

## PROGRAMA DE DISCIPLINA

Disciplina: Web design	Código da Disciplina: DGN 717	
Curso: Design Gráfico	Semestre de oferta da disciplina: 3º	
Faculdade responsável: Design	Programa em vigência a partir de: Janeiro de 2015	
Número de créditos: 04	Carga Horária total: 60	Horas aula: 72

### EMENTA:

Iconografia e linguagem digital na Internet. Usabilidade, adaptabilidade e princípios do design gráfico no projeto de interfaces para a web. Novos paradigmas em web design. Domínio das novas tecnologias gráficas de aspectos funcionais e estéticos para aplicação em projetos de design de comunicação.

### OBJETIVO GERAL:

- Capacitar o aluno a planejar e executar projetos de sites da *web* por meio do uso dos conceitos de usabilidade, acessibilidade e técnicas de diagramação responsiva, bem como produzir e editar imagens digitais com as especificidades desse meio.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Compreender o funcionamento, o histórico e as tendências futuras da rede mundial de computadores;
  - Elaborar páginas em HTML com formatação simples;
  - Compreender as limitações do meio web no que se refere à criação de conteúdo multimídia;
  - Usar conceitos de tipografia e diagramação para a criação de páginas que atendam aos requisitos do design, com especial atenção à usabilidade e acessibilidade;
- Compreender os conceitos relacionados à usabilidade de interfaces em sistemas de computador, especialmente em páginas web;

### CONTEÚDO:

- Internet: conceitos e evolução
  - Introdução às redes de computadores, arquitetura cliente-servidor e protocolo HTTP;

- Equipes de desenvolvimento multidisciplinares: *web designer x web developer*
- Criação de sites
  - Estrutura de um website
    - Criando imagens para a internet
  - A linguagem HTML
    - Estrutura de tags
    - Tags de estrutura mais utilizadas
- Design para a internet
  - Sites Responsivos e diferentes dispositivos
  - *Layouts* comuns para sites e criação de *mockups*;
  - Tipografia e diagramação para a web
  - Acessibilidade em sites web.
- Usabilidade Web
  - Conceito e padrões de Usabilidade de interfaces
  - ISO 9241

Aplicação dos padrões de usabilidade em páginas web.

## ESTRATÉGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- Datashow e computador em aulas expositivas
- Softwares como o Adobe Photoshop, Notepad++, CorelDraw e Illustrator para codificação HTML e criação de layouts para páginas Web

## FORMAS DE AVALIAÇÃO:

### **Primeira Avaliação:**

Atividade teórica individual sobre tags básicas e tecnologias web (4,0)

Páginas em HTML desenvolvidas em sala de aula (6,0)

### **Segunda Avaliação:**

Páginas em HTML desenvolvidas em sala de aula (5,0)

*Mockups* de sites para diferentes dispositivos desenvolvidos em sala de aula (5,0)

### **Terceira Avaliação:**

*Mockups* de sites para diferentes dispositivos desenvolvidos em sala de aula (4,0)

Projeto final de site completo com aplicação de conceitos de usabilidade seguindo *briefings* em grupos (6,0)

Atividades avaliativas e trabalhos práticos realizados em casa deverão ser entregues pontualmente. Entregas após o prazo passam a valer metade da pontuação original, sendo que trabalhos atrasados

a mais de uma semana perdem seu valor.

Atividades práticas deverão ser entregues em sala de aula ou por e-mail. Outras formas de envio de trabalhos não serão consideradas.

Provas de segunda chamada serão realizadas de todas as disciplinas no mesmo dia, com conteúdo acumulativo e teórico somente quando respeitadas as normas da Universidade de calendário da faculdade.

## REFERÊNCIAS BÁSICAS:

JOHNSON, Steven. Cultura da Interface. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

LÉVY, Pierre. As tecnologias de inteligências: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

MEMORIA, Felipe. Design para a Internet: projetando a experiência perfeita. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

NIELSEN, Jakob e TAHIR, Marie. Homepage usabilidade: 50 websites desconstruídos. Rio de Janeiro, Editora Campus, 2002.

NIELSEN, Jakob. Projetando Websites. Rio de Janeiro, Editora Campus, 2000.

SANTOS, Milton. A natureza do espaço. Técnica e tempo. Razão e emoção. São Paulo: Hucitec, 1996.

## REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES:

AZEVEDO, Eduardo. **Computação Gráfica: Processamento de imagens digitais**. São Paulo. Elsevier. 2007. Volume2. 1ed.

SILVA, Maurício Samy. **CSS3**. São Paulo. Novatec. 2012. 1ªed.

SILVA, Maurício Samy. **jQuery: a biblioteca do programador JavaScript**. São Paulo. Novatec. 2012. 1ªed.

WILLIAMS, Robin. **Design para quem não é designer**. São Paulo. Callis. 2005. 2ed.



**UniRV**  
Universidade de Rio Verde

# Universidade de Rio Verde

Credenciada pelo Decreto nº 5.971 de 02 de Julho de 2004

Fazenda Fontes do saber  
Campus Universitário  
Rio Verde - Goiás

Cx. Postal 104 - CEP 75901-970  
CNPJ 01.815.216/0001-78  
I.E. 10.210.819-6

Fone: (64) 3611-2200  
[www.unirv.edu.br](http://www.unirv.edu.br)

Aprovado pelo Conselho da Faculdade em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ .

Assinatura e carimbo da Direção da Faculdade