



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 <sup>1</sup>	Currículo (Ano/Semestre)	Caráter da Disciplina <sup>2</sup>	Semestre de Oferta <sup>3</sup>	Habilitação <sup>4</sup>
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

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.

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

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

(X) Matutino      (X) Vespertino      ( ) Noturno

**10. Regime da Disciplina:**

(X) 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):

Direção de arte é uma atuação genérica que lida com a experimentação e o estabelecimento de linguagens poéticas a depender do produto desenvolvido, lidando com textos, gráficos, fotografias, animações e outros elementos estilísticos. Nessa disciplina, busca-se proporcionar uma visão ampla em torno de procedimentos voltados à criação de ambientações e narrativas interativas, tendo como foco a concepção criativa de produtos digitais.

**12. Objetivo(s) da Disciplina:**

Objetivo geral:

Estabelecer linguagens poéticas para produtos digitais interativos, desenvolvendo a capacidade de criação, projeto e execução de ambientes e narrativas não-lineares.

Objetivos específicos:

- ◆ Estudar elementos e formas de linguagem cinematográfica, relacionando esta às narrativas interativas digitais.
- ◆ Estudar a criação de histórias, personagens e contextos de atuação.
- ◆ Estudar a elaboração de roteiros e organização de informações em mídias interativas.
- ◆ Estudar elementos e estratégias de branding

**13. Ementa:**

Elementos da linguagem cinematográfica: planos de tomada, enquadramento, ângulos de visão, movimento de câmera. Construção de enredo e argumento: tema, ideia, conceito, personagens, figurino, cores e formatos. Roteiro, narrativa e interatividade: *storyboard*, *storytelling*, *timeline*, arquitetura da informação. Branding.

**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):

KNIGHT, Carolyn; GLASER, Jessica. **Design gráfico e digital**: prática e ideias criativas : conceito, metodologia e dicas para criação de um portfólio . São Paulo: Rosari, 2012. 256 p. ISBN 9788580500097 (broch.).

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

BERTOMEU, João Vicente Cegato. **Criação visual e multimídia**. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2010. 149 p. ISBN 9788522106387 (broch.).

**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

CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. 2. ed. rev. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2016. 407 p. ISBN 9788537815069 (broch.).

SAMARA, Timothy. **Evolução do design: da teoria à prática**. Porto Alegre, RS: Bookman, 2010. 272p. ISBN 9788577805839 (Broch.).

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)**

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

**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**

<b>Descrição do Conteúdo e Carga Horária</b>				
<b>Unidades e Assuntos das Aulas</b>		<b>Nº de Horas Teóricas</b>	<b>Nº de Horas Práticas</b>	
<b>1. Narrativas e mídias digitais</b> - Narrativas tradicionais - Interatividade e tecnologias digitais - Hipertexto e hipermídia		12	4	
<b>2. Elementos da linguagem cinematográfica</b> - Planos de tomada - Enquadramento - Ângulos de visão - Movimentos de câmera		12	4	
<b>3. Roteiro e arquitetura da informação</b> - Técnicas de roteirização - Storyboard, storytelling, timeline - Organização de informação em produtos interativos - Roteiros para mídias interativas		12	4	
<b>4. Branding</b> - Conceitos e estratégias de branding - Materiais e suportes		12	4	
<b>14. Descrição da Carga Horária</b>				
<b>Número de Semanas:</b> 16	<b>Número de Créditos:</b> 4	<b>Carga Horária Total:</b> 64h	<b>Carga Horária Teórica:</b> 48h	<b>Carga Horária Prática:</b> 16h