

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO	7º	DISCIPLINA	PRÁTICA PROJETUAL V		
1º SEMESTRE [X]		PROFESSOR	Breno Pessoa e Michel Souza		
2º SEMESTRE []		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	Vivenciar os processos ligados à metodologia de projeto do design gráfico, com ênfase na utilização dos recursos relacionados à hipermídia e nos conceitos do Design da Informação.
-----------------------	---

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Capacitar o aluno no sentido de conhecer os meios e formas de obter informações sobre mídias, processos e tecnologias envolvidas com os aspectos ligados ao design de Hipermídia e Informação. • Compreender as formas de expressão ligadas à coleta, ao tratamento e exibição de informações. • Capacitar o aluno na aplicação prática dos conceitos trabalhados sobre metodologia projetual.
------------------------------	--

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<p>1. Introdução</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceitos básicos sobre Hipermídia • Conceitos básicos sobre Design da Informação • O projeto para mídias digitais <p>2. O Design de Hipermídia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Os princípios e características do Design de Hipermídia • O design da Informação como a essência do projeto de hipermídia. <p>3. Design de Informação</p> <ul style="list-style-type: none"> • Infografia e o design da informação <ul style="list-style-type: none"> - Pensando visualmente e representação - Breve história dos infográficos - Metodologia de análise: tipo de informação, tipo de dispositivo e método de comunicação - Estratégias de desenvolvimento de infográficos. • Instruções visuais: Sequências Pictóricas de Procedimento (SPPs) <p>4. Projeto e Hipermídia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relações entre os tópicos abordados e os processos metodológicos do Design. • Conceitos básicos sobre documentação e apresentação de projetos.
------------------------------	---

METODOLÓGIA	<p>Atividades Didáticas:</p> <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	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<p>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.</p> <p>A disciplina de Prática Projetual V não tem recuperação ou exame especial.</p> <p>A primeira nota de total 30 é composta de alguns exercícios envolvendo análises, estudos dirigidos e pesquisa.</p> <p>A segunda nota de total 30, é dada pelo desenvolvimento de um trabalho que integra conceitos trabalhados do Design da Informação.</p> <p>A nota final é dada por um trabalho que integra os conceitos apresentados na disciplina no desenvolvimento de um projeto e protótipo de aplicativo; O trabalho intermediário é utilizado como conteúdo do software prototipado.</p>
------------------------------	---

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<p>DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2ª edição, 1997. 236 p.</p> <p>BUGAY, Edson L. ULBRITCH, Vânia R. Hipermídia. Florianópolis. Bookstore. 2000. 120p</p> <p>PREECE, J; ROGERS, Y; SHARP, H. Design de Interação: além da interação homem-computador. 3ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. 585p.</p>
----------------------------	---

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	<p>BUGAY, Edson L. ULBRITCH, Vânia R. Hipermídia. Florianópolis. Bookstore. 2000. 120p</p> <p>GOMES, João Filho. Gestalt do objeto. São Paulo: Editora Escrituras, 2000</p> <p>PIZZOTTI, Ricardo. Enciclopédia Básica da Mídia Eletrônica. São Paulo. Ed. Senac. 2003</p> <p>SANTAELLA. Lúcia. Navegar no ciberespaço: O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo. Ed. Paulus. 2004</p> <p>LEVY, Pierre. As tecnologias da inteligência. São Paulo. Editora 34. 1993</p> <p>LEVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo. Editora 34. 2000</p>
----------------------------------	---

Professor Responsável: Breno Pessoa dos Santos