

FORMULÁRIO PARA CRIAÇÃO DE COMPONENTE CURRICULAR

1. IDENTIFICAÇÃO DO PROGRAMA

PPGAU+D

2. TIPO DE COMPONENTE

Atividade () Disciplina (x) Módulo ()

3. NÍVEL

Mestrado (x) Doutorado ()

4. IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE

Nome: Atelier de Design de Informação

Código:

Carga Horária Prática: 32h

Carga Horária Teórica: 32h

Nº de Créditos: 4

Optativa: Sim (X) Não ()

Obrigatória: Sim () Não (X)

Área de Concentração: Modelagem e Design de Informação

5. DOCENTE RESPONSÁVEL

Paulo Jorge Alcobia Simões

6. JUSTIFICATIVA

A disciplina de Atelier de Design de Informação pela sua abordagem de análise e discussão de estudos de casos práticos, enfatiza a importância da visualização de informação. Justifica-se no pressuposto de que através de uma leitura e entendimento de alguns elementos presentes na comunicação visual se facilita a compreensão das diversas estratégias e tipologias, que transformam a informação, complexa ou mal estruturada em formas de representação visual relevante e inteligível. A personalização da visualização de dados, de acordo com diferentes necessidades dos usuários, tem vindo a registar uma demanda crescente em contextos digitais. Contudo, a modelação da informação é um processo que permite uma apreciação subjetiva decorrente de fatores políticos, económicos culturais e de desenvolvimento. Essas limitações, porém, apresentam um valor intrínseco capaz de potenciar a inovação e a descoberta. Portanto, a disciplina de atelier de design da informação permite compreender o papel da multiplicidade e da complexidade na obtenção de conhecimento.

7.OBJETIVOS

Fornecer aos estudantes os conhecimentos consubstanciados por práticas e estudos de caso em design de informação e fornecer uma visão geral neste domínio de conhecimento. Ao concluir a disciplina deve entender-se autonomamente e saber aplicar as técnicas adequadas às várias necessidade de visualização da informação, deve ainda, ser-se capaz de entender obstáculos e desafios potenciais de vários projetos individuais, a partir do estudo de casos reais.

8. EMENTA

O estudo comparado de casos práticos e a análise do design de informação, permite explorar soluções diferentes, em problemas semelhantes, mas com necessidades diferentes de visualização. Assim pretende-se elencar genealogicamente a sua presença na tentativa de fazer entender como soluções diferentes podem favorecer vieses distintos. A consolidação da discussão sobre design de informação, nesta disciplina, visa proporcionar um entendimento alargado dos efeitos da complexidade. Especificamente, discutem-se os tipos de necessidades, origens dos dados, e formas de melhorar a clarificação das mensagens produzidas. O objetivo da discussão crítica nesta disciplina tem por objetivo facilitar a reflexão e proporcionar nesta disciplina adquirir múltiplas contribuições no domínio da gestão e visualização do conhecimento.

9. PROGRAMA DA DISCIPLINA/ATIVIDADE/MÓDULO

A disciplina tem caráter teórico-prático e pretende não somente ser suporte às necessidades da pesquisa em curso no mestrado do PPGAU+D, mas também fundamentar a estrutura e

visualização de conceitos. Serão desenvolvidas aulas expositivas, apresentação e discussão de textos, apresentação de estudos de casos e orientação de atividades de pesquisa.

1- Apresentação da dinâmica de análise de casos práticos, propostas de grelhas de análise.

Teórico – seminários sobre modelos de visualização clássicos, breve genealogia do design de informação análise

2-Grandes divisões em categorias do Design da informação, graus de complexidade visual.

Teórico – conceitos e aplicações da visualização da informação em conceitos e projetos

3- Experimentações práticas: estudos de campo, desenvolvimento de experimentações e estudos de campo sobre a temática.

10. FORMA DE AVALIAÇÃO

Os alunos deverão participar das apresentações e discussões a respeito dos assuntos das leituras repassadas pelo professor. Além disso, deverão elaborar resenhas de textos previamente selecionados, bem como preparar seminários sobre temas sugeridos pelo professor, realizar trabalhos de campo e desenvolver uma proposta de pesquisa sobre assunto correlato. Serão avaliados o desempenho dos alunos nas atividades teóricas e práticas. Ademais, a avaliação do rendimento escolar será feita abrangendo a assiduidade e a eficiência do aluno, de acordo com o Regimento geral da Universidade. Entende-se por assiduidade a frequência às atividades correspondentes a cada disciplina. Entende-se por eficiência, os resultados dos trabalhos e avaliações solicitados pelo professor.

11.BIBLIOGRAFIA

BAER, K.; VACARRA, J. Information design workbook: Graphic approaches, solutions, and inspiration+ 30 case studies. Rockport Publishers, 2008. ISBN 1592534104.

D'AGOSTINI, D. Design de sinalização. Editora Blucher, 2016. ISBN 8521210973.

DE MORAES, D.; CELASCHI, F.; MANZINI, E. Metaprojeto: o design do design. Blucher, 2010. ISBN 8521205163.

GRINSTEIN, U. M. F. G. G.; WIERSE, A. Information visualization in data mining and knowledge discovery. Morgan Kaufmann, 2002. ISBN 1558606890.

JACOBSON, R. E.; JACOBSON, R. Information design. MIT press, 1999. ISBN 0262600358.

KALBACH, J. Mapeamento de Experiências: um guia para criar valor por meio de jornadas, blueprints e diagramas. Alta Books, 2019. ISBN 8550811513.

MULLET, K.; SANO, D. Designing visual interfaces Communication oriented techniques. Sunsoft press, 1995. ISBN 0736-6906.

ROSENFELD, L.; MORVILLE, P. Information architecture for the world wide web. " O'Reilly Media, Inc.", 2002. ISBN 0596000359.

TUFTE, E. The visual display of quantitative information: Cheshire: Graphic Press.-2001.-213 p 2001.

WURMAN, R. S. Ansiedade de informação. Cultura Editores Associados, 1991. ISBN 8529300084.