



Componente Curricular: Exclusivo de curso ( X )			Eixo Comum ( )	Eixo Universal ( )
Curso: PUBLICIDADE E PROPAGANDA - CRIAÇÃO		Núcleo Temático: LINGUAGENS, TÉCNICAS E TECNOLOGIAS		
Nome do Componente Curricular: DIREÇÃO DE ARTE II			Código do Componente Curricular:	
Carga horária: 2 horas aula 32h/ 38ha	( ) Sala de aula ( X ) Laboratório ( ) EaD	Etapa: 6		
<p>Ementa:</p> <p>Conceitos e definições de direção de arte para ambientes digitais. Princípios do design, estrutura e organização visual da interface gráficas. Direção e criação em mídia digital. Análise do design da informação em suportes digitais. Design responsivo e experiência do usuário em ambientes digitais. Tipografia digital e iconografia de sistemas de interação. Projeto de interface gráfica.</p>				
<p>Conteúdo Programático</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Direção de arte para ambientes digitais (banners, e-mails, redes sociais)</li><li>• Design de informação e Infografia</li><li>• Design de Experiência</li><li>• Design Responsivo</li><li>• Design de Interação</li><li>• Design Colaborativo</li><li>• Tipografia Digital e Iconografia</li><li>• Projeto de Interface (Wireframe, Fluxo do usuário, arquitetura da informação, prototipagem e interface gráfica)</li></ul>				



Sem	Tópico do conteúdo	Referências Bibliográficas
1	Apresentação	
2	Experiência do Usuário Design Responsivo	
3	Projeto Projeto de Interface (Fluxo do usuário e arquitetura da informação)	
4	Projeto Projeto de Interface (Wireframe, pelo menos 4 páginas – 2 mobile e 2 desktop)	
5	Projeto Projeto de Interface (Interface gráfica) Tipografia Digital	
6	Projeto Projeto de Interface (Interface gráfica) Design Colaborativo	
7	Direção de arte para ambientes digitais (banners, e-mails, redes sociais)	
8	Design de informação e Infografia Design de Interação	
9	<b><u>Reapresentação do Plano de Ensino</u></b> N1 – Devolutiva	
10	Criação do book do Projeto Profissional	
11	Criação do book do Projeto Profissional	
12	Criação do book do Projeto Profissional	



<b>13</b>	Criação do book do Projeto Profissional	
<b>14</b>	Peças Projeto Profissional III	
<b>15</b>	Peças Projeto Profissional III	
<b>16</b>	Peças Projeto Profissional III	
<b>17</b>	Peças Projeto Profissional III	
<b>18</b>	Devolutiva	
<b>19</b>	Período de Provas Substitutivas	
<b>20</b>	Período de Provas Finais	
<b>21</b>	Encerramento	

#### Instrumentos Avaliativos

N1 – Projeto Digital (7,0) e Infográfico (3,0) - avaliação continuada

N2 – Projeto Profissional (10,0).

#### Bibliografia Básica:

BONSIEPE, Gui; OSWALD, David; HEBECKER, Ralf. Do material ao digital. Florianópolis: Fiesc, 1997.  
FRUTIGER, Adrian. Sinais & Símbolos – desenho, projeto e significado. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.  
SAMARA, Timothy. Guia de tipografia: manual prático para o uso de tipos no design gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2011.



Bibliografia Complementar:

JOHNSON, Steven. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

FARIAS, Priscila L. Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias. 2.ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

PREECE, Jenny,; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2008.

SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. Avaliação e projeto no design de interfaces. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

AGNER, Luiz,. Ergodesign e arquitetura de informação: trabalhando com o usuário. 2. ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2009.