



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:**

Projeto Integrado II

**5. Código da Disciplina** (preenchido pela PROGRAD):

QXD0165

6. Pré-Requisitos	Não ( )	Sim ( x )	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade
		QXD0160	Projeto Integrado I

7. Correquisitos	Não ( )	Sim ( x )	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade
		QXD0166	Direção de Arte
		QXD0164	Linguagens de Marcação e Scripts

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:

- Discutir 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, considerando a relação designer, cliente e público alvo;
- 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:

- Dominar os processos de concepção, desenvolvimento e implantação do projeto de informação, do projeto de interface, do projeto de navegação e do projeto de interação;
- Desenvolver um projeto completo de artefato digital;
- Avaliar a interação humano-computador do produto produzido;
- 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 no desenvolvimento de produtos, aplicando conhecimentos das áreas de programação e direção de arte.

### 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):

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. **Usabilidade na web**. Rio de Janeiro: Elsevier, c2007. xxiv, 406 p. ISBN 9788535221909.

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.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. **Design de interação: além da interação humano-computador**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. xiv, 585 p. ISBN 9788582600061 (broch.).

### 16. Bibliografia Complementar:

HELLER, Steven. **Linguagens do design: compreendendo o design gráfico**. 2. ed., rev. São Paulo: Rosari, 2010. 452p. ISBN13: 9788588343924.

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

SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. **Design participativo: técnicas para inclusão de usuários no processo de ergodesign de interfaces**. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2012. 170 p. ISBN 9788561556167.

SHNEIDERMAN, Ben. **Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction**. 4th ed. Boston, Massachusetts: Pearson/Addison Wesley, c2005. xviii, 652 p. ISBN 1292023902.

LAZAR, Jonathan; FENG, Jinjuan Heidi; HOCHHEISER, Harry. **Research methods in human-computer interaction**. Chichester, West Sussex: Wiley, 2010. xv, 426 p. ISBN 9780470723371 (broch.).

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

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

<b>18. Aprovação do(s) Colegiado(s) de Curso(s)</b>		
<b>Código do Curso:</b>	<b>Data de Aprovação:</b>	<hr/> <b>Coordenador(a) do Curso Assinatura e Carimbo</b>

<b>19. Aprovação do Conselho da Unidade Acadêmica</b>	
<b>Data de Aprovação:</b>	<hr/> <b>Diretor(a) da Unidade Acadêmica Assinatura e Carimbo</b>

<b>20. Aprovação do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (Câmara de Graduação)</b>	
<b>Data de Aprovação:</b>	<hr/> <b>Presidente(a) da Câmara de Graduação Assinatura e Carimbo</b>

### **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>
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;	8	48

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.				
3. Ênfase. 3.1. Desenvolvimento do Produto. 3.2. Avaliação da Interação		4		_____
<b>Número de Semanas:</b> 16	<b>Número de Créditos:</b> 4	<b>Carga Horária Total:</b> 64 horas	<b>Carga Horária Teórica:</b> 16 horas	<b>Carga Horária Prática:</b> 48 horas