



Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Departamento de Expressão Gráfica
Curso de Design

PLANO DE ENSINO¹

Código	Disciplina	Professora
EGR7142	Tecnologia Digital (P6)	Claudia R. Batista, Dr ^a .

H/A	Créditos	Créditos Teóricos	Créditos Práticos
72	04	02	02

Pré-requisito	Ofertada ao Curso
-	Design

Ementa	Introdução à tecnologia digital. Mídias digitais. Aplicações mobile.
Objetivos da disciplina	<p>Objetivo Geral</p> <p>Contextualizar o desenvolvimento de um produto digital em um cenário de múltiplas convergências.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none">- Compreender as relações históricas no contexto dos meios de comunicação, sua evolução, características e linguagens;- Conhecer o desenvolvimento das tecnologias da informação e comunicação.- Conhecer ferramentas para construir protótipos de produtos digitais.
Habilidades e Competências associadas	<ul style="list-style-type: none">- Discernimento no uso de recursos informacionais - computacionais;- Dominar a linguagem técnica;- Desenvolver e/ou utilizar novas ferramentas e técnicas;- Valorizar a atuação profissional ética e responsável;- Objetivar a permanente e indispensável atualização profissional.- Possuir capacidades multidisciplinares;- Atuar em atividades interdisciplinares;- Saber trabalhar em equipe.
Conteúdo Programático	<p>Unidade 1: Introdução à Tecnologia Digital</p> <p>1.1 Conceitos e Definições</p> <ul style="list-style-type: none">- O que é tecnologia- A evolução da tecnologia- Tecnologias digitais no contexto da comunicação <p>1.2 Mídias Digitais</p> <ul style="list-style-type: none">- Os meios de comunicação (fotografia, impressos, rádio, cinema, TV, internet)- Definição de Mídia- Mídia analógica e mídia digital

¹ Plano de ensino elaborado conforme recomendações da Resolução Nº 03/CEPE/84.

	<ul style="list-style-type: none"> - Multimídia - Hipermissão - Evoluço da Internet - Tecnologias da Informaço e Comunicaço (TICs) e a sociedade do conhecimento - Web sites e o design responsivo - Desenvolvedores Front-end e back-end <p>1.3 Aplicaçes Mobile</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conceitos de mobilidade, portabilidade e ubiquidade no contexto digital. - O que  aplicaço mobile. - Aplicaço mobile: nativa, web ou hbrida <p>Unidade 2: Prottipo do produto digital</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desenvolvimento de prottipo de um App.
Metodologia	Aulas terico-prticas com apresentaço oral e ilustrada dos conceitos e fundamentos previstos no contedo programado, com utilizaço de recurso audiovisual.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> – Quadro branco e canetas. – Para as aulas expositivas ser utilizado computador e projetor multimdia (data show); – Laboratrio de Computaço Grfica e softwares grficos;
Avaliaço	<p>Avaliaço da Unidade 1</p> <p>Trabalho Individual: Cases de Sucesso (Apresentaço sobre um aplicativo para celular (categoria sorteada).</p> <p>Critrios de Avaliaço:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coerncia entre o app apresentado e a categoria sorteada; - Anlise das funcionalidades; da interaço; da navegaço; da interface. - Senso crtico e levantamento dos pontos positivos e negativos. - Adequado aproveitamento do tempo previsto para apresentaço. - Qualidade da apresentaço (legibilidade, clareza, estilo grfico) <p>Avaliaço da Unidade 2</p> <p>Trabalho em Duplas: Construço do prottipo do App (desenvolvido no Projeto 6).</p> <p>Critrios de Avaliaço: o aluno dever apresentar domnio dos conceitos tericos, coerncia no uso das ferramentas computacionais, clareza na exposiço das ideias; cumprir integralmente as tarefas solicitadas nos prazos estabelecidos para cada etapa da atividade; executar o trabalho aplicando corretamente as informaçes tericas fornecidas.</p> <p>De acordo com a RESOLUÇO N 17/CUn/97, de 30 de setembro de 1997, que Dispe sobre o Regulamento dos Cursos de Graduaço da UFSC:</p> <p>Art. 69.  2 - Ser obrigatria a frequncia s atividades correspondentes a cada disciplina, ficando nela reprovado o aluno que no comparecer, no mnimo, a 75% (setenta e cinco por cento) das mesmas.</p> <p>Art. 72- A nota mnima de aprovaço em cada disciplina  6,0 (seis vrgula zero).</p>
Bibliografia	<p>KAWANO, Wilson. Crie aplicativos web. Rio de Janeiro: Cincia Moderna, 2016.</p> <p>LECHETA, Ricardo. Desenvolvendo para iPhone e iPad. 5 edico. So Paulo: Novatec, 2017.</p> <p>LOPES, Srgio. A Web Mobile: Design Responsivo e alm para uma Web adaptada ao mundo mobile. So Paulo: Casa do Cdigo, 2017.</p> <p>MOLINARI, Leonardo. Testes de Aplicaçes Mobile. Qualidade e Desenvolvimento em Aplicativos Mveis. So Paulo: rica, 2017.</p> <p>QUERINO FILHO, Luiz Carlos. Desenvolvendo seu primeiro aplicativo</p>

Android. 2ª edição. São Paulo: Novatec, 2017.

ZEMEL, Tércio. **Web Design Responsivo:** páginas adaptáveis para todos os dispositivos. São Paulo: Casa do Código, 2012.