



### Materiais necessários:

- Computador;
- Projetor;
- Quadro branco;
- Pilotos para quadro branco;
- Apagador;
- Folhas de papel ofício (bloco 2).

## 3. Modelo pedagógico

Para melhor uso de nossos Planos de Aula, você precisa estar bem ambientado à nossa estrutura pedagógica, composta por quatro momentos principais:

- **abertura:** bloco com atividades e dinâmicas introdutórias que ajudarão na conexão e engajamento dos estudantes com a aula;
- **recapitulando:** momento para recapitulação de conhecimentos prévios da aula, para que todos os estudantes compreendam o conteúdo seguinte;
- **conteúdo:** bloco de discussão acerca do tema da aula. Pode ser composto pela apresentação de conteúdo ou por exercícios que vão ajudar os alunos a aprender na prática;
- **fechamento:** atividades e dinâmicas de fechamento da aula, que podem ajudar a mapear o valor gerado a partir daquele encontro ou dar voz para os estudantes oferecerem *feedback* sobre a aula.

Como cada aula é única e pode variar em cada contexto, disponibilizamos acesso ao nosso banco de atividades, com exemplos diversos de atividades para cada um desses quatro blocos. Você pode adaptá-los de acordo com a sua demanda. Por exemplo:

- se essa é sua primeira aula do dia, busque no banco uma atividade do tipo **Recapitulando** ou crie a sua própria;
- também é importante fazer um fechamento no fim de cada dia. Fique livre para

buscar no banco uma atividade do tipo **Fechamento** ou crie sua própria.

**Link de acesso ao banco de atividades:**

[https://drive.google.com/drive/folders/11mKPNZJwNsDFdsol\\_tSnUF3lcrTlk\\_13?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/11mKPNZJwNsDFdsol_tSnUF3lcrTlk_13?usp=sharing)

4.

## BLOCO 1 (🕒 45 minutos)

### Abertura (🕒 10 minutos):

Realize a abertura da aula com um jogo da forca, um popular *game* no qual os jogadores tentam adivinhar uma palavra oculta, dando palpites sobre as letras que podem estar presentes nela. O objetivo é adivinhar a palavra antes que um desenho completo de um enforcado seja desenhado. Utilize o quadro para representar o espaço para cada letra. As palavras são:

1. *UI Design* e *UX Design*;
2. *design* gráfico;
3. *web design*.

Os jogadores devem falar letras do alfabeto, uma de cada vez. Por exemplo, um jogador pode começar falando a letra "a". Se a letra estiver presente na palavra, ela será preenchida em todas as posições em que ocorre. Caso contrário, você fará um registro para marcar essa tentativa incorreta. Cada vez que uma letra incorreta é adivinhada, uma parte do desenho da forca é desenhada.

Continue o jogo até que o desenho da forca esteja completo ou até que a palavra seja adivinhada corretamente. Se acertarem a palavra, os jogadores podem discutir o seu significado ou fornecer uma definição.

### Conteúdo (🕒 35 minutos):

Neste momento, apresente o conteúdo sobre *User Interface Design* (UI) e as suas características. Para isso, explique o conceito de *UI Design*, destacando a sua importância na criação de interfaces visuais para produtos digitais. Apresente, também, uma breve explicação sobre a origem do *UI Design*, desde seus primórdios até a sua relevância atual.

A seguir, esclareça as diferenças entre *UI Design* e *design* gráfico, demonstrando como ambos se diferenciam em suas áreas de atuação. Além disso, também compare *UI Design* com *web design*, evidenciando as particularidades de cada área. Depois, apresente as diferenças entre *UI Design* e *User Experience Design* (UX), mostrando que, apesar de

estarem interligados, possuem focos distintos.

Em seguida, aborde a importância do UI *Design* específico para dispositivos móveis, levando em consideração o uso do *touch* e as dimensões reduzidas das telas. Forneça algumas boas práticas para a criação de interfaces amigáveis e eficientes em dispositivos móveis.

Durante a exploração do conteúdo, use exemplos práticos para facilitar a compreensão dos alunos. Além disso, incentive a participação ativa dos estudantes, permitindo que façam perguntas e tragam exemplos de interfaces conhecidas para análise.

5.

## BLOCO 2 (🕒 45 minutos)

### Conteúdo (🕒 45 minutos):

No PPT, apresente um *quiz* para os alunos praticarem o assunto do bloco anterior. Siga o passo a passo a seguir.

#### Passo a passo:

- **Formação das equipes:** divida a turma em equipes de quatro a seis alunos, dependendo da quantidade de estudantes;
- **Apresentação das regras:** explique as regras do jogo aos estudantes. Entregue uma folha de ofício por grupo e peça que os estudantes a dividam em quatro partes, escrevendo nelas as letras A, B, C e D, referentes às possibilidades de resposta. Leia as perguntas e, depois, afirme que cada grupo terá um minuto para discutir a resposta. Quando todos terminarem, as equipes devem levantar as placas ao mesmo tempo. Vencerá o grupo que obtiver mais pontos;
- **Rodadas do *quiz*:** inicie as rodadas do *quiz*, apresentando as perguntas uma a uma;
- **Pontuação e discussão:** após cada rodada, revele as respostas corretas e some os pontos das equipes. Use esse momento para explicar detalhadamente as respostas corretas e esclarecer eventuais dúvidas dos alunos;
- **Debate e reflexão:** ao final da atividade, promova um breve debate sobre os temas abordados nas perguntas do *quiz*. Incentive os alunos a refletirem sobre a aplicação prática dos conceitos trabalhados na aula.

Depois, introduza o conteúdo sobre **Tipos e Natureza de *User Interfaces* (UIs)**, seguindo os seguintes tópicos:

- tipos de navegação em “*User Interfaces*”;
- elementos da UI;
- controles de entrada: elementos interativos.

Os demais tópicos relacionados ao tema deverão ser trabalhados no próximo bloco de aula.



7.

## BLOCO 4 (🕒 45 minutos)

### Conteúdo (🕒 45 minutos):

Neste momento, introduza o conteúdo sobre **tipos de UI**. O conteúdo será dividido em tópicos, sendo que alguns que começam nesse bloco e outros serão abordados no próximo. Agora, explique os seguintes tópicos:

- interface gráfica do usuário (GUI, do inglês “*graphic user interface*”);
- interface de *sites*;
- interface de voz (VUI);
- interface de texto;
- interface natural;
- interface cérebro-computador;
- boas práticas para UI.

Durante a exploração do conteúdo, use exemplos para facilitar a compreensão dos alunos. Além disso, incentive a participação ativa dos estudantes, permitindo que façam perguntas e tragam exemplos.



8.

## BLOCO 5 (🕒 45 minutos)

### Conteúdo (🕒 45 minutos):

Continue a explorar os **tipos de UIs**. Neste bloco, aborde os seguintes temas:

- tecnologias assistivas;
- audiodescrição;
- Libras;
- leitores de tela;
- avatares de Libras.

Depois, continue explicando sobre:

- dificuldades motoras;
- *hardware* assistivo.

Durante a exploração do conteúdo, use exemplos para facilitar a compreensão dos alunos. Além disso, incentive a participação ativa dos estudantes, permitindo que eles façam perguntas e tragam exemplos.

9.

## BLOCO 6 (🕒 45 minutos)

### Recapitulando (🕒 5 minutos):

Recapitule brevemente os conteúdos apresentados nos blocos 4 e 5. Revise os principais tópicos abordados, destacando os conceitos-chave e as suas aplicações práticas.

### Conteúdo (🕒 30 minutos):

Proponha uma atividade integradora que englobe todo o conteúdo visto ao longo dos blocos anteriores. A atividade consiste em um desafio prático, no qual os alunos serão incentivados a aplicar os conceitos aprendidos.

Com auxílio do PPT, apresente o estudo de caso para os alunos e peça para utilizarem o conhecimento adquirido para analisar a experiência do usuário e propor melhorias. Os estudantes podem trabalhar individualmente ou em grupos, dependendo da dinâmica da aula e do número de estudantes.

O objetivo pedagógico dessa atividade é proporcionar aos estudantes a oportunidade de consolidar o conhecimento adquirido ao longo da disciplina e demonstrar a compreensão prática dos conceitos de Experiência do Usuário. Ao enfrentarem um desafio concreto de *design* e aplicarem os conhecimentos teóricos, os estudantes terão a oportunidade de desenvolver habilidades de análise crítica e tomada de decisão embasada em dados.

### Fechamento (🕒 10 minutos):

Peça para os alunos responderem qual é a importância dessa aula para o futuro profissional de cada um deles. Escute as respostas e, para finalizar, explique como os conceitos, as técnicas e as estratégias abordadas na aula podem ser aplicados nas atividades profissionais dos participantes. Mostre como a aula fornecerá *insights* e recursos práticos para melhorar o desempenho, a eficiência e a eficácia no trabalho.

10.

**Indicação de material complementar**