



## PLANO DE ENSINO

### 1. IDENTIFICAÇÃO

Componente Curricular:	Programação Criativa						
Unidade Ofertante:	FAUeD						
Código:	FAUED39025	Período/Série:	não se aplica		Turma:	não se aplica	
Carga Horária:				Natureza:			
Teórica:	15h	Prática:	30h	Total:	45h	Obrigatória:	Optativa( x)
Professor(A):	Gabriela Pereira Carneiro				Ano/Semestre:	2025/1	
Observações:							

### 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. 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:

Familiarizar-se com os fundamentos, conceitos e procedimentos que circundam a tecnologia digital.

#### Objetivos Específicos:

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.

### 5. 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.

## CRONOGRAMA

Aula	Data	Atividades
1	10/06	Aula expositiva 1 - Apresentação do curso (conteúdo programático, sistema de avaliação, cronograma de atividades e organização das atividades em grupo); Introdução à tecnologia e programação criativa.
2	17/06	Aula expositiva 2 - Pensamento Computacional Início do Exercício 1: Algoritmos Analógicos
3	24/06	Tutoriais 1 - p5.js: Introdução Aula expositiva 3 - História das Interfaces
4	01/07	Tutoriais 2 - p5.js: Desenho e Cores Texto 1 - Apresentação de texto (a ser definido) Entrega Exercício 1: Algoritmos Analógicos Início do Exercício 2: Pintando Bits
5	08/07	Tutoriais 3 p5.js: Animação Texto 2 - Apresentação de texto (a ser definido)
6	15/07	Texto 3 - Apresentação de texto (a ser definido)
7	22/07	Aula expositiva 4 - Ciberespaço Acompanhamento dos Exercícios
<b>8</b>	<b>26/07</b>	<b>Atividades acadêmicas orientadas (4,5h/a)</b> <b>Desenvolvimento do Exercício 2</b>
9	29/07	Entrega e Apresentação do Exercício 2 Lançamento do Projeto Final
10	05/08	Aula expositiva 5: Imersão, RV e RA Tutoriais 4 - p5.js: Condicionais
11	12/08	Tutoriais 5 - p5.js: While e For Texto 4 - Apresentação de texto (a ser definido)
Reposição Sexta	19/08	Não haverá aula
12	26/08	Tutoriais 6 - p5.js - Modularidade (Funções) Aula expositiva 6: IA
13	02/09	Tutoriais 6 - p5.js - Listas/Arrays Texto 5 - Apresentação de texto (a ser definido)
14	09/09	Tutoriais 6 - p5.js - Modularidade (Programação orientada ao objeto) Texto 6 - Apresentação de texto (a ser definido)
<b>15</b>	<b>13/09</b>	<b>Atividades acadêmicas orientadas (4,5h/a)</b> <b>Desenvolvimento do Projeto Final</b>
16	16/09	Entrega e Apresentação do Projeto Final
17	23/09	Atividade para Recuperação de Nota

## 6. METODOLOGIA

Os principais procedimentos didáticos serão:

- Aulas teóricas presenciais sobre temas associados à disciplina.

- Apresentação de seminários de forma presencial.
- Desenvolvimento de projetos utilizando a plataforma p5.js.
- Assessoria com a docente e monitores sobre o projeto.
- Apresentação de Projeto

Plataformas/programas a serem utilizados: O gerenciamento das informações da disciplina se dará por meio da plataforma Microsoft Teams. Os trabalhos serão realizados utilizando o Editor Web do p5.js (<https://editor.p5js.org/>).

## 7. AVALIAÇÃO

### a. Seminário (15 pontos)

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

Data de entrega: Cada grupo apresentará uma semana, 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.

### b. Atividades Reflexivas (10 pontos)

Reflexões rápidas sobre os textos e sobre as aulas expositivas.

Data de entrega: A combinar.

Pontuação: 10 pontos divididos pelo número total de reflexões.

Critérios de avaliação: A reflexão deve contemplar respostas as questões enunciadas.

### c. Exercício 1: Algoritmos Analógicos (10 pontos)

Exercício introdutório ao pensamento computacional.

Data de entrega: 24/06.

Pontuação: 10 pontos

Critérios de avaliação: Documentação da atividade e reflexão.

### d. Exercício 2: Pintando Bits (20 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: 29/07

Pontuação: 30 pontos

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

### e. Projeto Final: Interface Interativa (45 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: 16/09

Pontuação: 50

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

Para os alunos que não obtiverem o rendimento mínimo para aprovação (60 pontos e 75% de frequência), será oferecida uma Atividade de Recuperação de Aprendizagem (ARA) que consistirá na reentrega da atividade de menor nota. Haverá um desconto de 20% na nota final da atividade utilizada na recuperação para cálculo da nota final.

## 8. 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.

### 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.

## 9. APROVAÇÃO

Aprovado em reunião do Colegiado realizada em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

Coordenação do Curso de Graduação: \_\_\_\_\_



Documento assinado eletronicamente por **Gabriela Pereira Carneiro, Professor(a) do Magistério Superior**, em 10/07/2025, às 13:56, 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 **Gabriel Henrique Cruz Bonfim, Presidente**, em 17/07/2025, às 09:58, 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 **6441265** e o código CRC **710FE2B1**.

---

**Referência:** Processo nº 23117.038449/2025-03

SEI nº 6441265