



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA



## FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

<b>CÓDIGO:</b> -	<b>COMPONENTE CURRICULAR:</b> Programação criativa	
<b>UNIDADE ACADÊMICA OFERTANTE:</b> Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design		<b>SIGLA:</b> FAUED
<b>CH TOTAL TEÓRICA:</b> 15 horas	<b>CH TOTAL PRÁTICA:</b> 30 horas	<b>CH TOTAL:</b> 45 horas

1. **OBJETIVOS**

Familiarizar-se com os fundamentos, conceitos e procedimentos que circundam a tecnologia digital. Compreender as possibilidades de apropriação crítica e criativa da tecnologia digital no design. Ampliar o repertório com o trabalho de artistas, designers, trabalhos e atividades em torno da arte interativa, forma generativa e design computacional. Explorar o uso da computação para expandir o vocabulário expressivo. Desenvolver projetos de interfaces gráficas interativas com a aplicação de técnicas de programação.

2. **EMENTA**

Introdução ao design computacional. Fundamentos da tecnologia digital. História das interfaces digitais: interfaces gráficas, ciberespaço, realidade virtual, realidade aumentada. Lógica, pensamento computacional, algoritmos e programação. Artes e design generativo. Aplicação prática de técnicas de programação na criação de interfaces gráficas interativas.

3. **PROGRAMA**

1. Introdução à tecnologia e interfaces digitais;
2. Informação, computação, lógica, algoritmo e softwares;
3. Interfaces digitais, realidade virtual, realidade aumentada;
4. Design computacional e programação criativa: fundamentos e exemplos práticos no design;
5. Programação: iteração, formas básicas, animação, condicionais, funções, programação orientada a objetos;
6. Desenvolvimento de interface digital interativa.

4. **BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectiva da estética digital**. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2005/2012.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet**. 1. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2016.

PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993/1999/ 2011.

## 5. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

DIX, Alan *et. al.* **Human-computer interaction**. New York: Prentice Hall, 2004.

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

GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: Ed. da UNESP: Ed. SENAC, 2007.

MURRAY, Jannet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

VASSAO, Caio. **Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade**. São Paulo: Blucher, 2010.

## 6. APROVAÇÃO

Cristiane Pereira de Alcântara  
Coordenadora do Curso de Graduação em  
Design

Juliano Carlos Cecílio Batista Oliveira  
Diretor da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e  
Design



Documento assinado eletronicamente por **Juliano Carlos Cecilio Batista Oliveira, Diretor(a)**, em 18/05/2022, às 10:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Cristiane Pereira de Alcântara, Coordenador(a)**, em 18/05/2022, às 14:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://www.sei.ufu.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **3608381** e o código CRC **8BD886F8**.