



## GRADE 2022-2

Segunda	Terça	Quarta	Quinta
<p><b>20h30</b></p> <p><b>Laboratório de Editoração - CPM</b> <b>(ECD720)</b> Linguagens na Comunicação – <b>Tópicos Especiais em XR</b></p> <p>Profs. Kátia A. Maciel, Inês Maciel e Alessandra Meleiro</p> <p><b>Eletiva da linha 1</b></p> <p>45h (03 créditos)   Turma:14287</p>	<p><b>19h00 às 21h00</b></p> <p><b>Auditório da CPM</b> <b>(ECD707)</b> Atividades Programadas A - <b>Estética e montagem das cartografias</b> <b>audiovisuais</b>   Profa. Elianne Ivo</p> <p><b>Eletiva da linha 1</b> (On-line + 04 encontros presenciais)</p> <p>45h (03 créditos)   Turma: 14286</p>	<p><b>18h30 às 20h30</b></p> <p><b>Laboratório de Editoração - CPM</b> <b>(ECD713)</b> Criação e Produção em Mídias Criativas C - <b>Serviços na Era Digital</b></p> <p>Profa. Alda Almeida</p> <p><b>Eletiva da linha 2</b></p> <p>45h (03 créditos)   Turma: 14304</p>	<p><b>19h00 às 22h00</b></p> <p><b>Laboratório de Editoração – CPM</b> <b>(ECD702)</b> Seminário de Projeto em Andamento</p> <p>Profa. Aída Marques</p> <p><b>Obrigatória</b></p> <p>60h (04 créditos)   Turma: 14308</p>
<p><b>19h00 às 21h00</b></p> <p><b>Laboratório de TV e Vídeo - CPM</b> <b>(ECD717)</b> Práticas Discursivas e Narrativas B- <b>Textos Fundamentais em Ciências Sociais</b></p> <p>Prof. Amaury Fernandes</p> <p><b>Eletiva da linha 3</b></p> <p>45h (03 créditos)   Turma: 16704</p>	<p><b>18h30 às 20h30</b></p> <p><b>Laboratório de Multimídia - CPM</b> <b>(ECD708)</b> Atividades Programadas B- <b>Desenvolvimento de Projetos Imersivos e</b> <b>Interativos</b></p> <p>Prof. André Paz e Julia Salles</p> <p><b>Eletiva da linha 2</b></p> <p>45h (03 créditos)   Turma: 14291</p>	<p><b>18h30 às 20h30</b></p> <p><b>Laboratório de Multimídia - CPM</b> <b>(ECD714)</b> – Criação e Produção em Mídias Criativas D – <b>Criação e produção em realidade</b> <b>virtual</b></p> <p>Profs. Luciano Saramago e Gerson Cunha</p> <p><b>Eletiva da linha 2</b></p> <p>45h (03 créditos)   Turma: 14307</p>	
	<p><b>18h30 às 20h30</b></p> <p><b>Laboratório de TV e Vídeo - CPM</b> (ECD716) Práticas Discursivas e Narrativas A- <b>Temáticas da Teoria da Imagem</b></p> <p>Prof. Rogério Medeiros</p> <p><b>Eletiva da linha 3</b></p> <p>45h (03 créditos)   Turma: 14301</p>		

### Orientação de Projetos

**ATENÇÃO: inscrição apenas para os/as discentes que cumpriram todos os créditos em disciplinas eletivas e obrigatórias. Estudantes com defesa agendada para até dezembro/22 não devem fazer inscrição.**

<b>Docente</b>	<b>Turma</b>
Afonso Figueiredo	14603
Aída Marques	14630
Alda Almeida	14607
Alessandra Meleiro	14671
Amaury Fernandes	14610
André Paz	14657
Cristina R. Monteiro da Luz	14613
Elianne Ivo	14664
Fernando Salis	14616
Guiomar Ramos	14619
Inês Maciel	14630
Katia A. Maciel	14621
Luciano Saramago	14625
Mário Feijó	14626
Octávio Aragão	14630
Rogério Medeiros	14642

- Orientandos (as) das professoras Aída Marques e Inês Maciel deverão se inscrever na turma do prof. Octávio Aragão.



## Seminário de Projeto em Andamento

**Obrigatória**

Disciplina: **Seminário de Projeto em Andamento** (ECD702)

Curso: Seminário de Projeto em Andamento | Turma: 14308

Docente: Aída Marques

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

Carga Horária: 60 horas - Créditos: 4.0

### 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: Linguagens da Comunicação Digital (ECD720)

**Curso: Tópicos Especiais em XR** | Turma: 14287

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

Horário: segunda-feira, das 20:30 às 22:30

Carga Horária: 45 horas - Créditos: 3.0

**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 realizada atravs da produao de Seminrios pela turma, explorando a temtica 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 indstria 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**



## **Estética e montagem das cartografias audiovisuais**

Disciplina: Atividades Programadas A (ECD707)

Curso: **Estética e montagem das cartografias audiovisuais**

Professoras: Elianne Ivo.

Horário: terça-feira, das 19:00 às 21:00

Carga Horária: 45 horas - Créditos: 3.0

Turma: 14286

### **Ementa:**

Refletir sobre a montagem de obras audiovisuais instalativas e imersivas a partir da experiência cinematográfica como arqueologia das mídias (ELSAESSER). Iniciaremos com alguns conceitos sobre a montagem de cinema tais como o binômio continuidade e descontinuidade (XAVIER), o ritmo (EISENSTEIN e TARKOVSKI) e a ideia de colagem em contraposição à decupagem (AMIEL). O objetivo dessa introdução aos conceitos cinematográficos é um caminho para verificar o que ocorre na edição de peças videográficas, instalações audiovisuais e obras imersivas. Para tanto, iremos a cada aula analisar uma obra específica (filmes, videoarte, videoinstalações, projeções, obras interativas e imersivas) sempre mediada por uma leitura sobre montagem e/ou cinema expandido. A proposta é, em certa medida, compreender a questão da “energia” da montagem (FAUCON) que conecta imagens e sons. O termo energia é para entender a ligação entre montagem e movimento que ultrapassa qualquer modalidade de ligação entre os elementos imagéticos e sonoros. Temos um conhecimento intuitivo da energia tal qual a montagem, ou seja, é uma sensação imediata, sem interposição de raciocínio entre sujeito e objeto. A montagem acontece diante de nós também de forma imediata em quaisquer dispositivos. Pretendemos também trabalhar com as propostas de edição videográfica (MACHADO), a transposição da tela de cinema para as telas do museu de arte (DUBOIS), a noção de montagem espacializada (MANOVICH), as questões sugeridas pelo pensamento esférico (CATALÀ) e outros. O objetivo da disciplina é formar um repertório prático e teórico sobre a montagem audiovisual e dar subsídios para o desenvolvimento de projetos audiovisuais do ponto de vista da pós-produção. O trabalho final será a redação de um projeto instalativo e sua execução prática.

As aulas serão online e com quatro encontros presenciais.

### **Bibliografia básica:**

AMIEL, V. **A estética da montagem**. Lisboa: Texto & Grafia, 2007.

CATALÀ, J. **Viaje al centro de las imágenes**. Introducción al pensamiento esférico. Madri: Sangrila, 2017.

DUBOIS, P. **Cinema, vídeo e Godard**. São Paulo: Cosac & Naivy, 2004.

« **La question vidéo** ». Entre cinéma et art contemporain. Yellow Now, 2012.

EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 1991.

**O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.

**Films essays and a lecture**. Nova Jersey: Princeton University, 1982.



- ELSAESSER, T. **Cinema como Arqueologia das Mídias**. São Paulo, Edições Sesc, 2018
- FAUCON, T. **Penser et expérimenter le montage**. Paris: Sorbonne Nouvelle, 2010.
- Theorie du Montage: Energie, Forces et Fluides**. Paris: Colin, 2013.
- MACHADO, A. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- MANOVICH, L. **Software takes command**. New York: Bloomsbury Academic, 2013.
- Cultural Analytics**. The MIT Press, 2021.
- TARKOVSKI, A. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- XAVIER, I. **O discurso cinematográfico**. A opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.



## Desenvolvimento de Projetos Imersivos e Interativos

Disciplina: Atividades Programadas B (ECD708)

**Curso: Desenvolvimento de Projetos Imersivos e Interativos** | Turma: 14291

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

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

Carga Horária: 45 horas - Créditos: 3.0

### 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 Envolving 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: UOCPress, 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 Desing: 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 usuário”. *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.



## Temáticas da Teoria da Imagem

Disciplina: Práticas Discursivas e Narrativas A (ECD716)  
Curso: Temáticas da Teoria da Imagem | Turma: 14301  
Horário: Terça-feira, 18:30 horas  
Docente: Rogério B Medeiros

### **Ementa:**

Este curso propõe sistematizar os princípios gerais da teoria da imagem tendo como fundamento os procedimentos metodológicos multidisciplinares, Através de instrumentais teóricos diversos, as linguagens da imagem são examinadas em suas diferentes formas. A delimitação e a compreensão das funções e transformações da imagem, do ponto de vista estético e ideológico, exigem também a sua interpretação como signo icônico e signo plástico. O curso propõe como modelos de análise a dicotomia cinema clássico e cinema moderno e as representações heterogêneas da fotografia como documentarismo social e narrativa ficcional.

### **Bibliografia:**

- AUMONT, Jacques. A Imagem. São Paulo, Papyrus, 1992
- ADORNO, Theodor e Horkheimer, Max. Dialética do Esclarecimento. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.
- BARTHES, Roland. Mitologias. Rio de Janeiro: Difel, 1975.
- Retórica da Imagem. In: O Óbvio e o Obtuso. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- A Câmara Clara. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- DONDIS, Donis . A Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo São Paulo: Martins
- ECO, Umberto. Apocalípticos e Integrados. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- JAKOBSON, Ramon. Linguística e Comunicação. São Paulo: Cultrix, 1973.
- JENKIS, Henry (2008). Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph,
- JOLY, Martine. Introdução à Análise da Imagem. Campinas: Papyrus, 1999
- A Imagem e os Signos Fixe. Lisboa: Edições 70, 2005.



MEDEIROS, Rogério Bitarelli, Jean Baudrillard- Enigmas e Paradoxos da Imagem na Era do Simulacro, in: Rio de Janeiro: Arte & Ensaios, n. 15, 1997, PPGAV/EBA/UFRJ.

\_\_\_\_\_ Signos, Imaginário e Cultura: Notas sobre as Representações Contemporâneas da Imagem. Rio de Janeiro: Eco Digital, n. 1, 2016, PPGTLCOM.

METZ, Christian. A Significação no Cinema. São Paulo: Perspectiva, 1972.

DELEUZE, Giles. Cinema: A Imagem-Movimento São Paulo: Brasiliense, 1985

\_\_\_\_\_ Cinema: A Imagem-Tempo. São Paulo: Brasiliense, 2005.



## CRIAÇÃO E PRODUÇÃO EM REALIDADE VIRTUAL

Escola de Comunicação - UFRJ

Disciplina para o Mestrado Profissional em Mídias Criativas Período: 2022.2 - Noite

Duração: 45 horas

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

### EMENTA:

O curso tem por objetivo abordar o processo de criação e produção de ambientes virtuais, apresentando conceitos e tecnologias necessárias ao planejamento, desenvolvimento e finalização de produtos VR. A disciplina apresentará um panorama de ferramentas e recursos técnicos atuais.

O aluno terá oportunidade de conhecer os principais softwares disponíveis no mercado e experimentar diferentes plataformas e tecnologias utilizadas em projetos de Realidade Virtual, desde dispositivos mobile semi-imersivos, computador com mouse, até tecnologias imersivas como óculos de realidade virtual/aumentada, caves, telas e suportes de projeção envolventes.

Ao final do curso o aluno desenvolverá projeto ou protótipo de Realidade Virtual, preferencialmente aplicado ou correlato a sua pesquisa no PPGMC.

### 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-Shutze, 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](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]



## PROGRAMAS

Nome da Disciplina:	Serviços na Era Digital		
Código:		Carga Horária por Período: 45	T: 25 P:20 T+P:45
Créditos:	3.0	Período:	2022_2
Requisitos:			
Cursos para os quais é oferecida:	Mestrado		

### **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 de 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.

### **Procedimento de avaliação:**

- **50% = Trabalho Final:** Elaboração de um artigo. A não entrega no prazo implica na reprovação na disciplina.
  - **20% = Críticas Aos Artigos:** Conforme instruções complementares (*Template*).
  - **30% = Trabalhos Em Sala:** participação, discussão dos textos e apresentações em sala (artigo escolhido pela(o) aluna(o) e apresentações parciais do artigo).
  - **Pontos extras:** poderão ser dados as(os) alunos que trouxerem resenhas (1página no máximo) sobre os textos apresentados por outras(os) alunas(os).
- ✓ **Demais informações da avaliação:**
- Qualquer trabalho apresentado em sala será em Power Point ou similar, com exceção dos vídeos. As apresentações contam na nota.
- ✓ **Observações importantes**
- A comunicação com a professora, fora do horário de aula, deverá ser por e-mail ou via classroom, onde ficarão as tarefas para facilitar.
  - Em qualquer atividade acadêmica espera-se a integridade acadêmica.

- A participação em sala de aula é essencial ao aprendizado. Indagações ou opiniões teoricamente fundamentadas são encorajadas, em busca da conexão da teoria com a prática.
- No caso das críticas aos artigos, não se espera resumos ou sumários, mas uma crítica com os pontos fortes, fracos e sugestões de melhoria. Qualquer atividade não cumprida no prazo estipulado apenas poderá ser realizada numa segunda ocasião ou validada com entrega atrasada quando se tratar de motivos de força maior, a critério da professora.

***Bibliografia básica (livros):***

1. ZEITHAML, Valarie A. e BITNER, Mary Jô. **Marketing de Serviços: a Empresa com Foco no Cliente**. 2ª ed, Porto Alegre: Bookman, 2003.
2. KOTLER, P.; KARTAJAYA, H.; SETIAWAN, I. **Marketing 4.0: Mudança do tradicional para o digital**. 1ª ed. Coimbra: Conjuntura Actual, 2017.
3. KOTLER, P.; KARTAJAYA, H.; SETIAWAN, I. **Marketing 5.0: Tecnologia para a humanidade**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2021.
4. MALHOTRA, N. K. **Pesquisa de marketing: foco na decisão**. 3. ed. São Paulo: Pearson, 2011

***Bibliografia complementar(livros):***

1. ADAMS, P. **Grouped**: How small groups of friends are the key to influence on the social web. New Riders, 2012.
2. BOTELHO, D; ZOUAIN, D. M. org. **Pesquisa quantitativa em administração**. São Paulo: Editora Atlas, 2006.
3. BOTSMAN, R; ROGERS, R. **O que é meu é seu**: Como o consumo colaborativo vai mudar o nosso mundo. Porto Alegre: Bookman, 2011
4. FRAGOSO S.; RECUERO R.; AMARAL A. **Métodos de pesquisa pela internet**. Porto Alegre: Sulina, 2016
5. HAIR, J.; ANDERSON, R. E.; TATHAM, R.; BLACK; W. C. **Análise multivariada de dados**. Porto Alegre: Bookman, 2005.
6. HOYER, W. D.; MACINNIS, D. J. **Consumer behavior**. 4th Ed. New York: Houghton Mifflin. 2007.
7. KOTLER, P.; KELLER, K. L. **Administração de marketing**. 12ª. Ed. São Paulo: Pearson. 2006.
8. 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.
9. KOZINETS, R. V. **Netnografia: realizando pesquisa etnográfica online**. Porto Alegre: Penso, 2014.
10. KLINE, R. B. **Principles and practice of structural equation modeling**. 2<sup>nd</sup> ed. New York: The Guilford Press, 2005.
11. LOVELOCK, Christopher; WIRTZ, J.; HEMZO, Miguel A.. **Marketing de serviços: pessoas, tecnologia e estratégia**. 7ª Ed. São Paulo: Pearson, 2011.
12. MALHOTRA, N. K. **Pesquisa de marketing: uma orientação aplicada**. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2006.
13. NARDI, P. M.. **Doing Survey Research: A guide to quantitative methods**. Boston: Pearson Education, 2003.
14. VIEIRA, M. M. F.; ZOUAIN, D. M. org. **Pesquisa qualitativa em administração**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2004.
15. TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. 1ª Ed., São Paulo: Atlas, 1987.



## Textos Fundamentais em Ciências Sociais

Disciplina: Práticas Discursivas e Narrativas B (ECD717)

**Curso: Textos Fundamentais em Ciências Sociais** | Turma: 16704

Docentes: Amaury Fernandes.

Horário: segunda-feira, das 19:00 às 21:00

Carga Horária: 45 horas - Créditos: 3.0

### Apresentação e plano de curso

Texto 01 – BLOOM, Harold. **O cânone ocidental**: os livros e a escola do tempo. Rio de Janeiro : Objetiva, 2001. (p. 11-47).

Texto 02 – KUHN, Thomas S. **A estrutura das revoluções científicas**. São Paulo : Perspectiva, 1978. (p. 19-42).

Texto 03 – SIMMEL, Georg. **Cuestiones fundamentales de sociologia**. Barcelona : Gedisa, 2002. (p. 23-55).

Texto 04 – MILLS, C. Wright. **Sobre o artesanato intelectual**. Rio de Janeiro : Zahar, 2009. (p. 21-58).

Texto 05 – SNOW, C. P. **As duas culturas**: e uma segunda leitura. São Paulo : EDUSP, 1995. (p.17-73).

Textos 06 – LEPENIES, Wolf. **Las tres culturas**: la sociologia entre la literatura y la ciencia. Mexico, D.F. : Fondo de Cultura Económica, 1994. (p. 249-273).

Textos 07 – MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo : Cortez, 2002. (p. 13-33).

Texto 08 – MORIN, Edgar. **Ciência com consciência**. Rio de Janeiro : Bertrand Brasil, 2002. (p. 107-123).

Texto 09 – DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo : Martins Fontes, 2001. (p. 21-64).

Texto 10 – Gellner, Ernest. **Antropologia e política**: revoluções no bosque sagrado. Rio de Janeiro : Jorge Zahar, 1997. (p.13-22 / p. 56-72).

Texto 11 – BACZKO, Bronislaw. **Los imaginarios sociales**: memorias y esperanzas colectivas. Buenos Aires : Nueva Visión, 2005. (p. 07-53).