



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	3º	

4. Nome da Disciplina:

Projeto Integrado I

5. Código da Disciplina (preenchido pela PROGRAD):

QXD0160

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

7. Correquisitos	Não ()	Sim (x)	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade
		QXD0038	Interação Humano-Computador
		QXD0161	Semiótica

8. Equivalências	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.

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

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):

A disciplina tem, no projeto pedagógico do curso, a função de desenvolver as dimensões cognitivas, psicossociais e motoras, promovendo as habilidades e as competências relacionadas a concepção, ao planejamento, ao desenvolvimento, a implantação, a gestão, a apresentação, a defesa e a avaliação de projetos de design digital. Assim, o desenvolvimento de produtos e de serviços, através do estudo de problemas do cotidiano, ajuda os discentes a formarem uma visão metodológica integrada, interdisciplinar e transdisciplinar. A experiência projetual no âmbito do curso deve ajudar a formar uma reflexão prática, teórica e crítica capaz de auxiliar o designer a conduzir no cotidiano as suas atividades profissionais.

12. Objetivo(s) da Disciplina:Objetivos Gerais:

- Compreender a relação estabelecida entre o design, o cliente e o público-alvo, na configuração de produtos ou serviço de design digital;
- Experimentar a aplicação de metodologias projetuais na resolução de problemas de design para a concepção, o desenvolvimento, a implantação e a gestão de projetos de design digital;
- Experimentar práticas para gerenciamento de projetos de design para artefatos digitais;
- Experimentar, através do trabalho em equipe, os diferentes aspectos das relações interpessoais envolvidos no trabalho do design.
- Propor soluções relevantes para a sociedade, a partir da investigação de questões envolvendo educação ambiental, direitos humanos, ética e cidadania, relações étnico-raciais, deficiência e acessibilidade, economia e educação.

Objetivos específicos:

- Compreender os processos de concepção, desenvolvimento e implantação do projeto de informação, do projeto de interface, do projeto de navegação e do projeto de interação;
- Prototipar um artefato digital;
- Debater os processos de interação;
- Experimentar a conciliação das necessidades, desejos e anseios do designer, do cliente e do público-alvo (indivíduo, usuário, interator e/ou indutor de atividade) na resolução de produtos e serviços digitais;
- Debater o uso dos dispositivos eletrônicos digitais no âmbito do projeto de produtos e serviços digitais;
- Experimentar a resolução de problemas de comunicação, linguagem, arquitetura de informação, interação, navegação, imersão e experiência;
- Considerar as recomendações de comunicabilidade, leiturabilidade e acessibilidade sem que seja afetada a qualidade da experiência de interação.

13. Ementa:

Projeto prático interdisciplinar ligado a temáticas de interesse da sociedade em geral e/ou comunidade local, envolvendo questões como educação ambiental, direitos humanos, ética e cidadania, relações étnico-raciais, deficiência e acessibilidade, economia e educação. O projeto deve ter ênfase nos usuários, aplicando conhecimentos das áreas de interação humano-computador e semiótica.

14. Descrição da Carga Horária

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

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

FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico: uma metodologia criativa.** São Paulo: Rosari, 2006. 143p. (Coleção Fundamentos do Design). ISBN13: 9788588343436.

MELO, Chico Homem de. **Signofobia.** São Paulo: Rosari, 2005. 109p. (Textos Design). ISBN10: 8588343401.

LEITE, Ricardo. **Ver é compreender: design como ferramenta estratégica de negócio.** 2. ed. -. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2010. 297 p. ISBN13: 9788577560738.

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):

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas.** 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015. 378p. (Coleção A). ISBN13: 9788580632293.

MOURA, Mônica; VALESE, Adriana. **Faces do design 2: ensaio sobre arte, cultura visual, design gráfico e novas mídias.** São Paulo, SP: Edições Rosari, 2009. 180p. (Coleção Textos Design). ISBN13: 9788588343399.

PHILLIPS, Peter L. **Briefing: a gestão do projeto de design.** São Paulo, SP: Blucher, 2008. xxii,183 p. ISBN13: 9788521204381.

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. 256p. ISBN13: 9788580500097.

DINSMORE, Paul C.; CABANIS-BREWIN, Jeannette. AMA: manual de gerenciamento de projetos. Rio de Janeiro, RJ: Brasport, 2009. xxii, 498p. ISBN 9788574523237 (broch.).

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:	<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
---------------------------	--

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
1. Metodologia de Pesquisa. 1.1. Pesquisa Teórica Referencial. 1.2. Pesquisa de Campo. 1.3. Pesquisa Iconográfica 1.4. Pesquisa do estado da arte do produto e/ou serviço.			4	-
2. Metodologia Projetual (Concepção, planejamento, desenvolvimento, implantação e avaliação). 2.1. Definição do Objeto de Estudo; 2.2. Definição do Problema; 2.3. Definição do Cliente e do Público-alvo; 2.4. Painel de Referências; 2.5. Conceito de Criação; 2.6. Estratégia de Design; 2.7. Projeto de Informação; 2.8. Projeto de Interface; 2.9. Projeto de Navegação; 2.10. Projeto de Interação; 2.11. Implantação; 2.12. Avaliação e Validação.			8	48
3. Ênfase. 3.1. Relação entre o design, o cliente e o público-alvo.			4	-
Número de Semanas: 16	Número de Créditos: 4	Carga Horária Total: 64 horas	Carga Horária Teórica: 16 horas	Carga Horária Prática: 48 horas