

Especialização: Direção de Criação Digital

Duração

2 semestres

Objetivos

O objetivo do curso de Direção de Criação Digital é formar líderes de equipes multidisciplinares, capacitados a desenvolver projetos de produtos e serviços digitais, com forte embasamento estratégico e criativo para fins de comunicação e inovação.

Metodologia

O curso tem o design thinking como metodologia básica e experimenta toda a cadeia produtiva em rotina de projetos. A carga teórica é servida por demanda, como suporte aos desafios práticos. As atividades em grupos dão suporte ao desenvolvimento de liderança e gestão de crises, que resulta nas notas de performance individual.

Resultados esperados

- Acuidade criativa e estética para comunicação
- Técnica para desenho de interfaces e interações
- Visão estratégica orientada a inovação em negócios
- Visão estratégica para uso criativo de tecnologia
- Capacidade de retórica e liderança

Avaliação

Os alunos recebem alguns desafios específicos e individuais nas disciplinas técnicas e têm um projeto principal em grupo que integra as disciplinas estratégicas.

Os feedbacks são constantes e espera-se evolução mês a mês.

A nota é semestral, com a média da evolução entre a performance individual do aluno, sua eficiência no grupos e a qualidade geral do projeto integrado.



Coordenador: Chico Adelano

Com quase 20 anos de experiência em diversos setores do Design. Se especializou nos últimos anos em tecnologia criativa, onde tem atuado pela Agência Click, atual Isobar Brasil, liderando projetos para marcas como Fiat, Jeep, SKY, Samsung, Whirlpool e Philips, que lhe rendeu dezenas de prêmios em festivais internacionais de criatividade como One Show, London Festival, D&AD e Cannes.

Estrutura do curso

Módulo 1

Disciplina	Ementa
Liderança Criativa	Desenvolvimento do poder de transformação dos indivíduos, através do mapeamento de habilidades, experiências e expectativas.
Professor	Paulo Aguiar
Avaliação	Ao final do semestre, por análise da evolução de performance individual.
Bibliografia Básica	Do More Great Work: Stop the Busywork. Start the Work That Matters - Michael Bungay Stanier

Disciplina	Ementa
UX Foundations	Introdução aos conceitos de design centrado no usuário e interação homem-máquina, técnicas de pesquisa, análise e projeto de interfaces.
Professor	Silvia Melo e Carol Leslie
Avaliação	Individual, em projeto integrado com a disciplina Creative Cloud Lab I.
Bibliografia Básica	Information Architecture for the World Wide Web - Morville e Rosenfled Designing Interactions - Bill Moggride

Disciplina	Ementa
Creative Cloud Lab I	Estudos de integrações da suíte Adobe para desenvolvimento de arte digital e interfaces.
Professor	Alex Affonso
Avaliação	Individual, em projeto integrado com a disciplina UX Foundations.

Disciplina	Ementa
Direção de Arte	Exercícios de investigação para aprimoramento da percepção visual e ampliação do repertório estético com referência no ambiente digital.
Professor	Marcelo Roncatti
Avaliação	Individual, pela evolução dos exercícios propostos em aula.

Estrutura do curso

Módulo 1

Disciplina	Ementa
Service Design	Projeto estratégico de formatação, posicionamento e gestão de produtos e serviços digitais.
Professor	Chico Adelano
Avaliação	Individual, ao final do semestre, em trabalho integrado com as disciplinas Design Thinking e Lean & Agile (média do grupo e performance individual).
Bibliografia Básica	This is Service Design Thinking – Mark Stickborn Value Proposition Design: How to Create Products and Services Customers Want - Alexander Osterwalder

Disciplina	Ementa
Lean & Agile	Acompanhamento do projeto integrado com apresentação de técnicas modernas para gestão de projetos e qualidade de entrega.
Professor	Cris Molnar
Avaliação	Individual, ao final do semestre, em trabalho integrado com as disciplinas Design Thinking e Service Design (média do grupo e performance individual).
Bibliografia Básica	SCRUM, A Arte de Fazer o Dobro na Metade do Tempo – Jeff Sutherland

Disciplina	Ementa
Creative Technology I	Estudo sobre software livre e aprendizado de lógica de programação com utilização de Processing.
Professor	Renato Jun Okida
Avaliação	Individual, pela evolução dos exercícios propostos em aula.
Bibliografia Básica	processing.org

Estrutura do curso

Módulo 2

Disciplina	Ementa
Design Sprint	LIVE PROJECT - Exercício prático envolvendo projeto real sob metodologia proprietária do Google para soluções de problemas críticos.
Professor	Chico Adelano
Avaliação	Em grupo, ao final do exercício, com base no feedback do cliente envolvido.

Disciplina	Ementa
UI Design	Estudo estrutural sobre sistemas de design, prototipagem e evolução.
Professor	Chico Adelano e Ivan Delavie
Avaliação	Individual, pela evolução dos exercícios propostos em aula.
Bibliografia Básica	Interaction-design.org

Disciplina	Ementa
Creative Cloud Lab II	Estudos de software em vídeo e novas mídias.
Professor	Alex Affonso
Avaliação	Individual pela evolução dos exercícios propostos em aula.

Disciplina	Ementa
Creative Technology II	Estudo sobre hardware livre e internet das coisas com utilização de Arduino.
Professor	Luis Leão
Avaliação	Individual, pela evolução dos exercícios propostos em aula.
Bibliografia Básica	arduino.cc

Disciplina	Ementa
Interações 3D	Estudo sobre interações digitais em 3D e realidade virtual em Processing.
Professor	Luis Leão
Avaliação	Individual, pela evolução dos exercícios propostos em aula.
Bibliografia Básica	Processing.org

Estrutura do curso

Módulo 2

Disciplina	Ementa
Creative Strategy	Exercício prático sobre planejamento criativo de marcas com orientação para comunicação em digital.
Professor	Armando Areias
Avaliação	Individual, em projeto integrado com a disciplina Digital Advertising.

Disciplina	Ementa
Digital Advertising	Exercício prático sobre geração de big ideas e desdobramento de formatos em ambiente digital.
Professor	Paulo Aguiar
Avaliação	Individual, em projeto integrado com a disciplina Creative Strategy.

Disciplina	Ementa
Digital Advertising	Mentoria com foco no desenvolvimento do aluno pós-curso.
Professor	Vanessa Queiroz
Avaliação	Individual, pela evolução dos exercícios propostos em aula.

Disciplina	Ementa
Pitch	LIVE PROJECT - Trabalho de conclusão, com processo de concorrência entre grupos.
Professor	Chico Adelano, Paulo Aguiar, Caio Andrade
Avaliação	Avaliação por banca. Nota final é a média entre avaliação da banca, feedback do cliente envolvido e performance individual.