

V SEMESTRE

| | | | |
|---|-------------------|--------------------------|-----------------------|
| Nome e código do componente curricular: ESPAÇOS DE INTERCONHECIMENTO: LABORATÓRIO DE ARTEMÍDIA II | | Centro: CECULT | Carga horária: 51h |
| Modalidade Disciplina | Função: Básica | Natureza: Obrigatória | |
| Pré-requisito: Sem pré-requisito | | Módulo de alunos: 25 | |
| <p>Ementa: Desenvolvimento de projetos em design digital, programação gráfica e computação criativa. Processing: visualização de dados, arte generativa, projetos interativos, etc.</p> | | | |
| <p>Bibliografia Básica: AMADO, Pedro. Introdução à programação gráfica (usando Processing). Porto: Universidade do Porto, 2006. BROD, Cesar. Aprenda a programar. São Paulo: Novatec, 2013. LOWDERMILK, Travis. Design centrado no usuário. São Paulo: Novatec, 2013.</p> | | | |
| <p>Bibliografia Complementar: CAUSA, Emiliano. Invasión Generativa. Buenos Aires: Invasores de la Generatividad, 2014. GREENBERG, Ira. Processing: Creative Coding and computational art. California: Friends of, 2007. MAEDA, J. Creative Code: Aesthetics + Computation. Thames & Hudson, 2004. MAEDA, J. Design By Numbers. Massachusetts: The MIT Press, 2001. MAEDA, J. The Laws of Simplicity. Massachusetts: The MIT Press, 2006.</p> | | | |
| <p>Bibliografia Adicional: FUENTES, R. A prática do design gráfico: uma metodologia criativa. São Paulo: Rosari, 2006. LEÃO, Lúcia. O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 2005. MEGGS, P. História do design gráfico. São Paulo: Cosac Naify, 2009. PIETROFORTE, A.V. Semiótica visual: os percursos do olhar. São Paulo: Contexto, 2004. REAS, Casey e FRY, Ben. A Programming Handbook for Visual Designers and Artists. Cambridge: MIT Press, 2007.</p> | | | |