

## Plano de Ensino

**Disciplina:** Desenvolvimento de Interface Gráfica

**Período:** 1º Semestre

**Curso:** Análise e Desenvolvimento de Sistemas

**Carga Horária:** 40 horas

**Docente:** Guilherme Alves

**Titulação:** Especialização

### Ementa

Conceitos da interação humano-computador. Processo de design de interação. Usabilidade. Ergonomia. Navegabilidade. Acessibilidade em interfaces. Avaliação de interfaces. Ux design. Estudar o desenvolvimento de software a partir da relação do usuário com a interface, e como colocar o usuário no centro desse processo, projetando um sistema que seja simples, fácil de usar, útil e, ao mesmo tempo, agradável esteticamente ao usuário é uma meta do design de interação. Desenvolver uma interface que contemple metas de usabilidade e experiência do usuário é um dos grandes desafios dos designers no âmbito da interface humano-computador. Produzir análise de interação com sistema computacional ou criação de artefato interativo. Entrega é um documento contendo análise realizada e resultados obtidos ou artefato preferencialmente para um problema real.

### Objetivo Geral

Planejar e identificar as necessidades do cliente, organizando e classificando prioridades, realizando a criação de um projeto completo de criação de interfaces gráficas, sendo capaz de avaliar a escolha de componentes e requisitos.

### Objetivo Específico

- 1) Identificar necessidades dos clientes sendo capaz de priorizá-las.
- 2) Distinguir conceitos de usabilidade e acessibilidade em um sistema.
- 3) Relacionar processos dentro de um sistema, criando um fluxo ideal de utilização.
- 4) Planejar e executar um projeto de UX.

### Conteúdo Programático

1. Aula de apresentação e recepção dos alunos, demonstrando o conteúdo que será abordado na disciplina, o projeto final esperado e as ferramentas que iremos utilizar. Organizar a separação dos grupos e iniciando a apresentação de alguns conceitos sobre UX.
2. Realizar a explicação dos conceitos de UX, relacionando os processos com a metodologia ágil scrum, apresentando contrapontos e similaridades das duas metodologias. Apresentar as etapas de um projeto de UX e começar o documento que será entregue ao final da disciplina.
3. Apresentar a primeira etapa do projeto de UX, colocando como atividade da aula a criação da imersão do projeto.
4. Apresentação da etapa de benchmarking explicando como criar uma pesquisa de qualidade.
5. Criação do benchmarking do projeto.
6. Criação do perfil e personas do projeto e explicação da importância desta etapa.
7. Explicar as diversas formas de criação da jornada do usuário no sistema e iniciar a prática de criação do próprio fluxo.
8. Iniciar a criação das telas de forma superficial como etapa de ideação utilizando a ferramenta balsamiq.
9. Introdução de boas práticas na concepção de interfaces.
10. Introdução do figma.
11. Criação das primeiras telas utilizando figma.
12. Semana acadêmica
13. Aula destinada a criação das telas em figma do projeto.
14. Aula destinada a criação das telas em figma do projeto.
15. Aula destinada a criação das telas em figma do projeto.
16. Apresentação da última etapa do projeto. Realizar a avaliação dos protótipos.
17. Finalização do projeto e ajustes finais do projeto de UX.
18. Prova teórica
19. Apresentação dos trabalhos
20. Semana de novas oportunidades

**Disciplina:** Desenvolvimento de Interface Gráfica

**Período:** 1º Semestre

**Curso:** Análise e Desenvolvimento de Sistemas

**Carga Horária:** 40 horas

**Docente:** Guilherme Alves

**Titulação:** Especialização

## Metodologia

A metodologia do Biopark enfatiza a aprendizagem efetiva, atribuindo significado ao processo educativo. A metodologia de ensino e aprendizagem adotada é prática, experimental e de projetos, nos quais os alunos resolvem problemas reais da comunidade, inovam na criação de produtos e são estimulados para a pesquisa. Os pilares da metodologia Biopark valorizam elementos que desenvolvem competências pessoais e profissionais. Requerem-se profissionais capacitados para atuar no mundo do trabalho, com responsabilidade ética e valores humanos. Os alunos da Biopark compartilham experiências inovadoras em educação, permeadas pelo uso de tecnologias, aprender fazendo, desenvolvimento da criticidade e solidariedade, em prol da construção e transformação da sociedade em lugar melhor de viver. Vivenciam a Sala de Aula Invertida, na qual fazem o estudo prévio dos conteúdos, sob forma de Estudo Independente, para depois, em sala, com auxílio dos colegas e docentes, dar aplicabilidade aos conhecimentos. Em sala de aula, o docente faz a mediação do processo de aprendizagem, fazendo uma breve contextualização da temática em estudo, explicando quando for o caso (individual ou coletivamente), coordenando a discussão, fazendo a síntese e o aprofundamento. É contínuo a prática de solucionar problemas e desafios. Esta é a forma inovadora de se fazer ensino superior, e é a forma de possibilitar que o aluno se torne protagonista de sua formação, envolvendo-o o tempo todo em atividades dinâmicas e interessantes.

## Sistema de Avaliação

O processo avaliativo do Biopark Educação orienta-se pela Avaliação Formativa Mediadora, na qual o estudante é orientado a avançar na sua aprendizagem, respeitando-se o tempo de aprender. A avaliação ocorre ao longo do processo educativo, no qual o estudante aprende fazendo e o docente orienta e media as etapas de aprendizagem.

A composição das notas é pela Rubrica CHA: Conhecimento, Habilidade e Atitudes

Rubrica CHA: Conhecimento, Habilidade e Atitudes sendo:

Conhecimentos

Avaliação objetiva/estudo de caso - 15%

Unidades de Aprendizagem (Uas) - 15%

Prova dissertativa 20%

Habilidades e Atitudes - 50% (Avaliação 360º)

Habilidades

Comunicação Oral - 7,5%

Comunicação Escrita - 7,5%

Cognitivo - 15%

Atitudes

Autogestão - 5%

Autonomia - 5%

Protagonismo 5%

Interação - 5%

A avaliação 360º será organizada da seguinte maneira:

10% Autoavaliação

30% Equipe (todos integrantes da equipe avaliam o colega)

60% Professor

## Bibliografia Básica

ROGERS, Yvonne. Design de interação: além da interação humano-computador. 3. Porto Alegre: Bookman, 2013. 585 p.

LOWDERMILK, Travis . Design centrado no usuário: um guia para o desenvolvimento de aplicativos amigáveis. São Paulo: Novatec Editora Ltda, 2013. 182 p.

SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 10. ed. . São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2018. 756 p.

## Bibliografia Complementar

GRANT, Will. Ux Design: guia definitivo com as melhores práticas de UX. São Paulo: Novatec Editora Ltda, 2019. 203 p.

TEIXEIRA, Fabrício. Introdução e boas práticas em UX Design. São Paulo: Casa do Código, 2017. 263 p.

FERNANDES, João M.. Requisitos em projetos de software e de sistemas de informação. São Paulo: Novatec Editora Ltda, 2017. 277 p.

SILVA, Maurício Samy. HTML 5: a linguagem de marcação que revolucionou a web. 2.. São Paulo: Novatec Editora Ltda, 2011. 335 p.

NIELSEN, Jakob. Usabilidade móvel. Rio de Janeiro: Editora Elsevier Ltda, 2014. 203 p.

## TDE (Trabalho Discente Efetivo)

As atividades do TDE são realizadas pelos estudantes fora do horário de aulas, em forma de estudo independente, antes ou após as atividades de sala de aula.

As atividades de TDE consistem em: implementação de códigos, teste em códigos, leitura de textos, artigos, análise de casos, elaboração de sínteses e resumos.

---

**Disciplina:** Desenvolvimento de Interface Gráfica

**Período:** 1º Semestre

**Curso:** Análise e Desenvolvimento de Sistemas

**Carga Horária:** 40 horas

**Docente:** Guilherme Alves

**Titulação:** Especialização

---

As atividades de TDE são acompanhadas pela professora e as suas entregas, estão previstas no cronograma da disciplina e somam com as notas das demais avaliações, totalizando (400 minutos) 7 horas.

---

Coordenadora: Fabiane Sorbar



---

Diretora Acadêmica: Dayane Kelly Sabec Pereira