



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS

PLANO DE ENSINO DE DISCIPLINA
(FICHA Nº 2)

Disciplina: Design da Informação	Código: SIN 191
Válido para: (x) 1º Semestre(x) 2º Semestre Anual () Modular ()	
Ofertada para o curso: Gestão da Informação	

DADOS DA FICHA 1	Natureza: (x) obrigatória () optativa
	Modalidade: () Presencial () EaD (x) 20% EaD
	Pré-requisito(s): nenhum
	Co-requisito(s): nenhum
	C.H. Total: 60 horas C.H. Semanal (Conforme Resolução 15/10-CEPE): Padrão (Teórica): 2 Laboratório (Prática):2 Campo: Estágio: Orientação:
EMENTA 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.	

GUIA DIDÁTICO

UNIDADES DIDÁTICAS

1 Design da Informação e Gestão da Informação

1.1 Conceitos do Design da Informação	Ambiente presencial: Ficha 2 e Manual didático; Artigos científicos e slides.	Presencial: 4h.
1.2 Contextualização e importância para a área da Gestão da Informação	Ambiente presencial: artigos científicos e slides. Recursos de apoio: links, exercícios; Ambiente virtual: Moodle. <i>Estratégias:</i> leitura de texto-base; questionário.	Presencial: 2h; EaD: 2h.

2 Informação, Comunicação e Linguagem

2.1. Princípios Sintáticos, Semânticos e Pragmáticos do Design da Informação	Ambiente presencial: slides. Recursos de apoio: livro, links, exercícios; Ambiente virtual: Moodle. <i>Estratégias:</i> leitura de texto-base e envio de arquivo único.	Presencial: 4h; EaD: 2h.
2.2 Comunicação Visual: Tipografia e Identidade Visual	Ambiente presencial: slides e artigos científicos. Recursos de apoio: livro, links, exercícios; seminários.	Presencial: 6h.
2.3 Design da Informação e Infografia	Ambiente presencial. Recursos de apoio: livro, links, exercícios.	Presencial: 2h.
2.4 Design da Informação e Sinalização	Ambiente virtual: Moodle. <i>Estratégias:</i> leitura de texto-base e envio de arquivo único.	EaD: 2h.

3 Usabilidade e Arquitetura da Informação

3.1 Experiência do usuário, Usabilidade	Ambiente presencial: slides e artigos científicos. Recursos de apoio: livro, links, exercícios; seminários.	Presencial: 4h.
3.2 Elementos de Arquitetura da Informação	Ambiente presencial: slides e artigos científicos. Recursos de	Presencial: 2h.

	apoio: livro, links, exercícios; seminário.	
3.3 Acessibilidade	Ambiente presencial: slides e artigos científicos. Recursos de apoio: livro, links, exercícios; seminário.	Presencial: 2h.
3.4 Ergonomia da informação	Ambiente virtual: Moodle. <i>Estratégias:</i> leitura de texto-base, questionário / envio de arquivo único.	EaD: 2h.
4 Design da informação e IHC		
4.1 Design interface e hipermídia	Ambiente presencial: slides e artigos científicos. Recursos de apoio: livro, links, exercícios; seminário.	Presencial: 4h.
5 Design Thinking		
5.1 Design Thinking e Inovação	Ambiente presencial: slides e artigos científicos. Recursos de apoio: livro, links, exercícios; seminário. Ambiente virtual: Moodle. <i>Estratégias:</i> leitura de texto-base, questionário / envio de arquivo único. fórum.	Presencial: 2h; EaD: 2h.
5.2 Metodologias e ferramentas de Design Thinking	Ambiente presencial: artigos científicos. Recursos de apoio: links, exercícios.	Presencial: 2h.
6 Trabalho final		
6.1 Apresentação e discussão da proposta	Ambiente presencial: aula prática. Recursos de apoio: slides, artigos científicos, links, exercícios.	Presencial: 4h.
6.2 Definição dos objetos de estudo e metodologias de trabalho	Ambiente virtual: Moodle. <i>Estratégias:</i> fórum.	EaD: 2h.
6.3 Desenvolvimento	Ambiente presencial: aula prática. Recursos de apoio: slides, livros, artigos científicos, links.	Presencial: 6h.
7 Avaliações		
7.1 Avaliação Parcial	Ambiente presencial: Prova. Recursos de apoio: Moodle.	Presencial: 2h.
7.2 Avaliação Final	Ambiente presencial: Apresentação de trabalho. Recursos de apoio: Slides, vídeos, links.	Presencial: 2h.



JUSTIFICATIVA PARA OFERTA PARCIALMENTE A DISTÂNCIA

Justifica-se pelo exposto na Portaria nº 4.059, do Ministério da Educação, de 10 de dezembro de 2004, que trata da oferta de disciplinas integrantes do currículo dos cursos superiores reconhecidos na modalidade semipresencial; pelo exposto na Resolução nº 83/08-CEPE, de 12 de dezembro de 2008, que aprova as normas básicas da atividade acadêmica dos Cursos de Graduação na modalidade de Educação a Distância da Universidade Federal do Paraná; pelo exposto na Resolução nº 72/10-CEPE, que regulamenta a oferta de disciplinas na modalidade a distância nos cursos de graduação e educação profissional e tecnológica presenciais da Universidade Federal do Paraná.

A oferta da disciplina parcialmente a distância (apenas 20%) permite a inserção de metodologias de ensino não presencial pelas características do conteúdo. Possibilita flexibilização do tempo das aulas, disponibilizando espaços físicos para outras atividades, maior autonomia no processo de aprendizagem do aluno, maior interação docente - discente com uso de recursos tais como o ambiente virtual de aprendizagem.

Ainda, a própria característica do curso de Gestão da Informação pressupõe que os alunos sejam capacitados ao uso de tecnologias de informação e comunicação como suporte ao aprendizado.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL:

Discutir conceitos de design e arquitetura da informação aplicados a objetos informacionais e sistemas de informações digitais.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Ao final do curso os participantes deverão ser capazes de:

Reconhecer a importância e impacto do design da informação na percepção e compreensão de conteúdos informacionais pelo usuário, assim como em seu processo de tomada de decisão e construção do conhecimento;

Identificar elementos básicos de Design a serem considerados na criação de um produto ou sistema informacional.

Aplicar conceitos do Design e da Arquitetura da Informação na elaboração de projetos de informação, assim como de seus conteúdos.

Reconhecer as lógicas e relações dos processos infocomunicacionais que se desenvolvem com o uso das tecnologias em rede, assim como novas oportunidades de produtos e negócios que surgem na ambiência das hipermídias com ética profissional no desenvolvimento de produtos e sistemas de informação.

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

As aulas serão expositivo-dialogadas, com interação para troca de conhecimentos entre os pares. São previstas atividades de pesquisa em campo, além de aulas a distância com carga equivalente a 20% da disciplina. A disciplina inclui uso do laboratório de informática para pesquisa e realização de atividades, além de avaliações individuais.

Sistema de comunicação: Plataforma Moodle do DECIGI: www.decigi.ufpr.br/moodle.

Modelo de tutoria a distância e presencial: Esta disciplina não conta até o momento com o auxílio de Programa de monitoria. Desse modo, o professor responsável é quem acompanha todas as atividades, presenciais ou à distância, delimita prazos para sua realização, avalia e fornece feedbacks sobre a participação dos estudantes.

Material didático específico: O material de apoio para o estudo individual compreenderá exercícios, atividades e textos complementares combinados a recursos multimídia (impressos, artigos, sítios web, imagens, audiovisuais, etc), buscando englobar técnicas diversas de ensino-aprendizagem para atender a diferentes perfis de alunos. Serão utilizados como recursos de ensino: quadro-branco, projetor multimídia, computador, recursos audiovisuais, 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.

Infra-estrutura de suporte tecnológico, científico e instrumental à disciplina: Moodle, Laboratório com computadores desktop para os alunos, bases de dados científicas (Revistas, repositórios, periódicos da área).

Previsão de período de ambientação dos recursos tecnológicos a serem utilizados pelos discentes: essa disciplina é ofertada no quarto período do curso, sendo, portanto, cursada por estudantes que já devem estar ambientados à plataforma Moodle (uma vez que há outras disciplinas com carga em EaD ofertadas em períodos anteriores a esta). De todo modo, é prevista uma breve exposição e explicação prévia à realização das atividades em EaD).

Identificação do controle de frequência das atividades presenciais: Para aprovação na disciplina é preciso, antes da avaliação final, obter no mínimo 70 pontos e 75% de frequência. Após a final a pontuação mínima exigida é 50 e 75% de frequência. Nos dias previstos para atividades de EaD a frequência é computada a partir da entrega das atividades. A não conclusão das mesmas no prazo é considerada falta.

ETAPA EAD (20%)

Atividades a serem desenvolvidas no AVA - plataforma Moodle (ou em outra indicada):

- Leitura de texto/ artigo/ link selecionado, com posterior produção de texto resumo ou arquivo.
- Postar arquivo referente a trabalho complementar aos conteúdos trabalhados em sala, incluindo atividades com planilhas eletrônicas ou outros softwares indicados.
- Pesquisa e entrega de texto, em formato de arquivo, ou texto postado na plataforma.
- Acessar e analisar conteúdos de sítios web, materiais audiovisuais, etc.
- Participar de fórum.
- Participar de wiki.
- Elaborar glossário.
- Responder questionário on line.

Parte das atividades da disciplina (20%) será desenvolvida no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) – plataforma Moodle (ou outra indicada), conforme detalhado abaixo:

- **Módulo 1** – Gestão da Informação e Design da Informação
Data prevista: 08/03/2017 (EaD1)
Estratégias: leitura de texto-base; questionário.
- **Módulo 2** – Informação, Comunicação e Linguagem
Data prevista: 22/03/2017 (EaD2) e 10/04/2017 (EaD3)
Estratégias: leitura de texto-base e envio de arquivo único.
- **Módulo 3** – Usabilidade e Arquitetura da Informação



Data prevista: 26/04/2017 (EaD4)

Estratégias: leitura de texto-base, questionário / envio de arquivo único.

- **Módulo 5** – Design Thinking

Data prevista: 15/05/2017 (EaD5) *Estratégias:* leitura de texto-base e fórum.

- **Módulo 6** – Trabalho Final

Data prevista: 29/05/2017 (EaD6) *Estratégias:* fórum.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

A avaliação da disciplina terá por referência o desempenho individual nas seguintes atividades: trabalhos e prova individual.

A Nota final da disciplina será constituída pela Média aritmética das Notas parciais N1 e N2, sendo:

$$N1 = (P + A1)/2$$

onde:

P = nota obtida em avaliação individual (0 a 100)

A1 = média aritmética das pontuações recebidas nas atividades referentes à primeira parte do curso (0 a 100)

$$N2 = [(A2 + S)/2 + T] / 2$$

onde:

A2 = média aritmética das pontuações recebidas nas atividades referentes à segunda parte do curso (0 a 100)

S = nota obtida no Seminário (Apresentação + Trabalho escrito) (0 a 100)

T = nota obtida no trabalho final (0 a 100)

$$\text{Conceito} = [N1 + N2] / 2$$

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

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.**

Previsão de avaliações presenciais: 12/04/2017 e 12/06/2017

BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

DONDIS, D. A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. Martins Fontes, São Paulo, 1ª edição, 1991.

HELLER, S. **Linguagens do Design**. Editora Rosari, São Paulo, 2007

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

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

JACOBSON, R. **Information design**. Illinois: MIT Press, 2000.

JOHNSON, S. **A Cultura da Interface**, Jorge Zahar, Rio de Janeiro, 2001.

Curitiba, 2 de maio de 2017.

Professor da Disciplina: JOANA GUSMÃO LEMOS

Assinatura:

Coordenação do Curso: RODRIGO EDUARDO BOTELHO-FRANCISCO

Assinatura:

Chefe de Departamento: SANDRA DE FÁTIMA SANTOS

Assinatura:

