



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
COORDENADORIA DE PROJETOS E ACOMPANHAMENTO CURRICULAR
DIVISÃO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR

FORMULÁRIO PARA CRIAÇÃO E/OU REGULAMENTAÇÃO DE DISCIPLINA

Regulamentação (se a disciplina está prevista no Projeto Pedagógico)

Criação/Regulamentação (se a disciplina não está prevista no Projeto Pedagógico)

1. Unidade Acadêmica que oferta a Disciplina (Faculdade, Centro, Instituto, *Campus*):

Campus de Quixadá

2. Departamento que oferta a Disciplina (quando for o caso):

--

3. Curso(s) de Graduação que oferta(m) a disciplina

Código do Curso	Nome do Curso	Grau do Curso ¹	Currículo (Ano/Semestre)	Caráter da Disciplina ²	Semestre de Oferta ³	Habilitação ⁴
406	Design Digital	Bacharelado	2015.1	Obrigatória	4º	

4. Nome da Disciplina:

Direção de Arte

5. Código da Disciplina (preenchido pela PROGRAD):

QXD0166

6. Pré-Requisitos	Não ()	Sim (X)	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade
		QXD0127	Comunicação Visual I

7. Correquisitos	Não (X)	Sim ()	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade

8. Equivalências	Não (X)	Sim ()	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade

9. Turno da Disciplina (é possível marcar mais de um item):

Matutino Vespertino Noturno

¹ Preencher com *Bacharelado, Licenciatura ou Tecnólogo*.

² Preencher com *Obrigatória, Optativa ou Eletiva*.

³ Preencher quando obrigatória.

⁴ Quando eletiva, preencher com a habilitação ou ênfase a que se vincula a disciplina.

10. Regime da Disciplina:

Semestral Anual Modular

11. Justificativa para a criação/regulamentação desta disciplina – Máximo de 500 caracteres

(mostrar a importância da área / do conteúdo para a formação do aluno, a pertinência da disciplina na integralização curricular e outros aspectos):

A maior parte das atividades a serem desenvolvidas pelo egresso em Design Digital, tais como: jogos eletrônicos, animação, web design, arte eletrônica, realidade virtual, sistemas de informação e desenvolvimento de software, envolvem diversos e complexos processos criativos. Neste contexto, é importante que o estudante adquira habilidade de sistematizar suas ideias, a fim de tomar decisões e executar os projetos com qualidade. A direção de arte é um termo genérico que se refere aos conhecimentos necessários para a concepção, projeto e execução de narrativas digitais, como conteúdo para novas mídias (web, dispositivos móveis, objetos, etc.), cinema de animação, jogos, entre outros. O objetivo é proporcionar ao aluno a experiência prática de desenvolvimento e aplicação de narrativas digitais, a partir da investigação de características das narrativas tradicionais, tendo como base as inovações possibilitadas pelas tecnologias digitais emergentes.

12. Objetivo(s) da Disciplina:

- ⤴ Debater as configurações das narrativas digitais, considerando suas condições de existência no mundo contemporâneo
- ⤴ Apresentar elementos, evolução e usos de linguagem cinematográfica ao longo da história e discutir como ela pode ser incorporada ou adaptada às novas narrativas digitais.
- ⤴ Apresentar noções de dramaturgia: elaboração de roteiros a partir de aportes teóricos da construção narrativa. Roteiro visual: narrativa e ritmo.
- ⤴ Proporcionar ao aluno o conhecimento dos elementos que compõe a Direção de Arte – cenografia, figurinos, maquiagem e caracterização – e suas aplicações na produção audiovisual contemporânea.
- ⤴ Capacitar o aluno para o desenvolvimento de narrativas digitais interativas não-lineares.
- ⤴ Desenvolver no aluno a capacidade de participar em projetos que envolvam a produção de animações e jogos de computador em diferentes tipos de aplicações.
- ⤴ Desenvolver no aluno a capacidade de construir personagens bidimensionais de qualidade, a partir de uma descrição, roteiro, enredo e com o uso de ferramentas de desenho manual e digital.
- ⤴ Desenvolver no aluno a capacidade de elaborar um documento detalhado de design do jogo (GDD), contendo mecânica, fases, desafios, personagens, enredo e demais componentes do jogo.

13. Ementa:

Bases da narrativa a partir de elementos da análise do discurso. Roteiro e suas características a partir da mídia utilizada. Documentação e suas ferramentas: *storyboard*, *storytelling*, *timeline*, interação entre as mídias. O processo de escolha das técnicas de criatividade, pesquisa e argumento: tema, ideia, conceito, imagem, personagens, figurino, cores, formatos e tipologias.

14. Descrição da Carga Horária

Número de Semanas:	Número de Créditos:	Carga Horária Total:	Carga Horária Teórica:	Carga Horária Prática:
16	4	64 horas	48 horas	16 horas

15. Bibliografia Básica (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 03 títulos):

FIELD, Syd. **Roteiro: os fundamentos do roteirismo**. Curitiba: Arte & Letra, 2009. ISBN-10: 8560499172 ISBN-13: 9788560499175

MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003. ISBN-10: 8571394962 ISBN-13: 9788571394964

ROGERS, Scott. **Level Up - Um Guia Para o Design de Grandes Jogos**. São Paulo: Blucher. 2013. ISBN-

16. Bibliografia Complementar (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 05 títulos – de acordo com instrumento de avaliação de Curso de Graduação, INEP/maio-2012 ou legislação posterior):

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro: teoria e prática**. 3ª edição. São Paulo: Summus Editorial, 2009. ISBN-10: 8532305407 ISBN-13: 9788532305404

FERRARI, Pollyana (org.). **Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital**. 2ª ed., 1ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2014. ISBN-10: 8572443622 ISBN-13: 9788572443623

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games**. Tradução da 2ª Edição Norte-Americana. São Paulo: Cengage Learning, 2010. ISBN-10: 8522106320 ISBN-13: 9788522106325

LIMA, Alessandro. **Design de personagens para games Next-Gen**. Rio de Janeiro, RJ: Ciência Moderna, 2011. ISBN 9788539900473 (volume 1).

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; Les Mills. **Desenho para Animação**. tradução: Mariana Bandarra. Porto Alegre: Bookman, 2012. ISBN-10: 8540701529 ISBN-13: 9788540701526

17. Aprovação do Colegiado do Departamento (quando for o caso)

Data de Aprovação:

Chefe(a) do Departamento
Assinatura e Carimbo

18. Aprovação do(s) Colegiado(s) de Curso(s)

Código do Curso:

Data de Aprovação:

Coordenador(a) do Curso
Assinatura e Carimbo

19. Aprovação do Conselho da Unidade Acadêmica

Data de Aprovação:

Diretor(a) da Unidade Acadêmica
Assinatura e Carimbo

20. Aprovação do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (Câmara de Graduação)

Data de Aprovação:	<hr/> Presidente(a) da Câmara de Graduação Assinatura e Carimbo
---------------------------	--

Orientações para tramitação do processo:

Deve ser aberto e encaminhado processo à Pró-Reitoria de Graduação / Câmara de Graduação, contendo: 1) Ofício(s) informando a data de aprovação da criação e/ou regulamentação da(s) disciplina(s) pela Coordenação do Curso, pelo(s) Departamento(s) envolvido(s) – se for o caso – e pela Direção da Unidade Acadêmica; 2) Formulário para Criação e/ou Regulamentação de Disciplina integralmente preenchido, com assinaturas, datas e carimbos solicitados.

ANEXO - Descrição do Conteúdo e Carga Horária

Descrição do Conteúdo e Carga Horária				
Unidades e Assuntos das Aulas			Nº de Horas Teóricas	Nº de Horas Práticas
14. Descrição da Carga Horária				
Número de Semanas: 16	Número de Créditos: 4	Carga Horária Total: 64h	Carga Horária Teórica: 64h	Carga Horária Prática: -