

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PLANO DE ENSINO DE DISCIPLINA

Ano/Semestre
2004.2

1 – Identificação						
1.1 Centro: Instituto de Cultura e Arte						
1.2 – Curso: Comunicação Social						
1.3 – Disciplina:	1.4 Código: ICA 2040	1.5 Caráter:				1.6 Carg a Horá ria: 60h
		Sem.	Anual	Obrig.	Opt.	
Informática e Comunicação		X		X		
1.7 – Professor(es): Elian de Castro Machado						
1.8 – Curso(s): Computação						

2 – Justificativa
<p>A informática constitui ferramenta essencial ao desempenho de qualquer área da comunicação social. Além dos programas essenciais como processadores gráficos e textuais, a conexão de computadores via internet figura entre os fatores primordiais no campo da comunicação pessoal, pública e empresarial. É necessário, portanto, proporcionar aos participantes desta disciplina os conhecimentos requeridos ao desempenho das suas funções como estudantes e profissionais de comunicação.</p>

3 – Ementa
<p>Conceitos básicos. Histórico. Operação de microcomputadores. Uso de coletores de texto. Uso de sistemas de banco de dados. Conhecimento dos programas mais usados pela publicidade e propaganda.</p>

4 – Objetivos - Gerais e Específicos

Ao concluir o curso o aluno deve ser capaz de:

1. Utilizar principal programa (software) de edição de imagens, versão mais atual, e de acordo com aplicação no mercado de comunicação;
2. Aplicar princípios do item anterior em diferentes situações de publicação, impressa ou de internet;
3. Utilizar tecnologias computacionais apropriadas ao desenvolvimento de projetos, como scanners, câmeras digitais, impressoras e projetores de imagem (powepoint e datashow);
4. Desenvolver e apresentar projeto de comunicação de acordo com a programação solicitada ao grupo, apresentando em formato impresso e/ou através da internet.

5 – Descrição do Conteúdo/Unidades

5.1 Carga Horária

- | | |
|---|-----|
| 1. Aplicar ferramentas essenciais de software gráfico (Photoshop/Corel draw) na edição de projetos gráficos, publicando na internet ou apresentando via impressa; | 40h |
| 2. Demonstrar habilidade técnica-computacional com os principais instrumentos de produção de projetos (câmeras, scanners, impressoras, projetores e internet) | 20h |

6 – Metodologia de Ensino

As atividades programadas para esta disciplina incluem essencialmente os seguintes métodos e técnicas:

1. Utilização de laboratório de computação, com conexão por rede online para internet;
2. Aplicação de programas mais atualizados (softwares gráficos) em projetos para exibição para o grupo visando sua avaliação e apreciação;
3. Leitura de texto técnico básico, recomendado com o apoio para aqueles que desejem se aprofundar na utilização e execução de projetos com software gráficos;
4. Realização de tarefas individuais e em equipe, com apresentação e debate com os demais;
5. Conclusão de pequenos projetos ao longo do curso e de projeto final a ser publicado na forma impressa, projetada ou via internet.

7 – Atividades Discentes

Aos alunos serão requeridas as seguintes atividades, dentre outras:

- 1 Demonstração de competência na aplicação de softwares em todas as atividades programadas do curso;
2. Conclusão de todos os projetos nas datas especificadas;
3. Apresentação dos projetos à turma para discussão e avaliação do grupo.
4. Conclusão das leituras recomendadas e participação em todas as atividades de aula.

8 – Avaliação

Os participantes do curso serão avaliados em suas participações conforme os critérios definidos a seguir:

1. Conclusão dos projetos parciais ao longo do curso 20%
2. Conclusão e apresentação de projeto final 40%
3. Demonstração de competência nos software e tecnologias utilizadas 30 %
4. Participação nas atividades, presença e iniciativa 10 %

9 – Bibliografia

9.1 Básica

1. Primo, Lane. *Estudo dirigido de adobe Photoshop 7*. São Paulo: Érica, 2003.
2. Primo, Lane. *Estudo dirigido de Page Maker*. São Paulo: Érica, 2004.

9.2 Complementar

3. Horie, Ricardo e Pereira, Ricardo. *300 superdicas de editoração, design e artes gráficas*. São Paulo: Senac, 2001.
4. Freeman, Michael. *Guia completo da fotografia digital*. Lisboa, livros e livros, 2003.
5. Steuer, Sharon. *Idéias geniais em Photoshop: uma nova visão da arte digital*. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002.
6. Nolan, Mihael e LeWriter, Renée. *Fine Art: Lições em Photoshop de desenho e pinturas digitais*. São Paulo: Quark Books, 1998.
7. Nielsen. Jakob. *Projetando websites: designing web usability*. Rio de Janeiro: Campus, 2000.