



Serviço Público Federal
Universidade Federal de Santa Catarina
Centro Tecnológico
Programa de Pós-Graduação em Engenharia, Gestão e Mídia do Conhecimento

PLANO DE ENSINO

- I. **NOME DA DISCIPLINA:** EGC 510051 T.E.M.C. Poética das Novas Mídias
II. **PRÉ-REQUISITOS:** -
III. **CARGA HORÁRIA:** 30h/a

Carga horária total: 30 h/a	Carga horária semanal: 4h/a	Carga horária teórica: 30h/a	Carga horária prática: 0h/a
Carga horária presencial: 30 h/a	Carga horária assíncrona: 0h/a	Data início do trimestre: 21/09/2026	Data fim do trimestre: 11/12/2026

IV. **PROFESSORAS:**

Luciane Maria Fadel	Mídia do Conhecimento
Cristina Colombo Nunes	Mídia do Conhecimento

V. **TUTOR (SE HOUVER):**

VI. **TRIMESTRE:** Terceiro

VII. **ANO LETIVO:** 2026

VIII. **EMENTA:**

Relações entre mídia e tecnologia em contexto contemporâneo; Tendências e perspectivas da Novas Mídias; Confronto, interação, integração e convergência entre as novas mídias e os meios audiovisuais tradicionais; alfabetização midiática e informacional. Experiência do usuário e envolvimento com a mídia

IX. **OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA:**

Fornecer aos estudantes conceitos e base teórica sobre as mídias digitais para que eles possam identificar, analisar e discutir suas poéticas, ou seja, os princípios fundamentais pelos quais estes artefatos foram criados.

X. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Analisar exemplares de artefatos que representam uma determinada poéticas;
- Discutir as relações entre mídia e tecnologia em contexto contemporâneo;
- Discutir as tendências e perspectivas da Novas Mídias;
- Discutir o confronto, interação, integração e convergência entre as novas mídias e os meios audiovisuais tradicionais;
- Discutir a alfabetização midiática e informacional, a experiência do usuário e envolvimento com a mídia.

XI. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

Conceitos Basilares de poética das novas mídias. Mídias, Narrativas e Transmídia. Remediação e imersão. Agência, Play e Diversão. Colagem e Atração. Narrativas espaciais e mídia locativa. Aplicação do método Close Reading – exemplos.

XII. CALENDÁRIO DA DISCIPLINA:

AULA	ATIVIDADES E/OU ATIVIDADES	H/a
1	Apresentação dos participantes e da disciplina. Conceitos Basilares.	4h
2	Mídias, Narrativas e Transmídia	4h
3	Remediação e imersão	4h
4	Agência, Play e Diversão	4h
5	Colagem e Atração	4h
6	Narrativas espaciais e mídia locativa	4h
7	Aplicação do método Close Reading - exemplo	4h
8	Orientação dos artigos	2h

XIII. METODOLOGIA DE ENSINO:

A disciplina será ministrada, prioritariamente na modalidade presencial, mediada por tecnologia, por meio do MOODLE. Será aplicada a técnica de sala de aula invertida, pois os estudantes serão levados a pesquisar e desenvolver análises críticas sobre os temas que serão explorados nas aulas presenciais (atividade assíncrona). A sala de aula invertida é um método ativo de aprendizagem para a construção de competências comportamentais dos alunos, indispensáveis para o profissional e cidadão reflexivo, crítico e inovador. A disciplina será organizada no ambiente Moodle, no qual estarão disponíveis materiais didáticos de leitura por aula, e demais matérias completares (como: artigos, vídeos, livros, reportagens). Fóruns serão usados para promover as discussões e trocas entre os alunos. Aulas

remotas ou híbridas poderão acontecer, caso seja necessário, e em comum acordo com os alunos.

XIV. METODOLOGIA DE AVALIAÇÃO:

O desempenho dos estudantes será realizado por meio do seguinte sistema de avaliação:

1) 60% Participação: Cada aluno será avaliado por sua participação, levando-se em consideração a sua presença e a sua participação nas discussões a serem realizadas sobre os artigos de leitura obrigatória indicados, previstos para cada aula;

2) 40% Redação de um artigo: Cada aluno, deverá redigir um artigo sobre um artefato digital. Este artigo deverá ter qualidade, em forma e conteúdo, do ponto de vista acadêmico, para ser submetido para apresentação em um evento de nível internacional ou para ser publicado em uma revista.

XV. BIBLIOGRAFIA:

BOLTER, Jay D.; GRUSIN, Richard. Immediacy, Hypermediacy and Remediation. In: BOLTER, Jay D.; GRUSIN, Richard Remediation. Cambridge: MIT Press, 1999. p. 20-50.

EICHNER, Susanne. Agency and Media Reception: Experiencing Video Games, Film, and Television. [S.l.]: Springer VS, 2014.

FROSH, Paul. The Poetics of Digital Media. Medford: Polity, 2019.

GUNNING, Tom. The Cinema of Attractions. In: ELSAESSER, Thomas Early Cinema: Space, Frame, Narrative. London: BFI Publishing, 1990. p. 63-70.

LOOY, Jan V.; BAETENS, Jan. Close Reading New Media: Analyzing Electronic Literature. Leuven: Leuven University Press, 2003.

MANOVICH, Lev. The Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2001.

RYAN, Marie-Laure. Avatars of Story. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

RYAN, M-L.; FOOTE, K. E.; AZARYAHU, M. Narrating space/spatializing narrative: Where narrative theory and geography meet. Columbus: The Ohio State University Press, 2016.

ZIMMERMAN, Eric. Narrative, Interactivity, Play and Games. In: WARDRIP-FRUI, Noah; HARRIGAN, Pat First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge: MIT Press, 2004. p. 154-164.

XVI. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

ALBERTI, Leon B. On Painting. London: Penguin Classics, 1991.

BAKHTIN, Mikhail. The dialogic imagination. Austin: The University of Texas, 1981.

BIZZOCCHI, Jim. Game and Narrative: An Analytical Framework. Journal of the Canadian Games Studies Association, v. 1, 2007.

CRAWFORD, Chris. The art of interactive design. San Francisco: No Starch Press, 2003.

DOURISH, Paul. Embodied Interaction: Exploring the Foundations of a New Approach to HCI, 1999. <https://www.dourish.com/publications/misc/embodied.pdf>.

FADEL, Luciane M. The Screen is not Flat. Valencia: Iaria. 2023. ThinkMind // IARIA Congress 2023, The 2023 IARIA Annual Congress on Frontiers in Science, Technology, Services, and Applications // View article iaria_congress_2023_1_60_50071

FADEL, Luciane M.; BIZZOCCHI, Jim. Designing background as space medium remediation. Design Articles, p. 5-22, 2019.

FADEL, Luciane M.; COELHO, António. Realidade aumentada no design da informação, 2023. In press.

JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Cambridge: MIT Press, 2004. p.118-130.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. Metaphors We Live By. [S.l.]: University of Chicago Press, 1980.

LAUREL, Brenda. Computers as Theatre. Boston: Addison Wesley, 1993.

LAVIN, Maud. The Berlin Dada Photomontages. In: LAVIN, Maud Cut with the Kitchen Knife: The Weimar Photomontages of Hannah Höch. New Haven & London: Yale University Press, 1993. p. 13-29.

MANOVICH, Lev. The Poetics of Augmented Space. Visual Communication, 2006. 219- 240.

MATEAS, Michael. A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat First Person: New Media as Story, Performance and Game. Cambridge: MIT, 2004. p. 19-33.

MCCLOUD, Scott. Understanding Comics. New York: Harper Perennials, 1994.

MCLUHAN, Marshall. The Playboy Interview: Marshall McLuhan. Playboy Magazine, 1969.

MURRAY, Janet. Hamlet on the Holodeck. London: MIT Press, 1998.

MURRAY, Janet. Afordances of the medium. In: MURRAY, Janet Inventing the Medium Principles of Interaction Design as a Cultural Practice. Cambridge: MIT Press, 2011. p. 56-92.

POLKINGHORNE, D. E. Narrative and Self Concept. Journal of Narrative and Life History, 1, n. 2, 1991. 135-153.

RYAN, Marie-Laure. Space. In: PETER HÜHN, John P. W. S. A. J. S. The living handbook of narratology. Hamburg: Hamburg University, 2009. Disponível em: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/space>. Acesso em: 02 November 2015. <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/space>.

RYAN, Marie-Laure. Story/Worlds/Media Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology. In: THON, Jan-Noël; RYAN, Marie-Laure Storyworlds Across Media: Toward a Media-conscious Narratology. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014.

RYAN, Marie-Laure. Narrative. In: SULLY, Imre S. S. B. J. A Companion to Critical and Cultural Theory. [S.l.]: John Wiley & Sons Ltd, 2017. p. 517-530.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Rules of Play: Game design fundamentals. Londres: MIT Press, 2003.

VERHOEFF, Nanna. Mobile Screens The Visual Regime of Navigation. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012.

VIÉGAS, Fernanda; WATTENBERG, Martin. Artistic Data Visualization: Beyond Visual Analytics. In: SCHULER, Douglas Online Communities and Social Computing. Beijing: Springer, 2007. p. 182–191.

WARDRIP-FRUIIN, Noah et al. Agency Reconsidered. Digital Games Research Association. London: ETC Press. 2009. p. 1-9.

Nome e assinatura digital do professor