

PLANO DE ENSINO¹

Ano 2019 - 1º Semestre

Data: 20/02/2019

Curso: Jogos Digitais		
Disciplina/Componente curricular: MÍDIAS DIGITAIS		
Carga horária: 36		
Período: 3	Turma: STJDCAS3NA	Unidade: CAS
Docente responsável: Fabio Luiz Lettieri Da Costa		
Link para currículo lattes: http://lattes.cnpq.br/8213485689401252		

Ementa

Conceitua as mídias digitais e possibilita a experimentação das principais características de imagens, sons e vídeos digitais, bem como de suas qualidades e possibilidades. Aborda as características e diferenças entre o real e o modelo e entre o digital e o analógico.

¹ Este plano está sujeito a alterações no decorrer do semestre em função do resultado da turma e outras necessidades que forem percebidas. Caso ocorram alterações a coordenação será comunicada.

Objetivos

O Objetivo desta disciplina é conferir aos alunos conhecimento sobre a natureza das mídias, enquanto meio de comunicação e o aspecto técnico das mesmas, desde as suas origens até as mídias contemporâneas. Esclarece também a evolução das mídias, do analógico ao digital

Bibliografia Básica: (títulos, periódicos, etc.)

LÉVY, P. As tecnologias da inteligência. São Paulo: Editora 34, 1993.
NEGROPONTE, N. A vida digital. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
PARENTE, A. Imagem máquina. São Paulo: Editora 34, 1996.

Bibliografia Complementar: (títulos, periódicos, etc.)

ARANTES, P. Arte e mídia: perspectivas da estética digital. São Paulo: Senac, 2005.
BARBOSA FILHO, A.; CASTRO, C.; TOME, T. Mídias digitais. São Paulo: Paulinas, 2005.
GOSCIOLA, V. Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa. São Paulo: Senac, 2003.
MARKS, A. The complete guide to game audio: for composers, musicians, sound designers and game developers. Colwick: CMP Books, 2001.
PEDRINI, H.; SCHWARTZ, W. R. Análise de imagens digitais. São Paulo: Thomson Pioneira, 2007.

Processo de avaliação

Instrumento de avaliação	Data prevista para aplicação	Devolução
P1	Semana 7	Semana 9
P2	Semana 14	Semana 16

Composição da nota semestral

Media=P1+P2/2

Metodologia

A disciplina será composta por aulas expositivas, discussões em sala de aula, pesquisas dos alunos, acompanhamento e atendimentos dos processos das atividades discentes que serão solicitadas dentro do componente curricular como forma de avaliação.

Programação das aulas e das atividades discentes orientadas

Encontro	Conteúdo	Recurso Previsto
1	Apresentação geral da disciplina.	Aulas teóricas com slides e/ou vídeos com som
2	Analógico X Digital	Aulas teóricas com slides e/ou vídeos com som
3	ADO**: Pesquisa sobre analógico e digital. Diferentes mídias, suas características e formatos	Aulas teóricas com slides e/ou vídeos com som
4	Processo de comunicação e definição de mídia.	Aulas teóricas com slides e/ou vídeos com som

Encontro	Conteúdo	Recurso Previsto
5	Introdução ao html. Hipermídia. ADO**: Leitura e discussão sobre mídia.	Aulas teóricas com slides e/ou vídeos com som
6	Interatividade e Interfaces. Programando com html	Aulas teóricas com slides e/ou vídeos com som
7	Prova P1	Aulas teóricas com slides e/ou vídeos com som
8	Introdução ao CSS Processo de comunicação e definição de mídia.	Aulas teóricas com slides e/ou vídeos com som
9	Programando com CSS integração hipermídias.	Aulas teóricas com slides e/ou vídeos com som
10	Devolutiva P1	Aulas teóricas com slides e/ou vídeos com som
11	Mídias digitais integradas na nuvem.	Aulas teóricas com slides e/ou vídeos com som
12	Criando eventos com linguagem específica para mídias digitais.	Aulas teóricas com slides e/ou vídeos com som
13	Diferentes mídias, suas características e formatos. ADO**: Leitura e discussão de texto a ser indicado	Aulas teóricas com slides e/ou vídeos com som
14	Prova P2	Aulas teóricas com slides e/ou vídeos com som
15	Estudo comparativo mídias digitais integração com redes sociais.	Aulas teóricas com slides e/ou vídeos com som
16	Devolutiva P2	Aulas teóricas com slides e/ou vídeos com som
17	Desenvolvendo com recursos de programação integrado a á hipermídia.	Aulas teóricas com slides e/ou vídeos com som
18	Mídias na atualidade em jogos - Fechamento do semestre	Aulas teóricas com slides e/ou vídeos com som

*ADO: Tem como objetivo propiciar e estimular ao discente o processo de ensino-aprendizagem autônomo, criativo, inovador, responsável e ético, para além do ambiente de sala de aula, por meio de exercícios de fixação; da leitura de textos referentes aos conteúdos ministrados nas aulas; da pesquisa em base de dados científicas, bem como em campo ou no mundo do trabalho e; do desenvolvimento de projetos de produtos ou serviços, contribuindo assim, para a ampliação e o aprofundamento dos temas abordados e o desenvolvimento de competências profissionais alinhadas ao componente curricular. Estas atividades podem ser realizadas em grupo, ou de forma individual, conforme sua natureza e indicação docente, para o melhor aproveitamento das mesmas. Para tanto, o professor disponibilizará um instrumento de orientação para elaboração da atividade, os quais serão postados previamente via Blackboard ou apresentados em sala de aula. O processo de acompanhamento da ADO ocorrerá conforme programação das datas, via plano de ensino, tanto para aplicação da ADO, bem como sua respectiva devolutiva.