



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	5	

4. Nome da Disciplina:

Processos de Criação

5. Código da Disciplina (preenchido pela PROGRAD):

QXD0192

6. Pré-Requisitos	Não (x)	Sim ()	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade

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):

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.

Matutino Vespertino Noturno

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):

O design de software está inserido dentro do panorama da economia criativa. Sendo uma atividade econômica que depende do conteúdo simbólico – nele incluso a criatividade como fator mais expressivo para a produção de bens e serviços. A disciplina de processos de criação pretende ampliar o entendimento da criatividade no cotidiano, aprofundando conceitos e aplicando técnicas de fortalecimento desta criatividade individual, para habilitar os alunos a criarem produtos de software que atendam às necessidades dos seus usuários com qualidade.

12. Objetivo(s) da Disciplina:

Objetivos Gerais:

Apresentar os princípios, conceitos, técnicas, metodologias em processos de criação.

Objetivos específicos:

Debater e compreender a importância do uso de técnicas, metodologias e processos de criação;
Debater a importância do design na criação e desenvolvimento de novos produtos de software;
Exercitar o uso de diferentes técnicas, metodologias e processos de criação;
Debater a função do design digital dentro da cadeia de produção de software e outros produtos digitais da economia criativa.

13. Ementa:

Conceituação de criação, inovação e criatividade. Criatividade dentro da metodologia de projeto. Comportamento criativo. Processo de desenvolvimento da criatividade. Bloqueios e obstáculos à criatividade. Técnicas e ferramentas individuais e grupais de geração e avaliação de alternativas: *brainstorm*, mapa mental, escrita livre, desenho a partir de forma, painel de referências, diário de ideias, fotocomposição, elaboração de paleta de cores, etc. Jogos, atividades e testes lógicos e criativo.

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):

LOWDERMILK, Travis. **Design Centrado no Usuário**. 1 ed. Novatec, 2013. 184 pg. ISBN 8575223666. ISBN-13 978-8575223666.

LIDWELL, William; HOLDEN, Kritina; BUTLER, Jill. **Princípios universais do design**: 125 maneiras de aprimorar a usabilidade, influenciar a percepção, aumentar o apelo e ensinar por meio do design. Porto Alegre, RS: Bookman, 2010. 272 p. ISBN 9788577807383 (broch.)

MELO, Adriana; ABELHEIRA, Ricardo. **Design thinking & thinking design**: metodologia, ferramentas e reflexões sobre o tema. São Paulo: Novatec, 2015. 203 p. ISBN 9788575224533 (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):

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. 29. ed. Petrópolis, Rj: Vozes, 2013. 186 p. ISBN 9788532605535.

VOLPATO, Neri; AHRENS, Carlos Henrique (Editor). **Prototipagem rápida**: tecnologias e aplicações. São Paulo: Blucher, 2007.. 272p. ISBN-10: 8521203888 ISBN-13: 9788521203889

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.).

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

OLIVEIRA, Alexandre Ribeiro de. **O artesanato no âmbito da economia criativa: o caso da comunidade da Moita Redonda, Cascavel/Ce**. 2013 68p.TCC (graduação em Ciências Econômicas) – Universidade Federal do Ceará, Faculdade de Economia, Administração, Atuária e Contabilidade, Fortaleza Ceará, 2013. Disponível em: <http://www.repositoriobib.ufc.br/00001f55.pdf>.

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

Data de Aprovação:	<hr/> Chefe(a) do Departamento Assinatura e Carimbo
---------------------------	--

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

Código do Curso:	Data de Aprovação:	
		<hr/> Coordenador(a) do Curso Assinatura e Carimbo

19. Aprovação do Conselho da Unidade Acadêmica

Data de Aprovação:	<hr/> 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	
Conceituação de criação, inovação e criatividade		12	4	
Processo de desenvolvimento da criatividade		12	4	
Técnicas e ferramentas individuais e grupais de geração e avaliação de alternativas: <i>brainstorm</i> , mapa mental, escrita livre, <i>card sorting</i> , desenho a partir de forma, painel de referências, diário de ideias, fotocomposição, elaboração de paleta de cores, etc. Jogos, atividades e testes lógicos e criativo.		12	4	
Comportamento criativo		12	4	
14. Descrição da Carga Horária				
Número de Semanas: 16	Número de Créditos: 4	Carga Horária Total: 64h	Carga Horária Teórica: 48h	Carga Horária Prática: 16h