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

# PLANO DE ENSINO

**2020.2 | Não Presencial**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Código:** EGR7142 | **Disciplina: Tecnologia Digital** | | |
| **Carga horária semestral:** 72 horas | **Teórica:** 28 horas | **Prática:** 44 horas | |
| **Pré-requisito:** Módulo introdutório | **Equivalência:** EGR 5410 | **Ofertada ao curso:** Design | |
| **Tipo:** OBRIGATÓRIA | **Fase:** Módulo De Projeto | | |
| **Professor:** CLAUDIA R. BATISTA | **E-mail do professor:** claudia.batista@ufsc.br | | |

| | |
|---|---|
| **Ementa** | Introdução à tecnologia digital. Mídias digitais. Aplicações mobile. |
| **Objetivos da Disciplina** | **Objetivo Geral**<br>Contextualizar o desenvolvimento de um produto digital em um cenário de múltiplas convergências.<br><br>**Objetivos Específicos**<br>- Compreender as relações históricas no contexto dos meios de comunicação, sua evolução, características e linguagens;<br>- Conhecer o desenvolvimento das tecnologias da informação e comunicação.<br>Conhecer ferramentas para construir protótipos de produtos digitais. |
| **Conteúdo Programático** | **Unidade 1: Introdução à Tecnologia Digital**<br>**1.1 Conceitos e Definições**<br>- O que é tecnologia<br>- A evolução da tecnologia<br>- Tecnologias digitais no contexto da comunicação<br>**1.2 Mídias Digitais**<br>- Os meios de comunicação (fotografia, impressos, rádio, cinema, TV, internet)<br>- Definição de Mídia<br>- Mídia analógica e mídia digital |

| | |
|---|---|
| | - Multimídia<br>- Hipermídia<br>- Evolução da Internet<br>- Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e a sociedade do conhecimento<br>- Web sites e o design responsivo<br>- Desenvolvedores Front-end e back-end<br>**1.3 Aplicações Mobile**<br>- Conceitos de mobilidade, portabilidade e ubiquidade no contexto digital.<br>- O que é aplicação mobile.<br>- Aplicação mobile: nativa, web ou híbrida<br><br>**Unidade 2: Protótipo do produto digital**<br>Desenvolvimento de protótipo de um App. |
| **Bibliografia** | BATISTA, C. R. **Tecnologia Digital**. Florianópolis: UFSC, 2018. (Material didático digitalizado disponível no Moodle) |
| **Avaliação** | Avaliação 1 – Pesquisa "Cases de Sucesso" (valor 10,0)<br>Avaliação 2 – responder aos 5 Quiz dos temas de aula (Valor de cada Quiz 2,0 pontos, Total 10,0)<br>Avaliação 3 – Construção do Protótipo do App (P6) (valor 10,0)<br>Média semestral (Av1 + Av2 + Av3) / 3 |

**MATRIZ INSTRUCIONAL**

| **Tópico/tema carga horária e data** | **Conteúdos** | **Objetivos de Aprendizagem** | **Recursos Didáticos** | **Atividades e Estrat. de Interação** | **Avaliação e Feedback** |
|---|---|---|---|---|---|
| Introdução à tecnologia digital<br><br>**04/02**<br>**4H** | - O que é tecnologia.<br>- A evolução da tecnologia.<br>- Tecnologias digitais no contexto da comunicação. | Conhecer a fundamentação e o contexto histórico-científico sobre tecnologia. | Aula Presencial com apresentação oral sobre definição e a evolução de tecnologia; e Tecnologias digitais no contexto da comunicação. | Realizar Tarefa: Pesquisa sobre mobile Apps **"Cases de Sucesso"** (atividade individual; cada aluno sorteou uma categoria de App). | Avaliação: Resultado da Pesquisa deve ser postado no Moodle. |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | Apresentação disponível no Moodle. | | |
| Mídias digitais<br><br>**11/02**<br>**4h** | Os meios de comunicação (fotografia, impressos, rádio, cinema, TV, internet).<br>Definição de Mídia.<br>Mídia analógica e mídia digital.<br>Multimídia.<br>Hipermídia. | Conhecer e compreender a origem e como ocorreu o desenvolvimento das mídias, desde as analógicas até as digitais. | Aula assíncrona:<br>Texto em PDF.<br>Videoaula: meios de comunicação.<br>Videoaula: tipos e categorias de mídias. | Atividade assíncrona:<br>Ler os textos.<br>Assistir a videoaula.<br>Responder Quiz no Moodle. | Avaliação das respostas do Quiz; |
| Mídias digitais (continuação)<br><br>**18/02**<br>**4h** | Evolução da Internet.<br>Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e a sociedade do conhecimento. | Conhecer e compreender a origem e como ocorreu o desenvolvimento da internet, da web e a inserção do webdesigner neste contexto. | Aula assíncrona:<br>Texto em PDF.<br>Videoaula: evolução da internet e das TICs. | Atividade assíncrona:<br>Ler os textos.<br>Assistir a videoaula.<br>Responder Quiz no Moodle. | Avaliação das respostas do Quiz; |
| Mídias digitais (continuação)<br><br>**25/02**<br>**4h** | Web sites e o design responsivo.<br>Desenvolvedores Front-end e back-end. | Conhecer e compreender o design responsivo. | Aula assíncrona:<br>Texto em PDF.<br>Videoaula: design responsivo. | Atividade assíncrona:<br>Ler os textos.<br>Assistir a videoaula.<br>Responder Quiz no Moodle. | Avaliação das respostas do Quiz; |
| Aplicações mobile | Conceitos de mobilidade, portabilidade e | Conhecer e compreender as características dos | Aula assíncrona:<br>Texto em PDF.<br>Videoaula: Apps | Atividade assíncrona:<br>Ler os textos.<br>Assistir a videoaula. | Avaliação das respostas do Quiz; |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **04/03**<br>**4h** | ubiquidade no contexto digital.<br>-O que é aplicação mobile.<br>Aplicação mobile: nativa, web ou híbrida. | diferentes tipos de aplicações mobile. | Mobile. | Responder Quiz no Moodle. | |
| Interatividade Digital e Wearables<br><br>**11/03**<br>**4H** | Tendências da tecnologia digital *hands free* | Conhecer a origem e o desenvolvimento da tecnologia vestível. | Aula assíncrona:<br>Texto em PDF.<br>Videoaula: wearables. | Atividade assíncrona:<br>Ler os textos.<br>Assistir a videoaula.<br>Responder Quiz no Moodle. | Avaliação das respostas do Quiz; |
| Introdução ao FIGMA – ferramenta colaborativa de design de interface.<br><br>**18/03**<br>**4H** | | Conhecer e explorar o FIGMA. | Aula assíncrona:<br>Videoaula: como usar o FIGMA. | Atividade assíncrona:<br>Assistir a videoaula. | -X- |
| Protótipo de Produto Digital<br><br>**De 25/03 a 20/05**<br>**52h** | Desenvolvimento de protótipo digital de um App (P6). | Ser capaz de construir um protótipo digital para um App. | Aula síncrona:<br>Webconferência para assessorar a elaboração do protótipo digital do App.<br>- Uso de ferramenta online gratuita para produção de protótipos digitais: FIGMA – ferramenta colaborativa de design de interface. | - Atividade assíncrona:<br>construir protótipo digital referente ao P6.<br><br>Atividade síncrona:<br>participar da webconferência para atendimento as duplas de projeto. | - Avaliação do protótipo digital referente ao P6. |
| **Registro de** | **O Registro de Frequência será realizado através das entregas das tarefas *** dentro dos prazos *** entregas pontuais.** | | | | |

| | |
|---|---|
| **Frequência** | |
| **Estratégias de Interação e feedback:** | A interação entre professor e estudantes ocorrerá por meio do ambiente virtual de aprendizagem com o envio de mensagens e também por meio de mensagem de e-mail.<br>Estão previstas também videoconferências via ferramenta *BBB (moodle)*, onde a professora estará disponível no horário da disciplina para fazer o assessoramento no desenvolvimento do protótipo digital, orientar as tarefas, auxiliar e esclarecer dúvidas. Por meios destas, a professora e estudantes poderão interagir de forma síncrona e se comunicarem diretamente.<br>O *feedback* sobre o processo de aprendizagem será efetuado por meio do ambiente virtual de aprendizagem. |

* Plano de ensino e matriz instrucional elaborados conforme a Resolução Normativa 140/2020/CUn.