



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

DISCIPLINA: Tecnologias Digitais II	
Vigência: a partir de 2014/1	Período letivo: 5º semestre
Carga horária total: 30 h	Código: DES.068
Ementa: A disciplina contempla a evolução da tecnologia digital aplicada a animação gráfica, sistemas interativos tridimensionais, realidade virtual, realidade aumentada e hiper-realidade. A disciplina também aborda quais contribuições essas tecnologias digitais podem oferecer para o desenvolvimento de projetos de design e áreas afins.	

Conteúdos

UNIDADE I – Tecnologias de Animação Gráfica

- 1.1 Animação tradicional - (animação à mão, animação por células);
Rotoscopia
- 1.2 Animação stop-motion - (claymation, pixilation)
- 1.3 Animação digital - 2d e 3d

UNIDADE II – Tecnologias Digitais Interativas

- 2.1 Graphical User Interfaces (hardware e software)
- 2.2 Natural User Interfaces (hardware e software)

UNIDADE III – Realidade Virtual / Aumentada e Hiper-realidade

- 3.1 Realidade Virtual
- 3.2 Realidade Aumentada
- 3.3 Hiper-realidade

Bibliografia básica

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

HILLIS, Ken; MENDES, Leila (Tradutora). **Sensações digitais:** espaço, identidade e corporificação na realidade virtual. São Leopoldo, RS: UNISINOS, 2004.

SCHLITTLER, João Paulo Amaral. **TV digital interativa:** convergência das mídias e interfaces do usuário: design de interação e as novas tecnologias de comunicação. São Paulo: Blucher, 2011.

Bibliografia complementar

CARRO, Luigi. **Projeto e prototipação de sistemas digitais.** Porto Alegre: Ed. da universidade - UFRGS, 2001.

CHONG, Andrew. **Animação Digital – Coleção Animação Básica.** Porto Alegre: BOOKMAN, 2011.

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

TELLES, André. **A revolução das mídias sociais:** estratégias de marketing digital para você e sua empresa terem sucesso nas mídias sociais - cases, conceitos, dicas e ferramentas. 2. ed. São Paulo: M. Books, 2011.



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

WEINBERG, David. **A nova desordem digital:** os novos princípios que estão reinventando os negócios, a educação, a política, a ciência e a cultura. Rio de Janeiro: ELSEVIER: CAMPUS, 2007.