|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLANO DE AULA – Encontro 1: Fundamentos de UX e Design Centrado no Usuário** | | | | | |
| **( ) Curso / (X) Oficina**  **Nome do Curso ou Oficina:** Fundamentos de UI/UX para Iniciantes  **Carga Horária:** 1 hora | | | | | |
| **AÇÃO**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ ATIVIDADE** | **HORÁRIO**  **TEMPO** | **OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM** | **PROCEDIMENTOS** | **INTENCIONALIDADE**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **Orientação para o Formador(a)** | **O QUE VOCÊ VAI PRECISAR?** |
| Apresentação inicial e introdução ao curso | 10 min | Quebrar o gelo e contextualizar os objetivos da oficina | Roda de apresentação e apresentação dos objetivos gerais da oficina. | Criar engajamento inicial e alinhar expectativas. | Quadro branco, slides |
| Exposição dialogada sobre UX e UI | 15 min | Entender o que é UX, UI e princípios básicos de usabilidade | Exemplos de interfaces reais boas e ruins | Fomentar visão crítica sobre interfaces | Projetor, slides |
| Discussão em grupo | 8 min | Analisar experiências de usuário | Dinâmica: "O que torna uma interface boa ou ruim?” | Troca de experiências e reflexão coletiva | Quadro branco |
| Apresentação do Design Centrado no Usuário | 12 min | Compreender a abordagem centrada no usuário | Breve explicação com exemplos | Promover empatia e foco no usuário final | Projetor, slides |
| Atividade prática: jornada do usuário | 15 min | Criar uma jornada simples (persona + cenário) | Grupos criam uma jornada de um usuário comum | Vivenciar o processo de UX desde o início | Templates de persona, papel, caneta |
| **PLANO DE AULA – Encontro 2: Fundamentos de UI e Hierarquia Visual** | | | | | |
| **( ) Curso / (X) Oficina**  **Nome do Curso ou Oficina:** Fundamentos de UI/UX para Iniciantes  **Carga Horária:** 1 hora | | | | | |
| **AÇÃO**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ ATIVIDADE** | **HORÁRIO**  **TEMPO** | **OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM** | **PROCEDIMENTOS** | **INTENCIONALIDADE**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **Orientação para o Formador(a)** | **O QUE VOCÊ VAI PRECISAR?** |
| Introdução aos princípios de design | 10 min | Entender alinhamento, contraste, proximidade e repetição | Exposição dialogada com exemplos visuais | Fornecer referencial técnico | Projetor, slides |
| Análise de interfaces | 10 min | Identificar boas e más práticas em UI | Análise coletiva de interfaces reais | Praticar observação crítica | Imagens de interfaces |
| Apresentação sobre wireframes | 10 min | Compreender o conceito e objetivo do wireframe | Explicação + exemplos em tela | Preparar para a atividade prática | Slides |
| Atividade prática: criação de wireframe em papel | 20 min | Criar estrutura visual de uma interface | Alunos desenham tela de login/cadastro | Aplicar os princípios estudados | Papel, canetas, templates |
| Feedback em duplas e coletivo | 10 min | Desenvolver olhar crítico | Pares trocam feedbacks e compartilham no grupo | Validação colaborativa | Quadro branco |
| **PLANO DE AULA – Encontro 3: Prototipagem e Testes Simples** | | | | | |
| **( ) Curso / (X) Oficina**  **Nome do Curso ou Oficina:** Fundamentos de UI/UX para Iniciantes  **Carga Horária:** 1 hora | | | | | |
| **AÇÃO**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ ATIVIDADE** | **HORÁRIO**  **TEMPO** | **OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM** | **PROCEDIMENTOS** | **INTENCIONALIDADE**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**  **Orientação para o Formador(a)** | **O QUE VOCÊ VAI PRECISAR?** |
| Introdução ao Figma | 10 min | Apresentar a ferramenta Figma como um recurso digital para design de interfaces e prototipagem. | - Breve apresentação oral sobre o que é o Figma. - Exibição da interface do Figma projetada na tela. - Demonstração dos recursos principais: criação de frames, inserção de textos, formas, componentes e uso de protótipos. | Estimular o primeiro contato com a ferramenta, contextualizando seu uso no design digital. Mostrar seu potencial para criação colaborativa e prototipagem. | - Projetor com acesso à internet  - Computador do formador com conta no Figma  - Conta Figma gratuita (opcional para demonstração) |
| Atividade prática: protótipo digital | 25 min | Aplicar os conhecimentos apresentados na criação de um protótipo de baixa fidelidade com base em um wireframe previamente elaborado. | - Dividir os participantes em duplas ou trios.  - Orientar a abertura de um novo projeto no Figma.  - Cada grupo deverá transformar um wireframe (em papel ou digital) em um protótipo de baixa fidelidade.  - O formador deve circular entre os grupos para esclarecer dúvidas e oferecer sugestões. | Proporcionar uma experiência prática significativa, permitindo que os participantes explorem a ferramenta de forma autônoma e colaborativa, desenvolvendo habilidades de prototipagem. | - Computadores com acesso à internet  - Contas no Figma (uma por grupo)  - Wireframes em papel ou arquivos de referência  - Ambiente colaborativo e suporte técnico do formador |
| Testes informais e ajustes | 15 min | Desenvolver a capacidade de observar a usabilidade e identificar oportunidades de melhoria no protótipo. | - Orientar os participantes a trocarem seus protótipos com outra dupla ou grupo.  - Cada grupo explora o protótipo recebido como se fosse um usuário final, anotando pontos positivos e dificuldades encontradas.  - Após a exploração, os grupos discutem brevemente o feedback recebido.  - Orientar que realizem ajustes simples no protótipo com base nas observações (ex: mudar posição de elementos, cores, tamanhos ou interações). | Incentivar o olhar crítico e construtivo sobre o próprio trabalho. Mostrar a importância da iteração no design digital. Estimular a colaboração e a empatia ao se colocar no lugar do usuário. | - Computadores com acesso à internet - Conta ativa no Figma - Prototótipos já criados pelos grupos - Espaço para troca e discussão (presencial ou online) |
| Apresentação final e autoavaliação | 10 min | Estimular a reflexão sobre o processo de criação, aprendizados adquiridos e identificar pontos de melhoria pessoal e coletiva. | - Solicitar que cada grupo compartilhe rapidamente o protótipo final com os colegas (via compartilhamento de tela ou link do Figma).  - Conduzir uma breve roda de conversa ou discussão orientada com perguntas como:   * O que você aprendeu durante a atividade? * Qual foi o maior desafio? * O que você faria diferente numa próxima vez?   - Distribuir (ou exibir) um formulário simples para que cada participante registre sua autoavaliação de forma individual. | Consolidar o ciclo de aprendizagem com ênfase na autonomia, no reconhecimento da própria evolução e no reforço da confiança em utilizar ferramentas digitais para design. Valorizar a apresentação como momento de celebração do processo. | - Quadro branco ou tela para compartilhamento das respostas  - Formulário de autoavaliação (em papel ou digital, com perguntas orientadoras)  - Link dos protótipos para exibição |
|  |  |  |  |  |  |

 NORMAN, Donald A. *O design do dia a dia*. Rio de Janeiro: Rocco, 2019.

 FIGMA. *Learn Design - Figma*. Disponível em: <https://www.figma.com/resources/learn-design/>. Acesso em: 14 maio 2025.

 UXNOW. *Canal UXNOW - YouTube*. Disponível em: <https://www.youtube.com/c/UXNOW>. Acesso em: 14 maio 2025.

 UX COLLECTIVE. *Blog UX Collective*. Disponível em: <https://uxdesign.cc/>. Acesso em: 19 maio 2025.