



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:

Projeto Integrado III

5. Código da Disciplina (preenchido pela PROGRAD):

QXD0190

6. Pré-Requisitos	Não ()	Sim (<input checked="" type="checkbox"/>)	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade
		QXD0165	Projeto Integrado II

7. Correquisitos	Não (<input checked="" type="checkbox"/>)	Sim ()	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade

8. Equivalências	Não (<input checked="" type="checkbox"/>)	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;
- Aplicar metodologias projetuais na resolução de problemas de design para a concepção, o desenvolvimento, a implantação e a gestão de projetos de design digital;
- Proporcionar ampla visão sobre os processos de 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:

- Discutir a aplicação dos processos de concepção, desenvolvimento e implantação do projeto de informação, do projeto de interface, do projeto de navegação e do projeto de interação;
- Conceber, implantar e avaliar os produtos e os serviços propostos;
- Discutir a experiência propiciada pelo produto;
- 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, leitabilidade 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 processos de desenvolvimento, aplicando conhecimentos das áreas de programação e engenharia de software.

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):

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.).

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática**. São Paulo: Martins Fontes, 1997. 350 p. ISBN 8533606354.

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

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**. 3.ed. rev., atual. e ampl. São Paulo, SP: Summus, 2009. 494 p. (Biblioteca fundamental de cinema; 4). ISBN 9788532305404.

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.

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.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção: para quem gosta, faz ou quer fazer cinema**. 3. ed. Rio de Janeiro, RJ: lamparina, 2007. 260 p. ISBN 9788598271354 (broch.).

COHN, Mike. **Desenvolvimento de software com scrum: aplicando métodos ágeis com sucesso**. Porto Alegre, RS: Bookman, 2011. xii, 496 p. ISBN 9788577808076 (broch.).

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
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. Desenvolvimento de produtos e serviços 3.2. Avaliação da experiência			4	-
Número de Semanas: 16	Número de Créditos: 4	Carga Horária Total: 64 horas	Carga Horária Teórica: 16 horas	Carga Horária Prática: 48 horas