

CONCURSO DA UFF
PROGRAMA DE PROGRAMADOR VISUAL

1. Fundamentos de Comunicação Visual: 1.1. Do artesanato à indústria, a evolução tecnológica dos meios de impressão; 1.2. Princípios gerais da teoria da Comunicação Visual e Teoria Forma (equilíbrio visual, simetria, movimento etc.); 1.3. Elementos básicos: 1.3.1. A página impressa: margem, grade, mancha gráfica etc.; 1.3.2. Tipologia: anatomia dos tipos e formatação; 1.3.3. Teoria das cores: sistemas de cor, harmonização etc. **2. Produção digital:** 2.1. Utilização básica do computador: sistema operacional Windows, navegação e pesquisa na internet, utilização de cliente de email e editor de texto; 2.2. Imagem digital: bitmap *versus* vetorial; 2.3. Características da imagem digital: modo de cor, resolução, dimensões e tipos de arquivo; 2.4. Programas gráficos: Photoshop, InDesign e Corel Draw; 2.5. Fluxo de trabalho em desktop publishing; 2.6. Finalização para impressão em gráfica offset e digital. **3. Produção gráfica:** 3.1. Funcionamento, características e aplicações dos sistemas de impressão: serigrafia/silkscreen, tipografia, rotogravura, offset e reprodução digital; 3.2. Reticulagem e fotolito; 3.2. Tipos de papel e suas características (gramatura, dimensões, composição etc.); 3.3. Tintas; Acabamentos (refile, cortes especiais, encadernações etc.)

Sugestões Bibliográficas: ANDRADE, Marcos Serafim de. Adobe Photoshop CS4. São Paulo: Senac, 2009. DONDIS, A Dondis. A Sintaxe da Linguagem Visual. Martins Fontes, SP, 2000. GUIMARÃES, Luciano. As cores na mídia. Rio de Janeiro: AnnaBlume, 2003. LUPTON, Ellen. Pensar com tipo; guia para designers, escritores, editores e estudantes, São Paulo: Editora Cosac Naify, 2006. MUNARI, Bruno. Design & Comunicação Visual. Martins Fontes, SP, 1997. SODRÉ, Néelson Werneck, A história da imprensa no Brasil, Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1966. VILLAS BOAS, André. Produção gráfica para designers. 2AB, RJ, 2002.