



Grade 2023-2

Início: 07/08/2023 | Término: 20/12/2023

Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
<p>Sala: 301 - 19h20 às 21:40 (ECD720) Linguagens na Comunicação Digital – Tópicos Especiais em XR Profa. Katia Augusta, Inês Maciel e Alessandra Meleiro Eletiva da linha 1 45h (03 créditos) Turma: 8369</p>	<p>Sala: 301 - 18h30 às 22h00 (ECD702) Seminário de Projetos em Andamento Profs. Fernando Salis e Elianne Ivo Obrigatória 60h (04 créditos) Turma: 12302</p>	<p>Sala: 301 - 18h30 às 21h10 (ECD716) Práticas Discursiva e Narrativas A - Mídias Criativas e Semiótica: teorias e paradigmas para estudo e aplicação Profa. Aline Frederico e Claudia Mendes Eletiva da linha 3 45h (03 créditos) Turma: 8394</p>	<p>Lab de Multimídia - 19h30 às 21h30 (ECD708) Atividades Programadas B – Desenvolvimento de projetos com mídias criativas e tecnologias emergentes Prof. Andre Paz e Julia Salles (Universidade de Montreal) Eletiva da linha 2 45h (03 créditos) Turma:8426</p>	<p>Lab. Multimídia - 18h30 às 21h10 (ECD707) Atividades Programadas A – Cinema Experimental e Questão de Gênero: o olhar intenso e disruptivo de realizadoras portuguesas contemporâneas Profs. Guiomar Ramos Eletiva da linha 1 45h (03 créditos) Turma:8433</p>
<p>Sala: 105A - 18h30 às 21:10 (ECD717) Práticas Discursivas e Narrativas B – Textos Fundamentais em Ciências Sociais Profa. Amaury Fernandes Eletiva da linha 3 45h (03 créditos) Turma: 8388</p>		<p>Sala 304 - 18h30 às 21h10 (ECD713) Criação e Produção em Mídias Criativas C – Serviços na Era Digital Profa. Alda Almeida Eletiva da linha 2 45h (03 créditos) Turma: 8405</p>		
		<p>Online- 18h30 às 21h10 (ECD714) Criação e Produção em Mídias Criativas D – Realidade Aumentada Luciano Saramago e Gerson Cunha Eletiva da linha 2 45h (03 créditos) Turma: 8413</p>		

Orientação de Projetos
Inscrição para quem cumpriu todos créditos em disciplinas

Docente	Turma
Afonso Figueiredo	10988
Aída Marques	11208
Alda Almeida	10999
Alessandra Meleiro	11003
Amaury Fernandes	11007
André Paz	11008
Cristina Rego Monteiro da Luz	11012
Elianne Ivo	11021
Fernando Salis	11037
Gerson Gomes	11208
Guiomar Ramos	11042
Inês Maciel	11116
Katia A. Maciel	11093
Luciano Saramago	11120
Mário Feijó	11174
Octávio Aragão	11208
Rogério Medeiros	11307

- Orientandos (as) dos (as) docentes Aída Marques e Gerson Cunha deverão se inscrever na turma do prof. Octávio Aragão, pois os mesmos ainda não possuem cadastro no SIGA.



Seminários de Projetos em Andamento

Obrigatória

Docente: Elianne Ivo e Fernando Salis

Carga Horária: 60 horas - Créditos: 4.0

Ementa

Métodos de pesquisa aplicados ao campo da comunicação. Formas de aplicação de teorias científicas, delimitação de objetos e formulação de hipóteses. Técnicas de pesquisa nos campos das Ciências Sociais Aplicadas e das Humanidades e suas relações no campo da Comunicação. O curso será desenvolvido em consonância com os projetos de pesquisa apresentados pelos alunos inscritos.

Bibliografia Básica

SANTOS, Antonio Raimundo dos. Metodologia científica: a construção do conhecimento. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007. 7 ed.

ECO, Umberto. Como se faz uma tese. São Paulo: Perspectiva, 2005. Série Estudos, 85.

BAUER, Martin W., GASKELL, George. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2015. 13 ed.

QUIVY, Raymond, CAMPENHOUDT, Luc Van. Manual de investigação em ciências sociais. Lisboa: Gradiva, 2008. 5 ed.

ALBARELLO, Luc. Práticas e métodos de investigação em ciências sociais. Lisboa: Gradiva, 2005. 2 ed.



Tópicos Especiais em XR

Eletiva – Linha 1

Docente: Katia A. Maciel, Alessandra Meleiro e Inês Maciel

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 produo 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 indústri 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



Mídias Criativas e Semiótica: teorias e paradigmas para estudo e aplicação
Eletiva – Linha 3

Docentes: Aline Frederico e Claudia Mendes
Carga Horária: 45 horas – Créditos: 3.0

Ementa

- A configuração multimodal da produção editorial contemporânea - a integração de diversos sistemas de signos (escrito, visual, sonoro, gestual etc.)
- Semiótica barthesiana: princípios e preceitos
- Semiótica social multimodal: princípios e preceitos
- Signos visuais denotados e conotados
- As metafunções da linguagem: ideacional, interpessoal e textual (integrando a análise das diversas modalidades semióticas)



Textos Fundamentais em Ciências Sociais

Eletiva – Linha 3

Docentes: Amaury Fernandes
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 : JorgeZahar, 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).



Desenvolvimento de Projetos Imersivos e Interativos Eletiva – Linha 2

Docentes: André Paz e Julia Salles (Profa. Convidada – Universidade de Montreal)
Carga Horária: 45 horas – Créditos: 3.0

Ementa

As tecnologias emergentes (R.A, R.A, XR, Inteligência Artificial) trouxeram uma série de novas possibilidades narrativas e de obras interativas e imersivas. A disciplina explora esse campo inovador em formato de oficina, onde cada aluno/pesquisador desenvolve seu produto criativo, associado ao seu projeto de pesquisa-criação. O processo da disciplina é baseado em uma metodologia própria de pesquisa-criação (Studio Bug). O objetivo é que os alunos experimentem uma forma original de conceber, tomar decisões e desenvolver projetos, finalizando a disciplina com a apresentação de um protótipo de seus produtos para uma banca externa.

Conteúdo Programático

Pesquisa-criação. Co-criação. *Effectuation*. Design de experiência e design de interatividade e imersão. Desenvolvimento de Projetos. Narrativas imersivas e interativas. Inovação Tecnológica, Inovação Social e experimentação estética.

Procedimentos pedagógicos e avaliação

O curso terá aulas presenciais e remotas, com exposições dos professores, seminários apresentados pelos alunos e dinâmicas de reflexão criativa e desenvolvimento de projetos. Os professores são facilitadores que convidam 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*. A disciplina se encerra com o fechamento de um protótipo e apresentação do projeto para banca externa. A avaliação é baseada nos resultados em relação ao desenvolvimento dos projetos.

Bibliografia Básica

Cizek, Katerina, Uricchio, William et al. *Collective Wisdom: Co-Creating Media within Communities, across Disciplines and with Algorithms*. 2019



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

Bibliografia Complementar

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

MACIEL, Inês Maria S., MACIEL, Kátia A., RANZENBERGER, Ronaldo, MOURA, Alberto A. Vídeo 360 e o design de interatividade para conteúdos imersivos, 9º Congresso Internacional de Design da Informação. Blucher Design Proceedings, Vol. 6, 2019, p.1835-1844, ISSN 2318- 6968, <http://dx.doi.org/10.1016/9cidi-congic-4.0248>

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

Tori, Romero; Hounsell, Marcelo da Silva (org.). *Introdução a Realidade Virtual e Aumentada*. Porto Alegre: Editora SBC, 2020.



O Cinema Experimental e a Questão de Gênero: o olhar intenso e disruptivo de realizadoras portuguesas contemporâneas

Eletiva – Linha 1

Docente: Guiomar Ramos

Carga Horária: 45 horas – Créditos: 3.0

Ementa:

A presença da mulher como diretora, realizadora de filmes e vídeos, tem sido objeto de muito interesse no âmbito nacional e internacional. Este curso pretende abranger uma particularidade pouco abordada, a questão das mulheres documentaristas. Para isso iremos focar algumas realizadoras contemporâneas portuguesas ou que residem em Portugal, e apontar para o que poderia se constituir o olhar feminino, dentro de um contexto que leva em conta uma longa história do fazer-fílmico e da arte feminina, relacionada ao gênero documental ou híbrido, identificado a uma proposta política-experimental.

Proposta metodológica do curso:

O curso irá abordar trabalhos artísticos relacionados ao filme documentário ou híbrido, tendo como tônica o experimental no cinema, bem como a instalação videográfica e a presença do arquivo. O foco central da disciplina será refletir, a partir de uma abordagem teórica e das obras de 10 realizadoras portuguesas contemporâneas, sobre a constituição de um olhar feminino comprometido com a questão política e estética do audiovisual. Nos interessa, no cruzamento do documentário com o cinema experimental e a questão de gênero, a partir da análise fílmica, reconhecer o olhar intenso e disruptivo dessas mulheres. Iniciando com a cineasta-artista Susana de Sousa Dias, iremos abordar outras realizadoras como Filipa César, Salomé Lamas e Catarina Simão que desenvolvem um trabalho no âmbito do documentário, mas carregado de hibridismo na linguagem. As aulas contarão também com professores/pesquisadores e artistas convidados.

Bibliografia sugerida

BERNARDET, Jean-Claude. Cineastas e Imagens do Povo. Companhia das Letras, 2003

BOURDIE, P. A Dominação masculina. 2ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

CANONGIA, L. Quase cinema – cinema de artista no Brasil, 1970/80. RJ: FUNARTE, 1981.

DIDI-HUBERMAN, Georges. Quando as imagens tocam o real. Disponível em: <https://www.eba.ufmg.br/revistapos/index.php/pos/article/view/60>.

DEREN, Maya (1965). Amateur versus professional. Film Culture, v. 3 9. Film Scapel.



Disponível em: www.lmscalpel.com/wp-content/uploads/1926/10/Amateur-

[Versus-Professional-Maya-Deren. Pdf](#)

DUBOIS, Philippe. Cinema, vídeo, Godard. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

ELLOUR, Raymond. Entre-Imagens: foto cinema e vídeo. São Paulo: Papirus, 1997.

FRENCH, Lisa. The Female Gaze in Documentary Film, An International Perspective.

LIZ, Mariana and OWEN, Hilary. *Women's Cinema in Contemporary Portugal*. Boomsbury edition, 2022.

MACDONALD, Scott: "Susana de Sousa Dias" *Avant Doc: Intersections of documentary and Avant Garde Cinema*. New York: Oxford University Press, 2014, p. 26.

PENAFRIA, Manuela. Cinema aberto: os documentários portugueses dos anos 90. https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/11255/1/Cinema_aberto_os_documentarios_portugues.pdf

PEREIRA, Ana Catarina, (2016) A Mulher-Cineasta, a arte pela arte a uma estética da diferenciação. Editora LabCom.IFP.

SOARES, Ana Isabel. "Margarida Gil: quatro décadas de audiovisual" Coleção12, catrozebold07EdiçãoHúmus,2021.

RAMOS, Guiomar e MURARI, Lucas. "Fragmentos de uma história do cinema experimental". In RAMOS, F.P. e SCHVARZMAN, S. (Org.) Nova História do Cinema Brasileiro, vol.2. Edit SENAC.

ROSA, C. A. J. *Os quase-filmes de Oiticica*. In: Revista Trópico: <http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/1640,1.shl> 2003.

Escola de Comunicação – Programa de Pós-Graduação Mídias Criativa
Disciplina: **Serviços na Era Digital** Período: **2023.2**
Profa. Alda Rosana Almeida – Horário: **Quarta-feira, das 18h30min às 20h30min**
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.

KOTLER, P.; KARTAJAYA, H.; SETIAWAN, I. **Marketing 5.0**: Tecnologia para a humanidade. 1ª ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2021.

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.



CRIAÇÃO E PRODUÇÃO EM REALIDADE AUMENTADA

Escola de Comunicação - UFRJ

Disciplina para o Mestrado Profissional em Mídias Criativas Período: 2023.2 - 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 em Realidade Aumentada, apresentando conceitos e tecnologias necessárias ao planejamento, desenvolvimento e finalização de produtos AR. 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 Aumentada, desde dispositivos mobile semi-imersivos, computador com mouse, até tecnologias imersivas como óculos de realidade virtual/aumentada.

Ao final do curso o aluno desenvolverá projeto ou protótipo de Realidade Aumentada, 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]

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

