

FORMULÁRIO PARA CRIAÇÃO DE COMPONENTE CURRICULAR

1. IDENTIFICAÇÃO DO PROGRAMA

PPGAU+D

2. TIPO DE COMPONENTE

Atividade Disciplina Módulo

3. NÍVEL

Mestrado Doutorado

4. IDENTIFICAÇÃO DO COMPONENTE

Nome: Fundamentos da Modelagem e Design da Informação

Código:

Carga Horária Prática: 32h

Carga Horária Teórica: 32h

Nº de Créditos: 4

Optativa: Sim Não

Obrigatória: Sim Não

Área de Concentração: Modelagem e Design de Informação

5. DOCENTE RESPONSÁVEL

Daniel Ribeiro Cardoso

Paulo Jorge Alcobia Simões

6. JUSTIFICATIVA

A disciplina apresenta as bases teórico/conceituais para a modelagem e o design da informação. No âmbito da modelagem da informação a Teoria Geral dos Sistemas e Teoria Geral da Representação mostram-se como teorias basilares para a abordagem da informação fundamentais nos processos contemporâneos de projeto e planejamento. Para o design da informação, tratar-se-á da concepção e tradução da informação, complexa, mal estruturada ou desorganizada em formas de representação visual relevante e inteligível. A representação personalizada ou condicionada à compreensão de grupos, perfis específicos de públicos, torna eficiente a compreensão das matérias. Contudo, a representação gráfica envolve a observação subjetiva do olhar do designer o que limita a obtenção de soluções, tipificadas e normativas, apenas a casos específicos. Portanto, o design da informação requer a adequação metodológica a cada caso, meta e grau de eficiência desejado.

7.OBJETIVOS

Fornecer aos estudantes as bases teóricas para formação do conhecimento na modelagem e design de informação. Qualificar e desenvolver competências proporcionando a construção de autonomia e a capacidade de aplicar os mecanismos aprendidos, reconhecer as limitações desses mecanismos e as vantagens potenciais da subjetividade e das percepções individuais, face a casos reais.

8. EMENTA

Introdução à modelagem e design de informação para os estudos dos processos de projeto e planejamento. Sistematização histórica dos conceitos e teorias fundamentais da modelagem e do design da informação e sua inserção no contexto nacional. A reflexão e a discussão sobre a modelagem e design de informação será assentada em três eixos: acadêmico, de pesquisa e de reconhecimento pelo público juntamente com os profissionais de projeto. A abordagem será realizada a partir de dois tipos de enfoques: aqueles que buscam no projeto e planejamento de clarificação de pesquisas científicas e aqueles que procuram junto do grande público a divulgação ou promoção de informação. Reflexão e discussão acerca das possíveis contribuições, técnicas e metodológicas manifestas na modelagem e design de informação, visando um melhor entendimento e a fomentar a construção de respostas aos desafios presentes. - nomeadamente, a crescente complexidade visual e as necessidades de visualização e divulgações científica.

9. PROGRAMA DA DISCIPLINA/ATIVIDADE/MÓDULO

A disciplina tem caráter teórico-prático e pretende não somente dar 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 voltadas para temática de pesquisa.

Conteúdo teórico/prático:

- Fundamentos do pensamento Sistêmico
- Reflexão sobre conceitos, definições e parâmetros sistêmicos: Teoria Geral dos Signos
- Conceitos e fundamentos necessários à classificação das representações. Definições de diagrama e sua inserção no processo de projeto e planejamento contemporâneo.
- Estado da arte dos Fundamentos em Design da Informação
- Fundamentos do Design da Informação para a análise, concepção, desenvolvimento, estrutura e suporte de projetos científicos e empíricos
- Design da informação, complexidade visual em contexto ambiental, natural e artificial.
- Conceitos e aplicações de Fundamentos em Design da Informação em ideias e projetos
- 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

CARDOSO, Daniel Ribeiro. Desenho de uma poiesis. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2011.

COSTA, J. . La esquemática : visualizar la información (1a ed.). Barcelona: Paidós. 1998

DIJCK, P. V. . Information architecture for designers : structuring websites for business success. Mies, Switzerland ; Hove: RotoVision. 2003

HARRIS, R. L. . Information graphics : a comprehensive illustrated reference : visual tools for analyzing, managing, and communicating. Atlanta, Ga.: Management Graphics. 1996

JACOBSON, R., & al. Information Design. Massachusetts: The MIT Press. 2000.

KLANTEN, R., BOURQUIN, N., TISSOT, T., & EHMANN, S. Data flow : visualising information in graphic design. Berlin: Gestalten. 2008

LIMA, Manuel. Visual Complexity: Mapping Patterns of Information. New York , Princeton Architectural Press, 2011, 272p.

MALAMED, C. Visual language for designers : principles for creating graphics that people understand. Beverly, Mass.: Rockport Publishers. 2009.

MIJKSENAAR, P. Visual function: an introduction to information design. Rotterdam: 010 Publishers. 1997.

MONTANER, Josep Maria. Sistemas arquitetônicos contemporâneos. São Paulo: Editora Gustavo Gili, Ltda, 2009.

MOTANER, J.; Do diagrama às experiências, rumo a uma arquitetura de ação. São Paulo: Editora Gustavo Gili, Ltda, 2017.

LAWSON, B. Towards a computer-aided architectural design process: a journey of several mirages. Computer in Industry. v. 35, n.1, p. 45-50, February 1998.

SANTAELLA, L. A Teoria Geral dos Signos: como as linguagens significam as coisas. São Paulo: Editora Pioneira, 2000.

STROTHOTTE, C., & STROTHOTTE, T. (Eds.). O. Seeing between the Pixels: Pictures in Interactive Systems Berlin: Springer. 1997

TUFTE, E. R. (2006). Beautiful evidence. Cheshire, Conn., Graphics Press.

TUFTE, E. . Envisioning information. Cheshire, Connecticut: Graphics Press. 1990

TUFTE, E. The Visual Display of Quantitative Information. Cheshire: Graphics Press. 1983

TUFTE, E. Visual explanations : images and quantities, evidence and narrative. Cheshire, Conn.: Graphics Press. 1997.

VIEIRA, J. Teoria do conhecimento e arte: formas de conhecimento. Arte e Ciência uma visão a partir da complexidade. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2008.

WURMAN, Saul. Ansiedade de Informação 2 . São Paulo, Cultura 2007.