



# UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

## FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS

Avenida Antônio Carlos, 6627 – Caixa Postal 253 - Cidade Universitária - Pampulha  
CEP: 31.270-901 - Belo Horizonte – MG – Brasil

### CURSO DE GRADUAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA – VERSÃO CURRICULAR 2016/1

#### PLANO DE ENSINO

#### DISCIPLINA: TÓPICOS LABORATÓRIO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL: Criação Digital e Design Transmídia

<b>CÓDIGO: COM354</b>	<b>OFERTANTE DEP. COMUNICAÇÃO SOCIAL</b>	<b>PERÍODO: M</b>	<b>GRUPO: G2</b>
<b>Carga Horária Total: 90</b>	<b>Carga Horária Teórica: 00</b>	<b>Carga Horária Prática: 90</b>	<b>Créditos: 06</b>
			<b>Classificação: OP</b>

#### EMENTA:

Criação de soluções de comunicação digital interativa. Metodologias do design aplicadas à comunicação. Planejamento e prototipação de projetos de comunicação digital interativa.

Período Letivo: **2019/2º**. Docente: Fernanda da Costa Portugal Duarte

#### OBJETIVO(S):

- Identificar soluções de comunicação digital interativa e design transmídia para engajamento de público.
- Apreender metodologias de planejamento e criação de produtos e processos de comunicação digital interativa.
- Executar metodologias mistas para planejar e criar protótipos de solução de comunicação digital interativa.

#### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

##### - Unidade I: Panorama da comunicação digital interativa e design transmídia

Possibilidades de criação de produtos e processos de comunicação digital: estudos de caso transmídia.

Workshops de criação digital transmediática: usando plataformas amigáveis de produção e publicação online.

##### - Unidade II - Interfaces entre comunicação e design transmídia

Design thinking aplicado ao planejamento de comunicação interativa: imersão/empatia, definição do problema, ideação, prototipação e teste.

##### - Unidade III - Experimentação e criação digital

Desenvolvimento de protótipos de comunicação digital interativa.

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

FIELD GUIDE TO HUMAN CENTERED DESIGN. Disponível em <http://www.designkit.org/resources/1>

HUMAN CENTERED DESIGN TOOLKIT. Disponível em: <<http://www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit/>>.

PINHEIRO, M. Do design de interface ao design da experiência. In: Revista Design em Foco, v. IV n.2, jul/dez 2007. Salvador: EDUNEB, 2007, p. 9-23.

PINHEIRO T., ALT L., 2012, Design thinking Brasil: empatia, colaboração e experimentação para pessoas, negócios e sociedade. 1 ed, São Paulo, Elsevier.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005.

**METODOLOGIA DE ENSINO: (Descrição até 300 caracteres)**

Esta é uma disciplina prática que foca em experimentação criativa com tecnologias digitais para desenvolvimento de soluções de comunicação. Durante o semestre, os alunos trabalharão com plataformas online de criação de narrativas, jogos, apps, edição de imagens e vídeos. Não é necessário experiência prévia com programação ou linguagem computacional. A disciplina é dividida em três unidades. A primeira unidade tem por objetivo adquirir repertório sobre soluções de comunicação digital interativa e design transmídia. Para isso, serão realizados estudos de caso de campanhas de comunicação que fazem uso dessas estratégias. Em seguida, será realizado uma série de workshops para familiarizar os alunos com ferramentas e plataformas online utilizadas para produção e publicação de soluções de comunicação digital. Os exercícios realizados durante estes workshops serão publicados nos portfólios individuais dos alunos. A segunda unidade aborda metodologias do design (design de interação e design thinking) para planejamento de soluções de comunicação digital interativa. Os alunos serão divididos em grupo e atenderão à demanda de um cliente real (a partir de escolha dos próprios alunos). Em seguida, aplicarão a abordagem do design thinking para definir o problema de comunicação, desenvolver a idéia, e realizar um primeiro teste da idéia. A terceira unidade da disciplina foca no desenvolvimento do protótipo digital desta idéia (que é o trabalho final da disciplina).

Situações de ensino:	Suportes midiáticos:	Espaços educativos:
X Expositiva	__ Quadro de giz	__ Auditório
__ Ativa: coletiva	X Datashow	X Sala de aula
X Ativa: dupla	__ Transparência	__ Biblioteca
__ Ativa: individual	X Slide	X Laboratório
__ Mista: coletiva	__ Vídeo impresso	__ Ambiente virtual
X Mista: dupla	X Áudiográficos	X Extraclasse
__ Mista: individual	X Videográficos	__ Outros
X Outras	__ Multimidiáticos	
	X Outros	

**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO: (Descrição até 200 caracteres)**

*Política de presença:* Cada dia de aula equivale à quatro presenças e as presenças serão anotadas no início e ao fim da aula. Atrasos e saída antes do término da aula contam como uma ausência.

*Eficiência e presteza no cumprimento de tarefas:* Deve ser lembrada a condição estabelecida, que prevê expressamente a disponibilidade de trabalhos extraclasse (a carga horária do Laboratório para o aluno é de 90 horas, o que extrapola o seu período definido para os encontros de orientação), coerente com uma dinâmica de projetos laboratoriais. Considera-se também essencial a pontualidade no cumprimento dos prazos previstos e a pronta informação sobre todas as tarefas em andamento. Além disso, será avaliada também a forma como forem cumpridas as tarefas. O desempenho cotidiano de cada aluno estará sendo desde o início avaliado e deve espelhar-se na própria autoavaliação prevista.

*Espaço aberto para colaboração:* O espaço da sala de aula é um espaço para discussão dos temas da disciplina que privilegia o diálogo entre os participantes. O compromisso assumido por todos os envolvidos na disciplina é de participar ativamente das discussões com o objetivo da construção coletiva do conhecimento. Considera-se a necessidade de uma interação permanente entre os alunos e os grupos que se formarem para as diversas tarefas. As questões devem ser discutidas dentro de um máximo espírito de respeito ao trabalho coletivo. Por fim, ressalto que este é um espaço que preza respeito mútuo nas exposições e portanto livre de quaisquer discriminações em relação à raça, gênero, crença, orientação sexual e visão política.

*Integridade Acadêmica:* Ao matricular na disciplina os alunos assumem o compromisso de realizar as atividades programadas (leituras, exercícios e projetos) de forma ética. A detecção de situações de plágio resulta em reprovação imediata dos envolvidos na disciplina.

Prova:	Trabalho acadêmico:	Auto avaliação:
__ Questões abertas	__ Resumo	__ Observação
__ Múltipla escolha	__ Resenha	__ Portifólio

<input type="checkbox"/> Mistas	<input type="checkbox"/> Fichamento	X Diário de campo
X Outras	<input type="checkbox"/> Ensaio	<input type="checkbox"/> Relatórios
	<input type="checkbox"/> Artigo científico	<input type="checkbox"/> Fichas
	X Projetos	<input type="checkbox"/> Outros
	<input type="checkbox"/> Seminários	
	X Relatórios	
	<input type="checkbox"/> Questionário	
	<input type="checkbox"/> Outros	

**Outro(s):**

**DISTRIBUIÇÃO DE PONTUAÇÃO: (até 200 caracteres)**

**1) Análise individual de projeto de comunicação interativa e/ou design transmídia: 15 pontos**  
 Elaboração de estudo de caso de um projeto de comunicação com postagem do texto no portfólio online de cada aluno.

**2) Participação: 10 pontos**

**3) Design Sprint: 15 pontos**

**4) Exercício Scratch: 15 pontos**

**5) Exercício App Inventor: 15 pontos**

**6) Trabalho final (em grupo): 30 pontos (processo+protótipo+relatório)**

**Assinatura do(a) Professor(a)** *Fernanda da Costa Portugal Duarte* **Responsável:**

**APROVADO PELA CÂMARA DEPARTAMENTAL EM** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

  
  
  
  
  
  
  
  
  
  

\_\_\_\_\_  
**Assinatura da Chefia de Departamento**  
**(com carimbo)**

  
  
  
  
  
  
  
  
  
  

\_\_\_\_\_  
**Assinatura da Coordenação do Colegiado**  
**(com carimbo)**