



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

| Plano de Ensino | | | |
|---|--|------------------|-------------------------------------|
| Universidade Federal do Espírito Santo | Campus Goiabeiras | | |
| Curso: Publicidade e Propaganda | | | |
| Departamento Responsável: Comunicação Social | | | |
| Data de Aprovação (Art. nº91): | | | |
| Docente Responsável: Juliana Hollerbach de Aguiar | | | |
| Qualificação / link para o Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/3387104347579735 | | | |
| Disciplina: Teorias e Práticas de Linguagem Visual – Design para mídia digital | | | Código: COS04873 |
| Pré-requisito: | Nenhum | | Carga Horária Semestral: 60h |
| Créditos: | Distribuição da Carga Horária Semestral | | |
| | Teórica | Exercício | Laboratório |
| | 20 | 20 | 20 |
| 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. | | | |
| OBJETIVOS | | | |
| 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. | | | |
| CONTEÚDO PROGRAMÁTICO | | | |
| 1. Princípios básicos do design de interface 2. O bom e o mau design 3. Princípios de usabilidade 4. Design de interface e navegação 5. Projetando interfaces interativas | | | |
| 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
SAMARA, T. *Elementos do design: guia de estilo gráfico*. Porto Alegre: Bookman, 2010.
VILLAS-BOAS, A.; PEÓN, M. L. *Sistemas de identidade visual*. São Paulo: 2AB, 2013.

METODOLOGIA

Aulas expositivas/dialogadas em laboratório de informática; estudos de casos; discussões dirigidas; exercícios práticos; atividades individuais e em grupos que permitam a aplicação dos conceitos apresentados;

CRITÉRIOS/ PROCESSO DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Trabalho - artigo em grupo - história e tendências de design de interface – interações como meio de mobilização (4 pontos)
Trabalho final em grupo - interface interativa: (6 pontos)

No final do período, os estudantes que tiverem a frequência mínima e não alcançarem a média igual ou superior a 7 farão trabalho de recuperação.

CRONOGRAMA

Aula 1 - Apresentação da disciplina e reflexões.
Aula 2 - O bom e o mau design
Aula 3 - História e tendências de design de interface – levantamento de informações para estudo de caso (artigo)
Aula 4 - Princípios de usabilidade e testes de usabilidade
Aula 5 - Design de interface e navegação
Aula 6 – Apresentação de trabalho história e tendências de design de interface
Aula 7 - Design: metodologia projetual
Aula 8 - Projetando websites
Aula 9 - Arquitetura da informação, rotulagem e mapa do site
Aula 10 - Geração de idéias e moodboard
Aula 11 - Grid
Aula 12 - Códigos visuais – cor, tipografia e iconografia
Aula 13 - Orientação do projeto final / tira dúvidas
Aula 14 - Orientação do projeto final / tira dúvidas
Aula 15- Apresentação do projeto final e Fechamento da disciplina

Professor: Juliana Hollerbach de Aguiar

**Email: profju.design@gmail.com
juliana.aguiar@ufes.br**