

**Execução Gráfica / Período: 6**

Professor: Fabiano Henrique Fonseca Moreira (Mestre)

CH: 80h

**Ementa:**

Estudo de métodos para criação e conclusão de projetos visuais. Melhoria de propagandas utilizando recursos informáticos. Entendimento das técnicas de impressão, cores, formatos, papéis e processos. Conhecimento do mercado gráfico e solicitação de orçamentos.

**Metodologia:**

As aulas a distância serão realizadas em vídeo aulas, material disponível no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), atividades de apoio para exploração e enriquecimento do conteúdo trabalhado, fóruns de discussão, atividades de sistematização, avaliações e laboratórios práticos virtuais.

**Recursos Didáticos:**

Livro didático;  
Vídeo aula;  
Fóruns;  
Estudos Dirigidos (Estudo de caso);  
Experimentos em laboratório virtual;  
Biblioteca virtual;  
Atividades em campo.

**Conteúdo Programático:**

Introdução à Tipografia  
Processos e procedimentos da impressão  
Categorias de Gráficas  
Classificações do Papel  
Planejamento Gráfico  
Impressão e Acabamentos  
Execução do serviço gráfico no mercado de Trabalho

**Sistema de Avaliação:**

A distribuição dos 100 pontos acontecerá da seguinte forma durante o período de oferta da disciplina:

Fórum de Discussão Avaliativo: 10%

Estudo Dirigido: 10%

Avaliação Parcial I : 15%

Avaliação Parcial II : 15%

Avaliação Final: 50%

Caso o aluno não alcance no mínimo 60% da pontuação distribuída, haverá a **Avaliação Suplementar** com as seguintes características:

Todo o conteúdo da disciplina. Valor: 100 pontos

Pré-requisito: Resultado Final  $\geq 20$  e  $< 60$

Regra: (Resultado Final + Nota Prova Suplementar) / 2

Média final para Aprovação:  $\geq 60$  pontos

**Bibliografia Principal:**

VILLAS-BOAS, André. Produção gráfica para designers. Rio de Janeiro, RJ: 2AB, 2010. Fontes, 2000.

VILLAS-BOAS, André. Produção gráfica para designers. Rio de Janeiro, RJ: 2AB, 2010. Fontes, 2000.

**Bibliografia Complementar:**

ADOBE; MELLO, Fábio Fonseca de. Adobe Photoshop 7.0: guia autorizado Adobe. São Paulo: Pearson Educations do Brasil, 2005.

COLLARO, Antonio Celso. Projeto gráfico: teoria e prática da diagramação. 4. ed. São Paulo: Summus, 2006.

GAMBA JUNIOR. Computação gráfica para designers: dialogando com as caixinhas de diálogo. Rio de Janeiro, RJ: 2AB, 2011. 96 p. (Fundamentos de informática)

Por ser verdade, firmo o presente documento.

Ipatinga/MG - 03 de Julho de 2025

Thyciane Alvieira Gonsalves Freitas  
Secretária Acadêmica