

FICHA Nº 2 (variável)

Disciplina: Design da Informação (DI)		Código: SIN115
Natureza: (X) obrigatória () optativa		Semestral (X) Anual () Modular ()
Pré-requisito:		Co-requisito:
Modalidade: (X) Presencial () EaD (X) 20% EaD		
C.H. Semestral / Anual / Modular Total: 30		
C.H. Semanal (Conforme Resolução 15/10-CEPE): Padrão: 15 Laboratório: 15 Campo: 00 Estágio: 00 Orientação: 00		
EMENTA (Unidades Didáticas) Contextualização e avaliação dos aspectos sintáticos e semânticos associados aos sistemas de informação e seus desdobramentos no processo de aquisição da informação em meios de comunicação analógicos e digitais.		
PROGRAMA (itens de cada unidade didática) 1. Design e Ergonomia de Objetos/Produtos informacionais 1.1 Ergonomia da informação 1.2 Psicologia cognitiva 1.3 Design da informação 1.3.1 conceito e importância 1.3.2 Modos simbolização Instrumentos: Fatores Ergonômicos Básicos (FEB) Princípios de Design da Informação 2. Ergonomia de Sistemas de informações digitais 2.1 Interação humano-computador 2.1.1 conceito 2.1.2 Interface e interação 2.2 usabilidade 2.2.1 conceito e importância 2.2.2 problemas de usabilidade 2.2.3 Metas de Usabilidade 3. Arquitetura da informação (AI) 3.1 Conceito 3.2 Sistemas de AI 3.3 Processo de AI 4. Métodos técnicas e ferramentas para avaliação de sistemas informacionais 4.1 Importância e objetivo da Avaliação 4.2 Tipos de técnica 4.3 Descrição dos métodos		
OBJETIVO GERAL Discutir conceitos de ergonomia, design e arquitetura da informação aplicados em objetos/produtos informacionais e sistemas de informações digitais.		

<p>FORMAS DE AVALIAÇÃO</p> <p>A avaliação da disciplina terá por referência o desempenho individual nas seguintes atividades: prova individual e um trabalho final – CONSTRUÇÃO PORTFÓLIO DE ATIVIDADES ACADÊMICAS (BLOG). Tecnologias aplicadas – Wordpress, Joomla, Drupal e Mambo. Nota final da disciplina: Prova e trabalho. O resultado será a média aritmética da pontuação auferida em cada uma das atividades relacionadas somadas a prova que terá peso 2.</p> <p>Durante o curso, o processo de avaliação de aprendizagem considera os seguintes critérios:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. obtenção de conhecimentos adquiridos individualmente pela participação, interesse e frequência nas aulas – atividades individuais (frequência para aprovação 75%); 2. a avaliação escrita será pré-marcada, mas poderá acontecer em qualquer encontro e solicitará conhecimentos já explicados anteriormente. <p>Note bem:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. A postura do aluno no laboratório de informática contará pontos na avaliação de aprendizagem. 2. Durante as avaliações individuais: as conversas laterais, a "cola" (transferência de papéis, uso de celulares ou outros instrumentos de pesquisa não autorizada) será considerada como falta de ética profissional, passível de advertência e repreensão, seguida de anulação parcial ou total da prova. 	<p>PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS</p> <p>As aulas serão expositivas interativas para troca de conhecimentos entre os pares, sendo que eventualmente poderá ocorrer uma aula a distância ou de pesquisa em campo com carga não superior a 20% da disciplina. Uso do laboratório de informática para pesquisa e desenvolvimento de projeto, avaliações individuais.</p> <p>Material de apoio - O material de apoio para o estudo individual constará de exercícios, atividades e textos complementares combinados com outros recursos multimídias (reportagens de jornais, artigos, Internet, TV, vídeo.), de forma que favoreça as diferenças individuais e condições espaço-temporal do aluno.</p> <p>Recursos: Serão utilizados como recursos de ensino: quadro-branco, transparências, projetor multimídia, computador, FILMES, software específico, páginas WEB, ferramentas de comunicação na Internet – MOODLE e outros que serão agregados à especificidade de conteúdo, como plantas, mapas, cópias de projetos, etc.</p>
<p>Ao final do curso os participantes terão:</p> <p>Conhecimento – sobre como o design impacta no modelo de decisão de um usuário quando do este for um produto informacional.</p> <p>Habilidade – para desenvolver um produto informacional baseado na tecnologia de web.</p> <p>Atitude – despertar para as novas oportunidades de produtos e negócios que surgem na mídia eletrônica com ética profissional no desenvolvimento de produtos.</p> <p>Competência – para projetar e planejar novos projetos informacional sendo capaz de aplicar conceitos ergonômicos e de design quando desenhar e redigir conteúdo.</p>	



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
 SETOR DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
 Departamento de Ciência e Gestão da Informação



BIBLIOGRAFIA BÁSICA (3 TÍTULOS):

CYBIS, W. de **A. Engenharia de usabilidade: uma abordagem ergonômica**. Florianópolis: Laboratório de Utilizabilidade de Informática, 2003.

GOMES FILHO, J. **Ergonomia do objeto**: sistema técnico de leitura ergonômica. São Paulo: Escrituras, 2003. 255 p.

LAVILLE, A. **Ergonomia**. Tradução de: Márcia Maria Neves Teixeira. São Paulo: EPU, 1977.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (2 TÍTULOS):

PETTERSSON, R. **It Depends**: ID – Principles and Guidelines. Institute for Infology. 2007.

ROSENFELD, L.; MORVILLE, P. **Information Architecture for the Word Wide Web**. 3ed. Sebastopol: O'Reilly, 2006.

Curitiba, 30 de outubro de 2012.

Professor da Disciplina: MARIA DO CARMO DUARTE FREITAS
Assinatura:

Chefe de Departamento: LIGIA LEINDORF BARTZ KRAEMER
Assinatura: