



FICHA Nº 2 (variável)

<b>Disciplina:</b> Design da Informação (DI)		<b>Código:</b> SIN115
<b>Natureza:</b> ( X ) obrigatória ( ) optativa		Semestral ( X ) Anual ( ) Modular ( )
<b>Pré-requisito:</b>		<b>Co-requisito:</b>
<b>Modalidade:</b> ( X ) Presencial ( ) EaD ( X ) 20% EaD		
<b>C.H. Semestral / Anual / Modular Total:</b> 30		
<b>C.H. Semanal (Conforme Resolução 15/10-CEPE):</b> Padrão: 15 Laboratório: 15 Campo: 00 Estágio: 00 Orientação: 00		
<b>EMENTA (Unidades Didáticas)</b>  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.		
<b>PROGRAMA (itens de cada unidade didática)</b> 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 <b>Instrumentos:</b> 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 Processos 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 Descrições dos métodos	
<b>OBJETIVO GERAL</b>  Discutir conceitos de ergonomia, design e arquitetura da informação aplicados em objetos/produtos informacionais e sistemas de informações digitais. Ao final do curso os participantes terão: <u>Conhecimento</u> – sobre como o design impacta no modelo de decisão de um usuário quando do este for um produto informacional. <u>Habilidade</u> – para desenvolver um produto informacional baseado na tecnologia de web. <u>Atitude</u> – despertar para as novas oportunidades de produtos e negócios que surgem na mídia eletrônica com ética profissional no desenvolvimento de produtos. <u>Competência</u> – projetar e planejar projeto informacional, sendo capaz de aplicar conceitos ergonômicos e de design quando desenhar e redigir conteúdo.		
<b>PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS</b>  As aulas serão expositivas interativas para troca de conhecimentos entre os pares, sendo que eventualmente poderá ocorrer uma aula a distancia 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.		



**Material de apoio** - O material de apoio para o estudo individual constará de exercícios, atividades e textos complementares combinados com outros recursos multimeios (reportagens de jornais, artigos, Internet, TV, vídeo.), de forma que favoreça as diferenças individuais e condições espaço-temporal do aluno.

**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.

### FORMAS DE AVALIAÇÃO

A avaliação da disciplina terá por referência o desempenho individual nas seguintes atividades: prova individual, seminário e um trabalho final - PROJETO LIVRE a ser definido.

**Nota final da disciplina:** Prova, seminário e trabalho. O resultado será a média aritmética da pontuação auferida em cada uma das atividades relacionadas somadas a prova que terá peso 2.

Durante o curso, o processo de avaliação de aprendizagem considera os seguintes critérios:

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.

**Note bem:**

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 papeis, 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.**

### BIBLIOGRAFIA BÁSICA (3 TÍTULOS):

CYBIS, Walter Otto Ergonomia e usabilidade : conhecimentos, métodos e aplicações, Editora Novatec, 2007.

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):

FERNANDES, FABIANE. R. Design de Informação: base para a disciplina no curso de Design. 2ª. Edição - Rio Claro FRF Produções, 2015; 2007.

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

Curitiba, 13 de fevereiro de 2015.

Professor da Disciplina: MARIA DO CARMO DUARTE FREITAS  
Assinatura: 

Coordenação do Curso: NEWTON CORREIA DE CASTILHO JÚNIOR  
Assinatura:

Chefe de Departamento: EDMEIRE CRISTINA PEREIRA  
Assinatura: 

19/03/15.