



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA**  
**CONCURSO PÚBLICO PARA PROFESSOR DO MAGISTÉRIO SUPERIOR**  
**CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO**  
**DEPARTAMENTO DE DESIGN – CAMPUS IV**

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

**ÁREA: DESIGN GRÁFICO E DIGITAL**

01. Design de Artefatos Gráficos e Digitais: Fundamentos, Métodos e Técnicas de Desenvolvimento;
02. O Panorama do Design digital e gráfico frente às transformações tecnológicas;
03. Design e Usabilidade/Experiência do usuário (UX)/interface do usuário (UI) na avaliação e desenvolvimento de Artefatos Gráficos e Digitais;
04. Sistemas de Identidade Visual: fundamentos, tipologias e aplicações em Artefatos gráficos e digitais;
05. O Planejamento Visual e seus princípios no desenvolvimento de Artefatos Gráficos e Digitais;
06. Teoria e técnicas de ilustração/animação no design digital;
07. Ferramentas de desenvolvimento e tratamento de imagens e ilustrações para a apresentação de projetos;
08. O Design Gráfico e Digital e suas características na comunicação entre o Designer e o cliente;
09. Design de Interação: Fundamentos, métodos e processos de desenvolvimento de artefatos digitais;
10. Design e Mídias Digitais.

**REFERÊNCIAS:**

ALBUQUERQUE, Rafael Marques de. Estudos contemporâneos em design de jogos e entretenimento digital. Porto Alegre: SAGAH, 2019. ANDALO, Flavio. Modelagem e Animação 2D e 3D para Jogos. São Paulo: Érica, ASIN: B07GFN9Q59. 2018.

ANTERO, Kalyenne de Lima. Design e novas mídias. Curitiba, InterSaberes, 2021. E-book. ISBN: 978-65-5517-970-5. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Loader/187980/pdf>. Acesso em: 27 nov. 2022.

BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B.S.; SILVEIRA, M.S.; GASPARINI, I.; DARIN, T.; BARBOSA, G.D.J. Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário. 2021. ISBN: 978-65-00-19677-1. Disponível em: <http://leanpub.com/ihc-ux>.

BONSIEPE, Gui. Do material ao digital. São Paulo: Blücher, 2015. E-book. ISBN 9788521208723. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521208723/>. Acesso em: 01 nov. 2022.

BISHOP, R.; SWEENEY, B. MEYBIS, R.; GADEA, L. Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development. 3D. Total Publishing. 2020.

CYBIS, Walter de Abreu; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. Ergonomia e Usabilidade. 3. ed. Conhecimentos, Métodos e Aplicações. São Paulo: Novatec, 2015.

CONSOLO, Cecilia. Marcas: design estratégico. Do símbolo à gestão da identidade corporativa. São Paulo: Blücher, 2015. E-book. ISBN 9788521209423. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521209423/>. Acesso em: 25 nov. 2022.

COLLARO, Antonio Celso. Projeto gráfico: teoria e prática da diagramação. 4.ed. São Paulo: Summus Editorial, 2000. 181p. Coleção Novas Buscas em Comunicação v. 20. ISBN: 8532302777.

DONDIS, Donis A. A sintaxe da imagem. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

DA FONSECA, Joaquim. Tipografia & Design gráfico. Porto Alegre: Grupo A, 2011. E-book. ISBN 9788577804177. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577804177/>. Acesso em: 25 nov. 2022.

GRABASCK, Jaqueline R.; JARDIM, Mariana C.; JUNIOR, Carlos Alberto C. Projeto auxiliado por computador. Porto Alegre: Grupo A, 2019. E-book. ISBN 9788595028944. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595028944/>. Acesso em: 10 out. 2022.

JORDAN, Patrick W. An introduction to usability. London, Taylor & Francis, 1998.

MEGGS, Philip B; PURVIS, Alston W. História do design gráfico. São Paulo: CosacNaify, 2009. 717p. ISBN: 9788575037751.

MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PEDROSA, Israel. Da cor a cor inexistente. São Paulo: Leo, 2000.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. Design de interação: além da interação humano-computador. Porto Alegre: Bookman, 2013.

SAMARA, Timothy. Grid: construção e desconstrução. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

SCHUYTEMA, Paul. Design de Games: Uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008. SIEBEL,

THOMAS M. Transformação Digital. Rio de Janeiro: Alta Books, 2021. E-book. ISBN 9788550816876. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788550816876/>. Acesso em: 25 nov. 2022.

SOBRAL, Wilma S. Design de Interfaces - Introdução. São Paulo: Saraiva, 2019. E-book. ISBN 9788536532073. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536532073/>. Acesso em: 01 nov. 2022.

STATI, Cesar Ricardo. Experiência do Usuário (UX). Curitiba: Intersaberes. 2021.

STAIANO, Fabio. Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop. Birmingham: Packt Publishing, 2022. ISBN: 978-1-80056-418-3.

TAVARES, Lúcia Maria. Design de personagens. São Paulo: InterSaber; 1. ed. 2022.

VELOSO, Renato dos S. Tecnologia da informação e comunicação, 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2012. E-book. ISBN 9788502145924. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502145924/>. Acesso em: 25 nov. 2022.

WHEELER, Alina. Design de identidade da marca: guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2019.

WHITE, Andrew. Mídias digitais e sociedade (Digital media and society), 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2016. E-book. ISBN 9788547212544. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788547212544/>. Acesso em: 25 nov. 2022.