



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	<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. <p>Conhecer ferramentas para construir protótipos de produtos digitais.</p>
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- Multimídia- Hiperídia- Evolução da Internet- Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e a sociedade do conhecimento

	<ul style="list-style-type: none"> - Web sites e o design responsivo - Desenvolvedores Front-end e back-end <p>1.3 Aplicações Mobile</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conceitos de mobilidade, portabilidade e ubiquidade no contexto digital. - O que é aplicação mobile. - Aplicação mobile: nativa, web ou híbrida <p>Unidade 2: Protótipo do produto digital Desenvolvimento de protótipo de um App.</p>
Bibliografia	BATISTA, C. R. Tecnologia Digital . Florianópolis: UFSC, 2018. (Material didático digitalizado disponível no Moodle)
Avaliação	<p>Avaliação 1 - Pesquisa “Cases de Sucesso” (valor 10,0)</p> <p>Avaliação 2 - responder aos 5 Quiz dos temas de aula (Valor de cada Quiz 2,0 pontos, Total 10,0)</p> <p>Avaliação 3 - Construção do Protótipo do App (P6) (valor 10,0)</p> <p>Média semestral (Av1 + Av2 + Av3) / 3</p>

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	<ul style="list-style-type: none"> · O que é tecnologia. · A evolução da tecnologia. · 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. Apresentação disponível no Moodle.	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.
17/06 4H					

Mídias digitais	Os meios de comunicação (fotografia, impressos, rádio, cinema, TV, internet). Definição de Mídia. Mídia analógica e mídia digital. Multimídia. Hipermissão.	Conhecer e compreender a origem e como ocorreu o desenvolvimento das mídias, desde as analógicas até as digitais.	<u>Aula assíncrona:</u> Texto em PDF. Videoaula: meios de comunicação. Videoaula: tipos e categorias de mídias.	<u>Atividade assíncrona:</u> Ler os textos. Assistir a videoaula. Responder Quiz no Moodle.	Avaliação das respostas do Quiz;
24/06 4h					
Mídias digitais (continuação)	Evolução da Internet. 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.	<u>Aula assíncrona:</u> Texto em PDF. Videoaula: evolução da internet e das TICs.	<u>Atividade assíncrona:</u> Ler os textos. Assistir a videoaula. Responder Quiz no Moodle.	Avaliação das respostas do Quiz;
01/07 4h					
Mídias digitais (continuação)	Web sites e o design responsivo. Desenvolvedores Front-end e back-end.	Conhecer e compreender o design responsivo.	<u>Aula assíncrona:</u> Texto em PDF. Videoaula: design responsivo.	<u>Atividade assíncrona:</u> Ler os textos. Assistir a videoaula. Responder Quiz no Moodle.	Avaliação das respostas do Quiz;
08/07 4h					
Aplicações mobile	-Conceitos de mobilidade, portabilidade e ubiquidade no contexto digital. -O que é aplicação mobile. Aplicação mobile: nativa, web ou híbrida.	Conhecer e compreender as características dos diferentes tipos de aplicações mobile.	<u>Aula assíncrona:</u> Texto em PDF. Videoaula: Apps Mobile.	<u>Atividade assíncrona:</u> Ler os textos. Assistir a videoaula. Responder Quiz no Moodle.	Avaliação das respostas do Quiz;
15/07 4h					

Interatividade Digital e Wearables	Tendências da tecnologia digital <i>hands free</i>	Conhecer a origem e o desenvolvimento da tecnologia vestível.	<u>Aula assíncrona:</u> Texto em PDF. Videoaula: wearables.	<u>Atividade assíncrona:</u> Ler os textos. Assistir a videoaula. Responder Quiz no Moodle.	Avaliação das respostas do Quiz;
22/07 4H					
Introdução ao FIGMA - ferramenta colaborativa de design de interface.		Conhecer e explorar o FIGMA.	<u>Aula assíncrona:</u> Videoaula: como usar o FIGMA.	<u>Atividade assíncrona:</u> Assistir a videoaula.	-X-
29/07 4H					
Protótipo de Produto Digital	Desenvolvimento de protótipo digital de um App (P6).	Ser capaz de construir um protótipo digital para um App.	<u>Aula síncrona:</u> Webconferência para assessorar a elaboração do protótipo digital do App. - Uso de ferramenta online gratuita para produção de protótipos digitais: FIGMA - ferramenta colaborativa de design de interface.	- <u>Atividade assíncrona:</u> construir protótipo digital referente ao P6. <u>Atividade síncrona:</u> participar da webconferência para atendimento as duplas de projeto.	- Avaliação do protótipo digital referente ao P6.
De 05/08 a 23/09 44h					
Registro de Frequência	O Registro de Frequência será realizado através das entregas das tarefas *** dentro dos prazos *** entregas pontuais.				
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. Estão previstas também videoconferências via ferramenta <i>BBB (moodle)</i> , 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. O <i>feedback</i> 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.



Medidas relativas ao Ensino Remoto de acordo com o

OFÍCIO CIRCULAR CONJUNTO Nº003/2021/PROGRAD/SEAI de 20 de abril de 2021

- a) Espera-se dos(as) discentes condutas adequadas ao contexto acadêmico. Atos que sejam contra: a integridade física e moral da pessoa; o patrimônio ético, científico, cultural, material e, inclusive o de informática; e o exercício das funções pedagógicas, científicas e administrativas, poderão acarretar abertura de processo disciplinar discente, nos termos da Resolução nº 017/CUn/97, que prevê como penalidades possíveis a advertência, a apreensão, a suspensão e a eliminação (desligamento da UFSC).
- b) Devem ser observados os direitos de imagem tanto de docentes, quanto de discentes, sendo vedado disponibilizar, por quaisquer meios digitais ou físicos, os dados, a imagem e a voz de colegas e do(a) professor(a), sem autorização específica para a finalidade pretendida e/ou para qualquer finalidade estranha à atividade de ensino, sob pena de responder administrativa e judicialmente.
- c) Todos os materiais disponibilizados no ambiente virtual de ensino-aprendizagem são exclusivamente para fins didáticos, sendo vedada a sua utilização para qualquer outra finalidade, sob pena de responder administrativa e judicialmente.
- d) Somente poderão ser gravadas pelos discentes as atividades síncronas propostas mediante concordância prévia dos docentes e colegas, sob pena de responder administrativa e judicialmente.
- e) A gravação das aulas síncronas pelo(a) docente deve ser informada aos discentes, devendo ser respeitada a sua liberdade quanto à exposição da imagem e da voz.
- f) A liberdade de escolha de exposição da imagem e da voz não isenta o(a) discente de realizar as atividades avaliativas originalmente propostas ou alternativas, devidamente especificadas no plano de ensino.
- g) Os materiais disponibilizados no ambiente virtual possuem licenças de uso e distribuição específicas, a depender de cada situação, sendo vedada a distribuição do material cuja licença não o permita, ou sem a autorização prévia dos(as) professores(as) para o material de sua autoria.