



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): 02/03/2026			
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. Hipermídia, 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">• Aplicar fundamentos da linguagem visual, composição e teoria das cores no desenvolvimento de interfaces digitais interativas.			

- Analisar e projetar interfaces considerando princípios de usabilidade, experiência do usuário e interatividade.
- Incorporar princípios de acessibilidade digital para garantir conteúdos perceptíveis, operáveis e inclusivos.
- Realizar investigações centradas no usuário, utilizando métodos de pesquisa e ferramentas de síntese para identificação de necessidades e oportunidades.
- Desenvolver soluções de design por meio da arquitetura da informação, jornadas de uso, *wireframes* e protótipos.
- Estimular o pensamento crítico e criativo na concepção e avaliação de produtos digitais.

Conteúdo Programático:

Unidade 1: Imersão e Olhar Crítico no Design

Visão Geral: Introdução ao design centrado no ser humano, desenvolvimento do repertório visual e estruturação inicial da investigação do problema.

Tópicos Principais: Design Centrado no Ser Humano (HCD), estratégia e materialização em design, fundamentos da linguagem visual, ponto linha forma direção movimento, teoria das cores aplicada ao digital, psicologia da interação, conceitos de design de interação, heurísticas de Nielsen, atributos de UX, erros comuns de interfaces digitais, pensamento crítico em design, identificação de problemas no território, matriz CSD, métodos de pesquisa, pesquisa desk, imersão e entrevistas, planejamento de investigação.

Unidade 2: Pesquisa, Campo e Empatia

Visão Geral: Realização da investigação em contexto real e transformação de dados coletados em compreensão aprofundada das necessidades dos usuários.

Tópicos Principais: Trabalho de campo, observação contextual, entrevistas com usuários e especialistas, coleta de dados qualitativos, organização e análise de informações, geração de insights, definição do desafio de design, abordagem How Might We, personas, mapas de empatia, identificação de dores ganhos e necessidades do usuário.

Unidade 3: Ideação e Estratégia de Solução

Visão Geral: Desenvolvimento conceitual da solução com foco em acessibilidade, experiência do usuário e estruturação estratégica do produto digital.

Tópicos Principais: Design inclusivo, princípios POUR e WCAG, acessibilidade digital, técnicas de ideação, brainwriting, jornadas de uso, storyboard, arquitetura da informação, estratégia de produto digital, proposta de valor, diferenciação entre conteúdo produto e produto interativo, wireframes, síntese conceitual da solução.

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 sete avaliações intermediárias (1 ponto cada), ao final das aulas de conteúdo específico e uma entrega final em formato de relatório (3 pontos).

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:

FONSECA, Leticia Pedruzzi; PINTO, Miriam de Magdala (orgs.). **Oficinas de Projetos de Inovação e Empreendedorismo: uma jornada de aprendizagem para criar e transformar** [recurso eletrônico]. Vitória: PROEX, 2024. Disponível em: https://opine.ufes.br/wp-content/uploads/2024/11/Livro_OPINE.pdf

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)

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.

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.)

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

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: Apresentação da disciplina e conceitos básicos

Aula 02: O design além da estética

Aula 03: Fundamentos da linguagem visual e território

Aula 04: Design de interação

Aula 05: Usabilidade, padrões de design e planejamento de investigação

Aula 06: Trabalho de campo

Aula 07: Análise de dados e desafio de design

- Aula 08: Humanizando o problema
- Aula 09: Design inclusivo e acessibilidade
- Aula 10: Metodologias de projeto
- Aula 11: Arquitetura da informação
- Aula 12: Ideação
- Aula 13: Prototipagem
- Aula 14: Semana de TCCs
- Aula 15: Trabalho final

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