|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 | Conhecer a ferramenta de prototipagem | Demonstração dos recursos principais | Iniciar a prática digital | Projetor, computador |
| Atividade prática: protótipo digital | 25 min | Transformar wireframe em protótipo de baixa fidelidade | Criação no Figma com acompanhamento do formador | Praticar construção de interface | Computadores com acesso à internet, Figma |
| Testes informais e ajustes | 15 min | Observar a experiência de uso | Troca de protótipos entre duplas e observações | Estimular melhorias a partir do feedback | Figma |
| Apresentação final e autoavaliação | 10 min | Refletir sobre o aprendizado | Compartilhamento dos protótipos e autoavaliação orientada | Consolidar aprendizados e reconhecer evolução | Quadro branco, formulário simples |
|  |  |  |  |  |  |

 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.