE CLOUD. Canal de vídeos Adobe no Youtube, 2020. Disponível em <https://www.youtube.com/channel/UCL0iAkpqV5YaIVG7xkDtS4Q>. Acesso em: 02 ago. 2020. ANTUNES, Ricardo. Guia do ilustrador. Disponível em <https://www.ilustrarmagazine.com/guia-do-ilustrador.html>. Último acesso em: 03 ago. 2020. GUIA ADOBE ILLUSTRATOR. Guia oficial e online Adobe Illustrator (2020). Disponível em <https://helpx.adobe.com/pt/illustrator/user-guide.html>. Acesso em: 02 ago. 2020.

	GUIA ADOBE PHOTOSHOP. Guia oficial e online Adobe Photoshop (2020). Disponível em <https://helpx.adobe.com/pt/photoshop/user-guide.html>. Acesso em: 02 ago. 2020. NOGUEIRA, MÔNICA. L., COUTO RITA M. S., RIBEIRO, FLÁVIA N. F. DESIGN E ILUSTRAÇÃO: A FRAGILIDADE DA FORMAÇÃO DE ILUSTRADORES NO BRASIL, 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Blucher Design Proceedings, Volume 2, 2016, Pages 2882-2893, ISSN 2318-6968, http://dx.doi.org/10.1016/despro-ped2016-0247 O desenho conectando conhecimentos. Anelise Zimmermann. Londres/Florianópolis, Editora UDESC. 1 DVD (20 min), MP4, color. Português/Inglês, 2018. Disponível em: <www.pesquisaemdesenho.com>. Último acesso em: 03 ago. 2020. PERASSI, Richard. Do ponto ao pixel: sintaxe gráfica no videodigital - 1. ed. - Florianópolis: CCE/UFSC, 2015. 116 p. Disponível em: <https://sigmo.paginas.ufsc.br/files/2015/08/Livro_-_Do_Ponto_ao_Pixel_-_Richard_Perassi.pdf>. Acesso em: 02 ago. 2020. ZIMMERMANN, Anelise. O ensino do desenho na formação em design gráfico: uma abordagem projetual e interdisciplinar. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação. Design, Recife, 2016, pp. 221. Disponível em <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/18681>. Último acesso em: 03 ago. 2020. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR: ICONIC Network. Canal de vídeos ICONIC no Youtube, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UC6pscY6vaf9PD_UUWu4Ftmg>. Acesso em: 02 ago. 2020. ILUSTRAR, Magazine. Edições da Revista Ilustrar. Disponível em <https://www.youtube.com/channel/UCL0iAkpqV5YaIVG7xkDtS4Q>. Acesso em: 02 ago. 2020. SIB. Website da Sociedade de Ilustradores do Brasil. Disponível em <http://sib.org.br/sobre/>. Último acesso em: 03 ago. 2020. Obs.: Outros textos e referências disponibilizadas pelo professor via Moodle da disciplina.		
Avaliação	Formato: • 5 Atividades - Avaliação: entregas parciais e quadro de quesitos entrega final.	Pontuação: 2 pontos cada	Total: 10 pontos

CRONOGRAMA DO PLANO DE ENSINO 2021.1

Tópico/tema carga horária e data	Conteúdos	Objetivos de Aprendizagem	Recursos Didáticos Síncronos: (S) Assíncronos: (AS)	Atividades e Estrat. de Interação: Síncronas (S)/Assíncronas (AS)	Avaliação e Feedback
1. Apresentação Disciplina e novo formato de aulas não presenciais 14 a 18/06: 1h/aula	- Problematização, contextualização e introdução ao tema; - Conteúdos e exemplos; - Formato aulas sínc./assínc; - Atividades e participação; - Modos de assessoramento; - Formas de avaliação; - Horários e formato da monitoria.	Conhecer o plano de ensino e uma visão geral da disciplina e o plano de ensino para o formato de aulas não presenciais.	- Slides; - Demonstração em <i>software</i>; - Slide matriz curricular disciplina (AS); - Webconferência (S); - Disponibilização de aula gravada (AS);	- Participação por Vídeo e Chat webconf. (S); - Diário semanal (AS); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S).	Tópico sem atividade avaliativa.
2. Linguagem Visual aplicada à ilustração 21 a 25/06: 5h/aula	- Constituintes, propriedades e níveis da linguagem visual; - Leitura imagética; - Construção da linguagem visual por meio de ilustrações vetoriais.	Desenvolver a leitura e construção de linguagens visuais aplicadas à ilustração.	- Slide da aula (PDF) (S); - Textos PDF (AS); - Cases/exemplos (AS); - Webconferência (S); - Dispon. aula síncrona gravada (AS);	- Participação por Vídeo e Chat webconf. (S); - Diário semanal (AS); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S).	Ativ. I parcial: - Avaliação: entregar parcial no prazo (AS); - Feedback (S ou AS).
3. Software: Ilustração Vetorial I 28/06 a 02/07: 2h/aula	- Interface do software; - Organização e fluxo de trabalho para ilustração; - Ferramentas básicas de criação, edição de formas e colorização;	Habilidades básicas de criação e edição vetorial.	- Slides; - Demonstração em <i>software</i>;	- Aula presencial	Ativ. I parcial: - Avaliação: entrega parcial no prazo (AS); - Feedback (S ou AS).
4. Software: Ilustração Vetorial II 28/06 a 09/07: 8h/aula	- Mesclagens de objetos; - Edição de Aparência e efeitos; - Pincéis; - Interposição/transp.	Aperfeiçoar habilidades ilustração vetorial em software.	- Videoaula (AS); - Assessoramento webconferência (S); - Dispon. aula gravada (AS); - Monitoria (S);	- Participação por Vídeo e Chat webconf. (S); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S).	Atividade I final: - Avaliação: prazo e quadro quesitos (AS).
5. Narrativa Gráfica I: representação de personagem	- Elementos da narratologia gráfica;	Desenvolver habilidades de ilustração de	- Videoaula (AS); - Cases/exemplos (AS);	- Participação por Vídeo e Chat webconf. (S);	Atividade II parcial: - Avaliação: entrega

12 a 16/07: 8h/aula	- Ilustração e gêneros narrativos; - Personagem: conceito, técnicas e processo de criação e representação.	narrativas, com foco em personagens.	- Assessoramento webconferência (S); - Dispon. aula síncrona gravada (AS); - Monitoria (S);	- Diário semanal (AS); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S).	parcial no prazo (AS); - Feedback (S ou AS).
6. Teoria da cor aplicada à ilustração	- Conceitos e convenções associados às cores; - Composições cromáticas; - Paletas cromáticas inusitadas; - Narrativa das cores.	Obter conhecimentos aplicados no uso de cores e paletas cromáticas.	- Slide da aula (PDF) (AS); - Textos (PDF) (AS); - Cases/exemplos (AS); - Assessoramento webconferência (S); - Dispon. aula síncrona gravada (AS);	- Participação por Vídeo e Chat webconf. (S); - Diário semanal (AS); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S).	Atividade II parcial: - Avaliação: entrega parcial no prazo (AS); - Feedback (S ou AS).
19 a 23/07: 4h/aula					
7. Software: Ilustração Vetor. III	- Edição complexa; - Colorização avançada; - Texturização e padrões; - Símbolos efeitos; - Exportar arquivos.	Aperfeiçoar habilidades ilustração vetorial em software.	- Videoaula (AS); - Cases/exemplos (AS); - Assessoramento webconferência (S); - Dispon. aula síncrona gravada (AS); - Monitoria (S);	- Participação por Vídeo e Chat webconf. (S); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S).	Atividade II final: - Avaliação: prazo e quadro quesitos (AS).
26 a 30/07: 4h/aula					
8. Vetor, Desenho Digital e Digitalização	- Vetor X bitmap; - Links: gerenciamento de arquivo entre softwares; - Visão geral software pintura digital; - Tamanho, resolução, cor/profundidade bitmap; - Digitalização e desenho digital;	Desenvolver habilidades básicas de desenho, digitalização e ilustração em software de pintura (bitmap).	- Slide da aula (PDF) (AS); - Videoaula (AS); - Webconferência (S); - Dispon. aula síncrona gravada (AS); - Monitoria (S);	- Participação por Vídeo e Chat webconf. (S); - Diário semanal (AS); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S).	Ativ. III parcial: - Avaliação: entrega parcial no prazo (AS); - Feedback (S e/ou AS).
02/08 a 06/08: 2h/aula					
9. Processo Criativo em Ilustração	- Ferramentas básicas de pintura, edição, deformação, recorte, filtros e tratamento de imagem. - Técnicas e ferramentas de referências visuais; - Composição e colagem;	Desenvolver habilidades de edição de imagens e de composição gráfica (bitmap).	- Videoaula (AS); - Cases/exemplos (AS); - Webconferência (S); - Dispon. aula síncrona gravada (AS); - Monitoria (S);	- Participação por Vídeo e Chat webconf. (S); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S).	
02/08 a 06/08: 2h/aula					
10. Software - Pintura Digital I: Retrato	- Planejamento de pintura, fluxo e processo passo a passo;	Aperfeiçoar habilidades de desenho e	- Cases/exemplos (AS); - Webconferência (S);	- Participação por Vídeo e Chat webconf. (S);	Atividade III final: - Avaliação: prazo e

09 a 20/08: 8h/aula	- Pincéis, Mesclagens, ferramentas de edição, deformação e colorização.	pintura digital em software (bitmap).	- Dispon. aula síncrona gravada (AS); - Monitoria (S);	- Diário semanal (AS); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S).	quadro quesitos (AS).
11. Pintura Digital II: Texturização de Materiais 23/08 a 03/09: 8h/aula	- Pintura digital para <i>rendering</i> diferentes tipos de materiais; - Volume, brilhos, texturização e colorização.	Desenvolver habilidades de texturização e <i>rendering</i> em pintura digital (bitmap).	- Cases/exemplos (AS); - Videoaula (AS); - Assessoramento webconf. (S); - Dispon. aula síncrona gravada (AS); - Monitoria (S);	- Participação por Vídeo e Chat webconf. (S); - Diário semanal (AS); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S).	Ativ. IV Parcial e Final: - Avaliação: prazo e quadro de quesitos (AS); - <i>Feedback</i> coletivo e indiv. (S/AS).
12. Software - Pintura Digital III: Cenário e Pintura 30/08 a 24/09: 14h	- Teoria e técnicas para o desenho de cenários; - Perspectivas, enquadramentos e ângulos; - Técnicas de representação.	Aperfeiçoar habilidades de desenho e pintura digital em software (bitmap).	- Slide da aula (PDF) (AS); - Cases/exemplos (AS); - Videoaula (AS); - Dispon. aula síncrona gravada (AS); - Monitoria (S);	- Participação por Vídeo e Chat webconf. (S); - Diário semanal (AS); - Atendimento coletivo (S) e agendamento atendi. individual (S).	Atividade V Parcial e Final: - Avaliação: prazo e quadro de quesitos (AS); - <i>Feedback</i> coletivo e indiv. (S/AS).
13. Profissão e Ética do Ilustrador 20 a 24/09: 2h/aula	- Legislação e código de ética e conduta profissional; - Direito autoral; - Portfólio; - Dicas de profissionalização; - Áreas possíveis de atuação;	Conhecer direitos, deveres, boa conduta e oportunidades profissionais.	- Slide da aula (PDF) (AS); - Textos (PDF) (AS); - Webconferência (S); - Disponibil. aula síncrona gravada (AS);	- Chat webconf. (S); - Fórum dúvidas (AS); - <i>Portfolio</i> (AS); - Agendamento Atendi. individual (S).	Tópico sem atividade avaliativa.
14. Recuperação 27/09 a 01/10: 4h/aula	- Atividade de recuperação.	- Recuperar nota.	- Informações no Moodle.	- E-mail.	Avaliação: prazo e quesitos (AS); - <i>Feedback</i> escrito (AS).
Registro de Frequência	A avaliação da frequência do estudante pode ser contabilizada pela sua participação em atividades previstas no plano de ensino e na matriz instrucional.				

Este plano de ensino e matriz instrucional foram elaborados conforme a **Resolução Normativa 140/2020/CUn** e as atividades decorrentes dele possuem amparo legal do **OFÍCIO CIRCULAR CONJUNTO Nº 003/2021/PROGRAD/SEAI Florianópolis, 20 de abril de 2021**, o qual prevê:

- a) Espera-se dos(as) discentes condutas adequadas ao contexto acadêmico. Atos que sejam contra: a integridade física e moral da pessoa; o patrimônio ético, científico, cultural, material e, inclusive o de informática; e o exercício das funções pedagógicas, científicas e administrativas, poderão acarretar abertura de processo

disciplinar discente, nos termos da Resolução nº 017/CUn/97, que prevê como penalidades possíveis a advertência, a repreensão, a suspensão e a eliminação (desligamento da UFSC).

- b) Devem ser observados os direitos de imagem tanto de docentes, quanto de discentes, sendo vedado disponibilizar, por quaisquer meios digitais ou físicos, os dados, a imagem e a voz de colegas e do(a) professor(a), sem autorização específica para a finalidade pretendida e/ou para qualquer finalidade estranha à atividade de ensino, sob pena de responder administrativa e judicialmente.
- c) Todos os materiais disponibilizados no ambiente virtual de ensino e aprendizagem são exclusivamente para fins didáticos, sendo vedada a sua utilização para qualquer outra finalidade, sob pena de responder administrativa e judicialmente.
- d) Somente poderão ser gravadas pelos discentes as atividades síncronas propostas mediante concordância prévia dos docentes e colegas, sob pena de responder administrativa e judicialmente.
- e) A gravação das aulas síncronas pelo(a) docente deve ser informada aos discentes, devendo ser respeitada a sua liberdade quanto à exposição da imagem e da voz.
- f) A liberdade de escolha de exposição da imagem e da voz não isenta o(a) discente de realizar as atividades avaliativas originalmente propostas ou alternativas, devidamente especificadas no plano de ensino.
- g) Os materiais disponibilizados no ambiente virtual possuem licenças de uso e distribuição específicas, a depender de cada situação, sendo vedada a distribuição do material cuja licença não o permita, ou sem a autorização prévia dos(as) professores(as) para o material de sua autoria.