



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

**STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input type="checkbox"/> OBRIGATÓRIO	<input checked="" type="checkbox"/> ELETIVO	<input type="checkbox"/> OPTATIVO
--------------------------------------	---	-----------------------------------

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
<b>COMN0071</b>	<b>Comunicação Imersiva</b>	30	30	3	60	

Pré-requisitos		Co-Requisitos		Requisitos C.H.	
----------------	--	---------------	--	-----------------	--

**EMENTA**

Experimentar novas narrativas para redefinir formatos, linguagens e estilos na produção de reportagens e projetos culturais. Recorrer às novas tecnologias para o processo de imersão e interação na comunicação por meio do uso da realidade virtual (RV).

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

- O que é o virtual?
- O que é realidade virtual? Conceitos, história e estratégia sob a perspectiva das tecnologias imersivas;
- O que é comunicação imersiva? Conceitos, histórias e estratégias sob as perspectivas teórica e prática;
- A relação entre comunicação imersiva e realidade virtual: aplicações e potencialidades;
- As possibilidades de novas narrativas com a realidade virtual;
- A aplicação dos processos de imersão, interatividade e envolvimento na comunicação imersiva com fotografia panorâmica de 360 graus;
- A cultura participativa: a experimentação de novas linguagens e novos formatos para projetos no campo da comunicação;
- A realidade virtual e a representação do mundo real dentro de um universo digital;
- O jornalismo imersivo e a produção cultural com realidade virtual: estudo de casos;
- Desenvolvimento de reportagens e projetos culturais com a comunicação imersiva.

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

LÉVY, Pierre. O que é virtual? Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.  
SILVA, Juremir Machado da e MARTINS, Francisco Menezes. A genealogia do virtual: comunicação, cultura e tecnologias do imaginário. Porto Alegre: Editora Sulina, 2008.  
FIALHO, Arivelto Bustamante. Realidade virtual e aumentada: tecnologias para aplicações profissionais. São José dos Campo, SP: Editora Érica, 2018.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BARBOSA, S. D.J. & SILVA, B.S. *Interação Humano-Computador*. Rio de Janeiro: Ed. Campus-Elsiever, 2010.

LEVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

CARDOZ, C. *A realidade virtual*. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.

CORDEIRO FILHO, Francisco (org.) *Realidade virtual aplicada ao ensino*. Curitiba: Editora CRV, 2011.

FILHO, Francisco Cordeiro. *Realidade virtual aplicada ao ensino*. Curitiba: Editora CRV, 2011

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

\_\_\_\_\_  
ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

\_\_\_\_\_  
ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



---

*Emitido em 08/11/2022*

**EMENTA Nº 1755/2022 - SEGEC (12.33.89)**

**(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)**

*(Assinado digitalmente em 08/11/2022 19:23 )*

**MARCELO MACHADO MARTINS**

*COORDENADOR - TITULAR*

*CGCS (12.33.18)*

*Matrícula: 1508076*

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <http://sipac.ufpe.br/documentos/> informando seu número:  
**1755**, ano: **2022**, tipo: **EMENTA**, data de emissão: **08/11/2022** e o código de verificação: **10ba05918b**