

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO	6º	DISCIPLINA	Prática Projetual IV		
1º SEMESTRE []		PROFESSOR	Breno Pessoa e Michel Souza		
2º SEMESTRE [X]		CURSO	Design Gráfico		
ANO	2017	CARGA HORÁRIA	64 h/a	Nº DE VAGAS	40
		CLASSIFICAÇÃO	[X] OBRIGATÓRIA	[] OPTATIVA	

EMENTA	Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como instrumento para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas.
---------------	---

OBJETIVO GERAL	Proporcionar a compreensão dos conceitos elementares acerca do projeto de design, dentro do contexto de projetos com aplicações em mídia digital.
-----------------------	---

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ul style="list-style-type: none">• Estabelecer as bases teóricas do Design Digital.• Associar os conceitos teóricos estudados com estudos de caso para análise.• Capacitar o aluno na aplicação prática no projeto de Design.
------------------------------	--

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<p>1. Introdução</p> <ul style="list-style-type: none">• Introdução ao Design de Interfaces• Lógica de símbolos e imagens• História das Interfaces Gráficas <p>2. Formando a base teórica</p> <ul style="list-style-type: none">• As 3 dimensões do design de interfaces• Noções de metodologia de projeto• Noções básicas sobre parâmetros de projeto (desejos e necessidades, requisitos funcionais, usabilidade e acessibilidade).• Princípios do Design Universal• Interfaces web <p>3. Análise e prática</p> <ul style="list-style-type: none">• Análise de interfaces• Introdução ao tema do trabalho final• Planejamento e projeto de interfaces• Outros contextos do Design de Interfaces
------------------------------	---

METODOLOGIA	Atividades Didáticas: <ul style="list-style-type: none">- Aulas expositivas relacionadas aos temas da disciplina.- Orientação teórica e prática visando a compreensão dos aspectos envolvidos nos processos e recursos ligados à Prática Projetual.- Apresentação de vídeos e demais recursos audiovisuais como apoio ao conteúdo.- Leitura de textos visando a interpretação crítica dos assuntos abordados em sala.- Exercícios de decomposição, análise e simulação envolvendo diversos suportes gráficos.
--------------------	---

	- Acompanhamento e interpretação de material de apoio exibido em sala.
--	--

RECURSOS DIDÁTICOS	- Sala de aula com pranchetas, quadro negro, material de desenho básico, projetor multimídia e DVD Player. - Laboratório equipado com computadores destinados a atividades práticas realizadas em dias específicos.
---------------------------	--

PROCESSOS AVALIATIVOS	A avaliação da disciplina segue o formato de três notas (30 + 30 + 40), que somadas definem a aprovação do aluno se o mesmo atingir 60 pontos. A disciplina de Prática Projetual IV não tem recuperação ou exame especial. - A primeira nota de total 30, é composta de alguns exercícios de avaliação quantitativa, um seminário e uma prova sobre os conceitos teóricos da disciplina. A avaliação dos seminários considera critérios de apresentação, qualidade do texto, criatividade, empenho e pesquisa. - A segunda nota de total 30, é dada pelo trabalho de mapas conceituais e mais dois exercícios. - A nota final de total 40, é dada por um trabalho que integra os conceitos apresentados na disciplina, na forma de um projeto e protótipo de um <i>serious game</i> desenvolvido em sala.
------------------------------	---

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	JOHNSON, Steven. Cultura da Interface . Jorge Zahar Ed. RJ 2001 NEGROPONTE. Nicholas. A vida Digital . São Paulo, Companhia das Letras, 1995 PREECE, J; ROGERS, Y; SHARP, H. Design de Interação: além da interação homem-computador . 3ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. 585p.
----------------------------	---

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	BOBANY, Arthur. Video Game Arte . São Paulo. Ed. Novas Ideias 2008. BOGAARDS, Peter. J. The Document Triangle . Disponível em: http://www.bogieland.com/postings/post_interdependence.htm GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as novas mídias: Do game à tv interativa . São Paulo: Ed. Senac São Paulo. 2003. LEVY, Pierre. As tecnologias da inteligência . São Paulo. Editora 34. 1993 LEVY, Pierre. Cibercultura . São Paulo. Editora 34. 2000
----------------------------------	--

Professor Responsável: Breno Pessoa dos Santos