



PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Componente Curricular:	Interface Digital								
Unidade Ofertante:	FAUeD								
Código:	GAU005	Período/Série:	1 período			Turma:			
Carga Horária:						Natureza:			
Teórica:	15	Prática:	30	Total:	45 (54h)	Obrigatória:	(x)	Optativa:	()
Professor(A):	Gabriela Pereira Carneiro					Ano/Semestre:	2021/01		
Observações:	Disciplina ministrada em conformidade com a Resolução CONGRAD N° 32/2021, que Regulamenta a organização e a oferta de componentes curriculares na forma híbrida, no âmbito do ensino de graduação na Universidade Federal de Uberlândia, durante a situação de emergência decorrente da Pandemia COVID-19. - Todos os alunos deverão atender aos critérios de Biossegurança da UFU de acordo com a Resolução da instituição								

2. EMENTA

A interface digital como instrumento de representação, experimentação projetual, consciência de linguagem e entendimento da inter-relação entre design e arquitetura, no que diz respeito às mais diversas linguagens de criação: design gráfico, arquitetura, literatura, filosofia, fotografia digital, produções audiovisuais e interativas.

3. JUSTIFICATIVA

Dada a grande influência dos meios digitais nos diversos aspectos cotidianos, explorar diferentes níveis de abstração das interfaces digitais e entender a multiplicidade de questões envolvidas na sua determinação é de fundamental importância para a construção uma apropriação crítica da tecnologia digital, não apenas de forma ferramental mas também propositiva.

4. OBJETIVO

Objetivo Geral:

Proporcionar ao aluno o conhecimento das possibilidades técnicas, tecnológicas e estéticas da interface digital como instrumento de criação, desenvolvimento e apresentação de projetos de design e arquitetura.

Objetivos Específicos:

- Introduzir as características básicas da tecnologia digital;
- Abordar a história das interfaces gráficas resgatando as intenções e contextos que permearam seu desenvolvimento;
- Fornecer elementos para o alunos se posicionar de forma crítica frente aos desenvolvimento tecnológicos;
- Munir o aluno com o conhecimento necessário para que ele possa escolher e se aprofundar nas ferramentas digitais, de acordo com seu percurso profissional;
- Ampliar o repertório de possibilidades de aplicação da tecnologia digital na prática profissional do arquiteto;
- Exercitar o pensamento computacional na prática por meio da programação de interfaces digitais.

5. PROGRAMA

1. Introdução à tecnologia e interfaces digitais;
2. História das interfaces digitais;
3. Pensamento computacional;
4. Ciberespaço;
5. Realidade mista, realidade virtual e realidade aumentada;

6. Interfaces digitais na arquitetura e no design: computação gráfica, CAD, design paramétrico e BIM.

7. Programação gráfica: abstração, algoritmo, lógica, funções e modularidade.

6. METODOLOGIA

6.1. Carga Horária total: 45h/a - 54h

Atividades Remotas Síncronas (18 horas):

- Aulas teóricas, apresentação de seminários, tutoriais, desenvolvimento de projetos.

Atividades Remotas Assíncronas (12 horas):

- Leitura de textos, preparação de seminários, desenvolvimento dos projetos, vista de nota.

Atividades Presenciais (24 horas):

- Leitura de textos, preparação de seminários, desenvolvimento dos projetos.

6.2. Plataformas/programas a serem utilizados: *Microsoft Teams, Google Meet*, website da disciplina e Editor Web do p5.js (<https://editor.p5js.org/>).

Os conteúdos das aulas e seminários serão organizados no website da disciplina, cujo endereço será disponibilizado para os alunos matriculados por meio do *Microsoft Teams*.

6.3. Os principais procedimentos didáticos serão:

- Aulas teóricas em sala virtual sobre temas associados à disciplina.
 - Recursos necessários: Plataformas Teams e Meet.
- Apresentação de seminário em sala virtual.
 - Recursos necessários: Bibliografia específica fornecida pela docente e disponibilizadas no website da disciplina e plataforma Teams e Meet.
- Desenvolvimento de projeto.
 - Recursos necessários: Editor Web do p5.js; Tutoriais disponíveis no website da disciplina.
- Assessoria com a docente sobre o projeto.
 - Recursos necessários: Editor Web do p5.js; Plataformas Teams e Meet.
- Apresentação de Projeto
 - Recursos necessários: Editor Web do p5.js; Plataformas Teams e Meet.

6.4. Cronograma

Data	Aula	Atividades	Modo
29/dez	1	Semana de Comemoração dos 25 anos do Curso de Arquitetura e Urbanismo	Remoto síncrono
06/dez	2	Apresentação do curso (conteúdo programático, sistema de avaliação, cronograma de atividades e organização das atividades em grupo); Aula Expositiva 1 – Introdução à tecnologia e interfaces digitais	Remoto síncrono
13/dez	3	Aula Expositiva 2 – Pensamento Computacional Tutoriais 1: p5.js - Introdução	Remoto síncrono
20/dez	4	Aula Expositiva 3 – História das Interfaces	Remoto síncrono

		Tutoriais 2: p5.js - Desenho e cores	
10/jan	5	Aula Expositiva 4 – Ciberespaço Tutoriais 3: p5.js - Animação	Remoto síncrono
17/jan	6	Acompanhamento dos projetos Seminário: Apresentação do Texto 1	Presencial
24/jan	7	Entrega do Projeto 1 Seminário: Apresentação do Texto 2	Presencial
31/jan	8	Aula Expositiva 5 – Imersão, RV e RA Seminário: Apresentação do Texto 3 Tutoriais 4: p5.js - Condicionais	Presencial
7/fev	9	Aula expositiva 6 – Interfaces Digitais na Arq., no Urb. e Design (Parte 1) Seminário: Apresentação do Texto 4 Tutoriais 5: p5.js – While e For	Presencial
14/fev	10	Aula expositiva 7 - Interfaces Digitais na Arq., no Urb. e Design (Parte 2) Seminário: Apresentação do Texto 5 Tutoriais 6: p5.js – Modularidade e Funções	Presencial
21/fev	11	Acompanhamento dos projetos	Presencial
07/mar	12	Acompanhamento dos projetos	Presencial
14/mar	13	Entrega do Projeto 2	Presencial
21/mar	14	Semana de TCC	Remoto síncrono
28/mar	15	Vista de notas	Remoto assíncrono

7. AVALIAÇÃO

7.1. Seminário (20 pontos)

Em grupos os alunos realizarão a apresentação de um texto indicado pela docente.

Data de entrega: Cada grupo apresentará em uma semana de acordo com o cronograma, os textos serão indicados com três semanas de antecedência.

Pontuação: 15 pontos

Critérios de avaliação: Contextualização, descrição das principais ideias e conceitos, exemplos e reflexão.

7.2. Leitura de Textos (16 pontos)

Leitura individual dos textos. Cada texto será trabalhado de uma forma diferente.

Data de entrega: Nas datas indicadas no cronograma.

Pontuação: 16 pontos (4 pontos por texto)

Critérios de avaliação: Cada critério será descrito quando o texto for indicado.

7.3. Projeto 1 (24 pontos)

O aluno deverá desenvolver um projeto de interface gráfica interativa autoral a partir de uma imagem/referência e do conteúdo abordado nos tutoriais 1, 2 e 3.

Data de entrega: 26/abril.

Pontuação: 30 pontos

Critérios de avaliação: Processo, Interpretação, criatividade, narrativa e aspectos técnicos.

7.4. Projeto 2 (40 pontos)

O aluno deverá desenvolver um projeto de aplicação interativa autoral a partir do conteúdo abordado nos tutoriais 4, 5 e 6. O produto final pode ser um jogo, uma história interativa, uma aplicação, uma interface de visualização de dados, conteúdo didático, etc.

Data de entrega: 07/junho

Pontuação: 40

Critérios de avaliação: Processo, Interpretação, criatividade, narrativa e aspectos técnicos.

8. BIBLIOGRAFIA

Básica

BAER, Lorenzo. Produção gráfica. São Paulo: SENAC, 2005. GRAU, Oliver. Arte Visual: da ilusão à imersão. São Paulo: Editora Senac; Editora UNESP, 2007.

PARENTE, André (Org.). Imagem-Máquina. A Era das Tecnologias do Virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

PLAZA, Julio. Tradução Intersemiótica. São Paulo: Perspectiva, 1982.

Complementar

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Mil Platôs -Capitalismo e Esquizofrenia. Vol. 1 ao 5. Rio de Janeiro: Ed.34, 1997.

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

JOHNSON, Steven. Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LÉVY, Pierre. O que é virtual? Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

TOMAS, David. Beyond the Image Machine. A history of visual technologies. London/New York: Continuum, 2004.

9. APROVAÇÃO

Aprovado em reunião do Colegiado realizada em: ____/____/____

Coordenação do Curso de Graduação: _____