



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

Plano de Ensino			
Universidade Federal do Espírito Santo		Campus: Goiabeiras	
Curso: Comunicação Social - Publicidade e Propaganda			
Departamento Responsável: Comunicação Social			
Data de Aprovação (Art. nº91): 24/04/2025			
Docente Responsável: Rosane Vasconcelos Zanotti			
Qualificação / link para o Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/2921108870339225			
Disciplina: Teorias e Práticas de Linguagem Visual – Design para mídia digital		Código: COS04873	
Pré-requisito:	COS04946	Carga Horária Semestral: 60h	
Créditos: 3	Distribuição da Carga Horária Semestral		
	Teórica	Exercício	Laboratório
	30	30	
Ementa: Características de linguagem visual nos meios digitais. Aspectos gerais e elementos da forma e da composição. Cor: teoria, classificação, combinação e aplicação. Hiperfídia, interatividade e arquitetura da informação. Criação de anúncios e produtos para internet e suportes digitais.			
Objetivo Geral: Capacitar os estudantes para que compreendam e apliquem os princípios do design visual na criação de projetos para mídia digital, desenvolvendo habilidades em linguagem visual, composição, teoria da cor e arquitetura da informação.			
Objetivos Específicos: <ul style="list-style-type: none">• Identificar e analisar elementos visuais aplicados ao design digital.• Compreender a teoria e a aplicação das cores em meios digitais.• Explorar conceitos de interatividade e arquitetura da informação.• Desenvolver peças gráficas e anúncios digitais para diferentes plataformas.• Estimular o pensamento crítico e criativo no uso da linguagem visual digital.			
Conteúdo Programático:			

Unidade 1: Fundamentos do Design Digital

- Visão Geral: Introdução ao design digital, explorando sua evolução e importância na comunicação visual.
- Tópicos Principais: Elementos básicos do design, princípios de composição, teoria das cores e conceitos essenciais para criar peças visuais eficazes.
-

Unidade 2: Interação e Experiência do Usuário (UX)

- Visão Geral: Conceitos centrais de UX, com foco na interatividade e usabilidade de interfaces digitais.
- Tópicos Principais: Elementos de interatividade, princípios de usabilidade, padrões de design, arquitetura da informação, criação de protótipos, design responsivo, acessibilidade e abordagens centradas no usuário.
-

Unidade 3: Produção e Desenvolvimento de Peças Digitais

- Visão Geral: Processo de criação de peças digitais, desde o planejamento até a otimização para diversas plataformas.
- Tópicos Principais: Formatos de anúncio, criação de conteúdo visual, edição e refinamento, otimização para diferentes plataformas e adaptação a diversos contextos de uso.

Metodologia:

Aulas expositivas dialogadas, análises de casos, leitura e discussão de textos e atividades práticas em sala.

Critérios/Processo de avaliação da aprendizagem:

Serão realizadas dez avaliações (1 ponto cada) ao final de 10 aulas de conteúdo específico.

No final do período, os estudantes que tiverem a frequência mínima e não alcançarem média igual ou superior a 7 (sete) farão uma prova com todo o conteúdo da disciplina.

Bibliografia básica:

CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. **Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações**. Novatec editora, 2010. (Número de Chamada na Biblioteca da UFES: 004.738.52 C994e 2.ed.)

KRUG, Steve. **Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web**. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2008. (Número de Chamada: 004 K94n 2.ed.)

MANZINI, Enzo. **Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais**. Rio de Janeiro: E-papers, 2008. (Número de Chamada na Biblioteca da UFES: 741 M296d)

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

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:

AGNER, Luiz Carlos. **Ergodesign e Arquitetura de Informação: trabalhando com o usuário**; Rio de Janeiro: Quartet, 2006.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**; SÃO PAULO: Cosac Naify, 2011.

COELHO, L. A. **Conceitos-chave em design**; Rio de Janeiro: Novas Ideias, 2008.

UNGER, R.; CHANDLER, C. **O Guia Para Projetar UX: a experiência do usuário (UX) para projetistas de conteúdo digital.**; Rio de Janeiro: Alta Books, 2009.

Cronograma:

Aula 01 (25/04): Apresentação da disciplina e conceitos básicos

Aula 02 (09/05): Introdução ao Design para Mídias Digitais

Aula 03 (16/05): Fundamentos da Linguagem Visual

Aula 04 (23/05): Interatividade e UX

Aula 05 (30/05): Usabilidade e Padrões de Design

Aula 06 (06/06): Arquitetura da Informação (AI)

Aula 07 (13/06): Wireframes e Prototipação

Aula 08 (27/06): Design Responsivo e Acessibilidade

Aula 09 (04/07): Design de Interfaces para Dispositivos Móveis

Aula 10 (11/07): Metodologias de Projeto em Design Digital

Aula 11 (25/07): Design Social e Colaborativo

Aula 12 (01/08): Produção de Anúncios Digitais

Aula 13 (08/08): Produto Digital Interativo

Aula 14 (15/08): Semana de TCC

Aula 15 (22/08): Trabalho final

Profa. Rosane Vasconcelos Zanotti – rosane.zanotti@ufes.br