



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE

Reconhecida pelo Decreto Estadual nº 3.444, de 8 de agosto de 1997

Ano	2024	
Tp. Período	Anual	
Curso	COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE E PROPAGANDA (410)	
Disciplina	5153 - TECNOLOGIA E COMPUTACAO GRAFICA NA PUBLICIDADE E PROPAGANDA	Carga Horária: 102
Turma	PPM-A	

PLANO DE ENSINO

EMENTA

Prática em vetorização, raster, pixel a estático e móvel aplicado à Publicidade e Propaganda. Análise, aplicação e aplicabilidade de novas tecnologias na mensagem publicitária.

I. Objetivos

Orientar e desenvolver no aluno o uso de recursos de sistemas tecnológicos utilizados na publicidade e propaganda.

II. Programa

- 2.1 Prática em Softwares de edição vetorial e de pixel.
- 2.2 Edição e tratamento de imagens em Photoshop.
- 2.3 Vetorização em Illustrator.
- 2.4 Ferramentas e novas ferramentas tecnológicas aplicadas a Publicidade: Eyetracking, Inteligência artificial e GenAi

III. Metodologia de Ensino

- 3.1 Atividades orientadas;
- 3.2 Pesquisas, exercícios e trabalhos práticos;

IV. Formas de Avaliação

- As avaliações serão baseadas em:
- 4.1 Participação em aula, especialmente nas práticas simuladas;
 - 4.2 Realização de atividades de análise;

V. Bibliografia

Básica

DEL VECCHIO, Gustavo. Design gráfico com Adobe Illustrator. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. 636 p.
KELBY, Scott. Photoshop para fotografia digital: guia sem mistério. Rio de Janeiro: Ciência Moderna Ltda, 2005. 343p.
FOTOGRAFIA digital: sem segredos. São Paulo: Europa, 2014. 210 p.

Complementar

GABRIEL, Martha. Inteligência Artificial: Do Zero ao Metaverso. Atlas: São Paulo, 2022.
HOLMQVIST, Kenneth; et al. Eye Tracking: A Comprehensive Guide to Methods and Measures. Reprint ed. Oxford:
WILLIAMS, Robin. Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual. 2ª edição revista da e ampliada. São Paulo: Callis. 1995

APROVAÇÃO

Inspetoria: DECS/G
Tp. Documento: Ata Departamental
Documento: 06/2024
Data: 03/04/2024