



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO**  
**CENTRO DE ARTES**  
**DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**

<b>Plano de Ensino</b>			
<b>Universidade Federal do Espírito Santo</b>		<b>Campus:</b> Goiabeiras	
<b>Curso:</b> Publicidade e Propaganda			
<b>Departamento Responsável:</b> Comunicação Social			
<b>Data de Aprovação (Art. nº91):</b> 25/11/2019			
<b>Docente Responsável:</b> Rosane Vasconcelos Zanotti			
<b>Qualificação / link para o Currículo Lattes:</b> <a href="http://lattes.cnpq.br/2921108870339225">http://lattes.cnpq.br/2921108870339225</a>			
<b>Disciplina:</b> Teorias e Práticas de Linguagem Visual – Design para mídia digital		<b>Código:</b> COS04873	
<b>Pré-requisito:</b>		<b>Carga Horária Semestral:</b> 60h	
<b>Créditos:</b> 3	<b>Distribuição da Carga Horária Semestral</b>		
	<b>Teórica</b>	<b>Exercício</b>	<b>Laboratório</b>
	30	30	0
<b>Ementa:</b> Características de linguagem visual nos meios digitais Aspectos gerais e elementos da forma e da composição. Cor: teoria, classificação, combinação e aplicação. Hipermídia, interatividade e arquitetura da informação. Criação de anúncios e produtos para internet e suportes digitais.			
<b>Objetivos Específicos:</b> Capacitar o aluno para compreender os conceitos de hipermídia, interatividade e arquitetura da informação; compreender as características de linguagem visual nos meios digitais; identificar e utilizar elementos da forma e da composição e criar peças publicitárias e produtos para internet e suportes digitais.			
<b>Conteúdo Programático</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Princípios básicos do design</li><li>2. O bom e o mau design</li><li>3. Princípios de usabilidade</li><li>4. Design de interface e navegação</li><li>5. Projetando websites</li></ol>			

**Metodologia:**

Aula expositiva/dialogada. Exercícios ao final de cada conteúdo programático.

**Critérios/Processo de avaliação da aprendizagem:**

Ao final de cada unidade prevista no conteúdo programático o aluno fará um trabalho sobre o mesmo (a somatória desses trabalhos corresponde a 60% da nota final). Um trabalho final da disciplina será desenvolvido e corresponde a 40% da nota final.

**Bibliografia básica:**

MEMÓRIA, Felipe. **Design para a Internet: projetando a experiência perfeita**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006. Número de Chamada na Biblioteca da UFES: 004.738.5 M533d

NIELSEN, Jakob. **Projetando websites**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2000. Número de Chamada na Biblioteca da UFES: 004.738.5 N669p

WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual**. 6. ed. - São Paulo: Callis, 2001. Número de Chamada: 744 W726d 6.ed.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação: além da interação homem-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005. Número de Chamada na Biblioteca da UFES: 004.5 P923d

**Bibliografia complementar:**

MELO, Chico Homem de. **Design gráfico caso a caso: como o designer faz design**. São Paulo: ADG, 2000. Número de Chamada na Biblioteca da UFES: 766 D457

BROWN, Tim. **Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro: Campus: Elsevier, 2010. Número de Chamada na Biblioteca da UFES: 65.012.2 B881d

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo, SP: Blucher, 2011. Número de Chamada na Biblioteca da UFES: 744 B721d

**Cronograma**

Aula 1 (05/03): Apresentação da disciplina. Princípios básicos da composição visual

Aula 2 (12/03): O bom e o mau design

Aula 3 (19/03): Princípios de usabilidade

Aula 4 (26/03): Testes de usabilidade

Aula 5 (02/04): Design de interface e navegação

Aula 6 (09/04): Web design: história e tendências

Aula 7 (16/04): Design: metodologia projetual

Aula 8 (23/04): Projetando websites

Aula 9 (30/04): Arquitetura da informação, rotulagem e mapa do site

Aula 10 (07/05): Geração de idéias e *moodboard*

Aula 11 (14/05): Grid

Aula 12 (21/05): Cor

Aula 13 (28/05): Tipografia

Aula 14 (04/06): Apresentação dos projetos finais

Aula 15 (18/06): Apresentação dos projetos finais