

GRADE 2021-2

Segunda	Terça	Quarta	Quinta
<p>20:00 às 21h40</p> <p>(ECD720) Linguagens na Comunicação – Tópicos Especiais em XR</p> <p>Profs. Kátia A. Maciel, Inês Maciel e Alessandra Meleiro</p> <p>Eletiva da linha 1</p> <p>60h (04 créditos)</p> <p>Turma: 4216</p>	<p>19h00 às 22h00</p> <p>(ECD702) Seminário de Projeto em Andamento</p> <p>Profa. Aída Marques</p> <p>Obrigatória</p> <p>60h (04 créditos)</p> <p>Turma: 4241</p>	<p>19h00 às 21h00</p> <p>(ECD708) Atividades Programadas B- Desenvolvimento de Projetos Imersivos e Interativos</p> <p>Profs. André Paz e Julia Salis</p> <p>Eletiva da linha 2</p> <p>45h (03 créditos)</p> <p>Turma: 4242</p>	<p>18h30 às 20h30</p> <p>(ECD707) Atividades Programadas A - Nelson Pereira dos Santos, a invenção do cinema brasileiro moderno</p> <p>Profs. Aída Marques e Elianne Ivo</p> <p>Eletiva da linha 1</p> <p>45h (03 créditos)</p> <p>Turma: 4245</p>
		<p>20h00 às 22h00</p> <p>(ECD713) Criação e Produção em Mídias Criativas C - Serviços na Era Digital</p> <p>Profa. Alda Almeida</p> <p>Eletiva da linha 2</p> <p>45h (03 créditos) Turma: 4226</p>	<p>19h00</p> <p>(ECD714) – Criação e Produção em Mídias Criativas D - Interatividade em ambientes virtuais XR Profs. Luciano Saramago e Gerson Cunha</p> <p>Eletiva da linha 2</p> <p>45h (03 créditos) Turma: 4246</p>

Orientação de Projetos

Inscrição obrigatória somente para turma 2020

Docente	Turma
Afonso Figueiredo	4247
Alda Almeida	4248
Amaury Fernandes	4250
Cristina Rego Monteiro da Luz	4252
Fernando Salis	4253
Guiomar Ramos	4255
Katia A. Maciel	4257
Luciano Saramago	4259
Mário Feijó	4260
Octávio Aragão	4261
Rogério Medeiros	4263
Aída Marques	4261
André Paz	4261
Elianne Ivo	4261

- Orientandos (as) dos professores Elianne Ivo, André Paz e Aída Marques deverão se inscrever na turma do prof. Octávio Aragão, pois os mesmos ainda não possuem cadastro no SIGA.



Seminário de Projeto em Andamento

Obrigatória

Disciplina: ECD702 – **Seminário de Projeto em Andamento**

Profa: Aída Marques

Horário: terça-feira, das 19h00 às 22h00

Carga Horária: 60 horas - Créditos: 4.0

Turma: 4241

Ementa

O Seminário se organiza em torno das questões de ordem epistemológica e metodológica suscitadas por qualquer projeto científico de pesquisa. A dupla articulação entre os conceitos de “paradigma” e de “sintagma” introduz o problema do estatuto do pensamento e do discurso científico, a ser elaborado de acordo com suas diversas instâncias epistemológicas (epistêmica, teórica, metodológica, técnica) e possíveis fases metodológicas (definição do objeto de pesquisa, formulação de problemas e questões pertinentes à área de pesquisa, consideração dos obstáculos epistêmicos possíveis no que tange a observação e descrição cientificamente rigorosa dos objetos de estudo, formulação de hipóteses de trabalho experimentalmente verificáveis, estudo das técnicas de coleta, análise e interpretação de dados, métodos de exposição e apresentação de trabalhos científicos).

Bibliografia

IMMACOLATA V. LOPES, Maria: Pesquisa em Comunicação, Edições Loyola, São Paulo, 1990.

KUHN, Thomas: A Estrutura das Revoluções Científicas, Ed. Perspectiva, São Paulo, 1978.

FEYERABEND, Paul: Contra o Método, Ed. Francisco Alves, Rio de Janeiro, 1977.



Tópicos Especiais em XR

Disciplina: ECD720 – **Linguagens da Comunicação Digital – Tópicos Especiais em XR**

Professoras: Kátia Augusta Maciel, DSc.; Inês Maciel, DSc.; Alessandra Meleiro, DSc.

Horário: segunda-feira, das 20h00 às 21h40

Carga Horária: 45 horas - Créditos: 3.0

Turma: 4216

Ementa: Histórico e Conceitos básicos em XR, Tecnologias e Processos, Design de Interação em Ambientes Imersivos, Pipeline de Produção, Storytelling para XR, Economia Criativa & Mapeamento XR, Financiamento de Projetos e Editais, Projetos em XR e Apresentação de Cases.

Objetivo da disciplina: Oferecer aos alunos uma visão ampla sobre pipeline de produção de conteúdos em Realidades Estendidas, abrangendo conceitos fundamentais, processos de produção e planejamento, com o objetivo de desenvolver competências técnicas e de gestão para aplicação em projetos na área.

Metodologia de Ensino: A metodologia é baseada em aulas expositivas e acesso a Ambiente de apoio à aprendizagem colaborativa à distância, com a participação de profissionais convidados. Para fixação dos tópicos estudados, os alunos recebem, ao longo do curso, tarefas que são postadas em fórum *online* para acesso de todos os alunos, contribuindo de forma colaborativa com seus conhecimentos específicos.

Crterios de Avaliao de Aprendizagem: A avaliao ser finite atraves da producao de Seminarios pela turma, explorando a tematica de Realidades Estendidas.

Bibliografia:

CUNNINGHAM, Stuart. The creative industries after cultural policy: a genealogy and some possible preferred futures. **International journal of cultural studies**, v. 7, n. 1, p. 105-115, 2004.

FIRJAN. **Mapeamento da indústria criativa no Brasil**. Rio de Janeiro: FIRJAN, Dezembro, 2014.



HARTLEY, John. **The evolution of the creative industries—Creative clusters, creative citizens and social network markets.** 2007.

JERALD, J. **The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality.** Illinois : ACM Books, 2016.

OWENS, D. MITCHELL, A., KHAZANCHI, D., ZIGURS, I. An Empirical Investigation of Virtual World Projects and Metaverse Technology Capabilities. **The DATA BASE for Advances in Information Systems.** V. 42, n.1, 2011.

TRICART, C. **3D Filmmaking: techniques and best practices for stereoscopic Filmmakers.** Routledge:Abington, 2016.

TORI, Romero; HOUNSELL, Marcelo da Silva (org.). **Introdução a Realidade Virtual e Aumentada.** Porto Alegre: Editora SBC, 2018.

TUSTAIN, J. **The Complete Guide to VR & 360o Photography.** Hachette UK Company:New York, 2018.

WOHL, M. **The 360 Video Handbook: a step-by-step guide to creating video for virtual reality (VR).** Los Angeles : Vrrrynice, 2017.



Nelson Pereira dos Santos, a invenção do cinema brasileiro moderno

Disciplina: ECD707- Atividades Programadas A – **Nelson Pereira dos Santos, a invenção do cinema brasileiro moderno**

Professoras: Aída Marques e Elianne Ivo.

Horário: quinta-feira, das 18h30 às 20h30

Carga Horária: 45 horas - Créditos: 3.0

Turma:4245

Ementa

Estudo de toda cinematografia de Nelson Pereira dos Santos passando pelas suas diferentes fases e tentando entender todas as implicações estéticas, políticas e cinematográficas. A fundação do cinema brasileiro moderno e o pensamento de Nelson com relação às políticas cinematográficas, Nelson e a academia. Nelson, o Brasil e a cultura.



Desenvolvimento de Projetos Imersivos e Interativos

Disciplina: ECD708- Atividades Programadas B – **Desenvolvimento de Projetos Imersivos e Interativos**

Professoras: André Paz e Julia Salles (Professora convidada).

Horário: quarta-feira, das 19h00 às 21h00

Carga Horária: 45 horas - Créditos: 3.0

Turma: 4242

Ementa

A difusão da internet, tecnologias interativas e plataformas em realidade virtual e aumentada, trouxe uma série de novas possibilidades narrativas, reconhecidas nos últimos anos por termos como *narrativas interativas*, *imersivas* ou *transmídia*. A disciplina explora esse campo inovador em formato de oficina, onde os alunos passam por uma série de dinâmicas para desenvolverem seus produtos e projetos. Esse processo é baseado em uma metodologia própria de pesquisa criação (IF BUG LAB), que vem sendo aprimorada em projeto de pesquisa e inovação do professor. O objetivo é que os alunos experimentem uma forma de se conceber, tomar decisões e desenvolver projetos.

Conteúdo Programático

Pesquisa-criação. Co-criação. *Effectuation*. Documentário, dispositivo e estética relacional. Modos de Interatividade. Mídias participativas, obras colaborativas e cocriação. Realidade virtual, realidade aumentada, narrativas imersivas. Design de Experiência. Desenvolvimento de Projetos. Modos de Produção. Narrativas imersivas e interativas. Inovação Tecnológica, Inovação Social e experimentação estética.

Procedimentos pedagógicos e avaliação

O curso terá aulas remotas e síncronas, com exposições do professor, seminários apresentados pelos alunos e dinâmicas de reflexão criativa e desenvolvimento de projetos.

Os seminários serão baseados em casos e conceitos de referência, selecionados com o professor de acordo com o projeto que os alunos vão desenvolver. O professor é um facilitador

que convida os alunos a pesquisarem também por conta própria.

As dinâmicas de reflexão criativa e desenvolvimento são baseadas em metodologia que mistura princípios de *Effectuation*, *Agile Methodologies* e *User Centered Design*. Os projetos poderão ser individuais ou coletivos, em diferentes estágios de desenvolvimento, podendo chegar à etapa de protótipos ou piloto.

A avaliação é baseada nos seminários e nos resultados em relação ao desenvolvimento dos projetos.

Bibliografia Básica

Aston, J., Sandra Gaudenzi and Mandy Rose. *I-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*. London and New York: Columbia University Press, 2017.

Barbosa, Sarah Tavares. *From cinema to virtual reality: A phenomenological approach to the experience of immersive documentaries*. Thesis. Maastricht University, 2016.

Cizek, Katerina, Uricchio, William et al. *Collective Wisdom: Co-Creating Media within Communities, across Disciplines and with Algorithms*. 2009

Gaudenzi, Sandra. "The Interactive Documentary as a Living Documentary". *Revista Doc On Line* 14 (2013b) 9-31.

Gifreu, Arnau. *El Documental Interactivo: evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*. Barcelona: UOC Press, 2013.

MIT Open Documentary Lab. *Virtually There. Documentary Meets Virtual Reality*. A Conference Presented by The Mit Open Documentary Lab, The John D and Catherine T. Macarthur Foundation and The Phi Centre, 2016a.

Paz, André and Júlia Salles. "Dispositivo, Acaso e Criatividade: Por uma estética relacional do webdocumentário". *Revista Doc On Line* 14 (2013): 33-69. <http://www.doc.ubi.pt/>.

Paz, André e Gaudenzi, Sandra. *BUG: narrativas interativas e imersivas*. Rio de Janeiro: Editora Automática, 2019.

Bibliografia Complementar

Bole, Nicolas and Mal Cédric. *Le webdoc existe-t-il?* Paris: Le Blog Documentaire éditions, 2014.

Flynn, S. *Evaluating Interactive Documentaries: Audience, Impact and Innovation in Public Interest Media*. Thesis. Boston: Massachusetts Institute of Technology (MIT), 2013.

Gantier S., M. Labour. "Empowerment and the I-Doc Model User". Bihanice D. (ed.) *Empowering Users Through Design: Interdisciplinary Studies & Combined Approach for Technological*



Products and Services. Cham (Switzerland): Springer, (pp.281-307) 2015.

Gifreu, Arnau. “El Documental interactivo en la estrategia de la multidifusión digital: evaluación del estado del arte en relación con la temática, las plataformas y la experiencia del usuario”. *Revista TELOS (Cuadernos de Comunicación e Innovación)* (2014a): 1-11.

Nash, K. and J. Corner. “Strategic impact documentary: Contexts of production and social intervention”. *European Journal of Communication*. (2016):1-16.

Sucari, Jacobo. El documental expandido: pantalla y espacio. [Tesis doctoral]. Departament de Disseny i imatge. Universitat de Barcelona, 2009.

Watson, Zillah. *Vr For News: The new reality?* University of Oxford, Reuters Institute for the Study of Journalism, 2017.



INTERATIVIDADE EM AMBIENTES VIRTUAIS XR

Disciplina: ECD714- Criação e Produção em Mídias Criativas D - Interatividade em ambientes virtuais XR

Professor: Gerson Gomes Cunha, Dsc; Luciano Saramago, Dsc

Horário: 19h00

Turma: 4246

EMENTA:

O curso tem por objetivo abordar questões específicas de interatividades em ambientes virtuais, que ampliam tecnologias além das tradicionais interfaces bidimensionais. A ênfase da disciplina está direcionada à interatividade em Realidades Estendidas (XR).

O aluno vivenciará questões narrativas e técnicas como tempo e espaço, direcionamento de foco, opções fora do campo de visão, profundidade de seleção, tempo de resposta para diferentes tipos de plataformas e dispositivos, abrangendo interfaces como: computador com mouse, dispositivos móveis, tecnologias imersivas como óculos de realidade virtual/aumentada, e telas e suportes de projeção envolventes.

Ao final do curso o aluno desenvolverá projeto de roteiro, ou planejamento de produto, ou desenvolvimento de protótipo, relacionados a APPs, narrativas, roteiro de filme, games e produtos correlatos.

Bibliografia:

Murray, J. W., Building Virtual Reality with Unity and SteamVR, 2nd Edition, CRC Press [2020]

Schmalstieg, D., Höllerer, T., Augmented Reality - Principles and Practices, Addison Wesley [2016]

Schutze, S., Irwin-Schutze, A., New Realities in Audio - A Practical Guide for VR, AR, MR and 360 Video, CRC Press [2018]

Peddie, J., Augmented Reality - Where We Will All Live, Springer [2017]

Alger, M., Visual Design Methods for Virtual Reality [2015]
http://aperturesciencellc.com/vr/VisualDesignMethodsforVR_MikeAlger.pdf

Sherman, W.R., Craig, A.B., Understanding Virtual Realities - Interface, Application and Design, 2nd Edition, Morgan Kaufmann Publishers [2019]

Jerald, J., The VR Book - Human-Centered Design for VR [2016]

Escola de Comunicação – Programa de Pós-Graduação Mídias Criativa
Disciplina: **Serviços na Era Digital** Período: **2021.2**
Profa. Alda Rosana Almeida – Horário: **Quarta-feira, das 20h às 22h**
Carga Horária: 45 horas aula - Créditos: 3.0

Ementa:

O objetivo da disciplina é incentivar as pesquisas para tentar compreender como o Marketing de Serviços influencia os consumidores na era digital, uma vez que em tudo o que fazemos o Serviço está presente. Para tal, serão desenvolvidos os seguintes conceitos ligados ao tema era digital: definições de Marketing de Serviços; Composto de marketing de serviços; Qualidade em serviços; Comportamento do consumidor; Comunicação em serviços; Consumo Colaborativo; Informações na Internet. A proposta é de produção de artigo abordando temas escolhidos pelas(os) alunas(os).

Conteúdo Programático:

Motivar e capacitar a(o) aluna(o) para o aprendizado interativo e dinâmico dos conceitos, planejamentos, gestão, práticas e metodologias de pesquisas ligadas ao Marketing de Serviços e afins na Era Digital. As(Os) alunas(os) serão estimulados a exercitar seus aspectos criativos, técnicos e mercadológicos realizando pesquisas, estimulando a sua visão crítica.

A(O) aluna(o) será exposta(o) a artigos científicos nacionais e internacionais, com enfoque em metodologias, desenhos da pesquisa e temas na área. Espera-se, assim, que a(o) aluna(o), ao final da disciplina, consiga compreender e criticar parte significativa dessa literatura científica e seja capaz de elaborar um artigo científico para ser submetido a um congresso ou revista.

Bibliografia:

Bibliografia básica:

ZEITHAML, Valarie A. e BITNER, Mary Jô. **Marketing de Serviços: a Empresa com Foco no Cliente**. 2ª ed, Porto Alegre: Bookman, 2003.

KOTLER, P.; KARTAJAYA, H.; SETIAWAN, I. **Marketing 4.0**: Mudança do tradicional para o digital. 1ª ed. Coimbra: Conjuntura Actual, 2017.

MALHOTRA, N. K. **Pesquisa de marketing**: foco na decisão. 3. ed. São Paulo: Pearson, 2011

Bibliografia complementar:

ADAMS, P. **Grouped:** How small groups of friends are the key to influence on the social web. New Riders, 2012.

BOTELHO, D; ZOUAIN, D. M. org. **Pesquisa quantitativa em administração.** São Paulo: Editora Atlas, 2006.

BOTSMAN, R; ROGERS, R. **O que é meu é seu:** Como o consumo colaborativo vai mudar o nosso mundo. Porto Alegre: Bookman, 2011

FRAGOSO S.; RECUERO R.; AMARAL A. **Métodos de pesquisa pela internet.** Porto Alegre: Sulina, 2016

HOYER, W. D.; MACINNIS, D. J. **Consumer behavior.** 4th Ed. New York: Houghton Mifflin. 2007.

KOTLER, P.; KELLER, K. L. **Administração de marketing.** 12ª. Ed. São Paulo: Pearson. 2006.

KOTLER, P; KARTAJAYA, H.; SETIAWAN, Iwan. **Marketing 3.0:** as forças que estão definindo o novo marketing centrado no ser humano. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

KOZINETS, R. V. **Netnografia: realizando pesquisa etnográfica online.** Porto Alegre: Penso, 2014.

LOVELOCK, Christopher; WIRTZ, J.; HEMZO, Miguel A.. **Marketing de serviços: pessoas, tecnologia e estratégia.** 7ª Ed. São Paulo: Pearson, 2011.

MALHOTRA, N. K. **Pesquisa de marketing:** uma orientação aplicada. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2006.

NARDI, P. M.. **Doing Survey Research:** A guide to quantitative methods. Boston: Pearson Education, 2003.

VIEIRA, M. M. F.; ZOUAIN, D. M. org. **Pesquisa qualitativa em administração.** Rio de Janeiro: Editora FGV, 2004.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação.** 1ª Ed., São Paulo: Atlas, 1987.