



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO**  
**CENTRO DE ARTES**  
**DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**

<b>Plano de Ensino</b>			
<b>Universidade Federal do Espírito Santo</b>	Campus Goiabeiras		
<b>Curso:</b> Publicidade e Propaganda			
<b>Departamento Responsável:</b> Comunicação Social			
<b>Data de Aprovação (Art. nº91):</b>			
<b>Docente Responsável:</b> Juliana Hollerbach de Aguiar			
<b>Qualificação / link para o Currículo Lattes:</b> <a href="http://lattes.cnpq.br/3387104347579735">http://lattes.cnpq.br/3387104347579735</a>			
<b>Disciplina:</b> Teorias e Práticas de Linguagem Visual – Design para mídia digital			<b>Código:</b> COS04873
<b>Pré-requisito:</b>	Nenhum		<b>Carga Horária Semestral:</b> 60h
<b>Créditos:</b>	<b>Distribuição da Carga Horária Semestral</b>		
	<b>Teórica</b>	<b>Exercício</b>	<b>Laboratório</b>
	20	20	20
<b>EMENTA</b>			
Características de linguagem visual nos meios digitais Aspectos gerais e elementos da forma e da composição. Cor: teoria, classificação, combinação e aplicação. Hipermídia, interatividade e arquitetura da informação. Criação de anúncios e produtos para internet e suportes digitais.			
<b>OBJETIVOS</b>			
Capacitar o aluno para compreender os conceitos de hipermídia, interatividade e arquitetura da informação; compreender as características de linguagem visual nos meios digitais; identificar e utilizar elementos da forma e da composição e criar peças publicitárias e produtos para internet e suportes digitais.			
<b>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</b>			
1. Princípios básicos do design de interface 2. O bom e o mau design 3. Princípios de usabilidade 4. Design de interface e navegação 5. Projetando interfaces interativas			
<b>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</b>			
MEMÓRIA, Felipe. Design para a Internet: projetando a experiência perfeita. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006. Número de Chamada na Biblioteca da UFES: 004.738.5 M533d			

NIELSEN, Jakob. *Projetando websites*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2000. Número de Chamada na Biblioteca da UFES: 004.738.5 N669p  
WILLIAMS, Robin. *Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual*. 6. ed. - São Paulo: Callis, 2001. Número de Chamada: 744 W726d 6.ed.  
PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. *Design de interação: além da interação homem-computador*. Porto Alegre: Bookman, 2005. Número de Chamada na Biblioteca da UFES: 004.5 P923d

#### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

MELO, Chico Homem de. *Design gráfico caso a caso: como o designer faz design*. São Paulo: ADG, 2000. Número de Chamada na Biblioteca da UFES: 766 D457  
BROWN, Tim. *Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias*. Rio de Janeiro: Campus: Elsevier, 2010. Número de Chamada na Biblioteca da UFES: 65.012.2 B881d  
BONSIEPE, Gui. *Design, cultura e sociedade*. São Paulo, SP: Blucher, 2011. Número de Chamada na Biblioteca da UFES: 744 B721d  
SAMARA, T. *Elementos do design: guia de estilo gráfico*. Porto Alegre: Bookman, 2010.  
VILLAS-BOAS, A.; PEÓN, M. L. *Sistemas de identidade visual*. São Paulo: 2AB, 2013.

#### **METODOLOGIA**

Aulas expositivas/dialogadas em laboratório de informática; estudos de casos; discussões dirigidas; exercícios práticos; atividades individuais e em grupos que permitam a aplicação dos conceitos apresentados;

#### **CRITÉRIOS/ PROCESSO DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM**

Trabalho - artigo em grupo - história e tendências de design de interface – interações como meio de mobilização (4 pontos)  
Trabalho final em grupo - interface interativa: (6 pontos)

No final do período, os estudantes que tiverem a frequência mínima e não alcançarem a média igual ou superior a 7 farão trabalho de recuperação.

#### **CRONOGRAMA**

Aula 1 - Apresentação da disciplina e reflexões.  
Aula 2 - O bom e o mau design  
Aula 3 - História e tendências de design de interface – levantamento de informações para estudo de caso (artigo)  
Aula 4 - Princípios de usabilidade e testes de usabilidade  
Aula 5 - Design de interface e navegação  
Aula 6 – Apresentação de trabalho história e tendências de design de interface  
Aula 7 - Design: metodologia projetual  
Aula 8 - Projetando websites  
Aula 9 - Arquitetura da informação, rotulagem e mapa do site  
Aula 10 - Geração de idéias e moodboard  
Aula 11 - Grid  
Aula 12 - Códigos visuais – cor, tipografia e iconografia  
Aula 13 - Orientação do projeto final / tira dúvidas  
Aula 14 - Orientação do projeto final / tira dúvidas  
Aula 15- Apresentação do projeto final e Fechamento da disciplina

**Professor: Juliana Hollerbach de Aguiar**

**Email: [profju.design@gmail.com](mailto:profju.design@gmail.com)  
[juliana.aguiar@ufes.br](mailto:juliana.aguiar@ufes.br)**