

PLANOS DE ENSINO – SISTEMAS DE INFORMAÇÃO (PRESENCIAL)

CÓDIGO: GRA-PLE-0228-E

DATA: 15/07/2022

2º PERÍODO	DISCIPLINA: UX/UI DESIGN					
	CARGA HORÁRIA:	Teórica presencial	Teórica EaD	Prática presencial	Prática EaD	Atividades Práticas Interdisciplinares de Extensão
		20 h	20 h	20 h	00 h	00 h

EMENTA:

Introdução ao Design de Interface, UX - User Experience Design, UI - User Interface Design, Usabilidade. Tecnologias criativas, Prototipagem, ubiquidade e realidade híbrida.

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS:

- Criar Interfaces para sites, sistemas e aplicativos
- Criar e propor soluções criativas no meio digital
- Desenvolver protótipos funcionais com a perspectivas da reconfiguração sociocultural

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

UNIDADE I
ECOSSISTENTABILIDADE E RESPONSABILIDADE SOCIAL – TENDÊNCIAS SOCIOCULTURAIS E METADESIGN
FUNDAMENTOS DO DESIGN DE INTERAÇÃO – HISTÓRIA DA INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR E PESQUISA COM USUÁRIOS
REQUISITOS DE PROJETO – ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO E PROGRAMAÇÃO DE INTERFACE
UNIDADE II
UX DESIGN – EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO – DESIGN DE SERVIÇO
USER EXPERIENCE
APLICATIVOS PARA CRIAÇÃO DE PROTOTIPOS
ANÁLISE DE CENÁRIOS, MODELAGEM DE PERSONAS, SKETCHES E WIREFRAMES
GERAÇÃO DE IDEIAS UX, CRIAÇÃO DE PROTOTIPOS DE ALTA FIDELIDADE
UNIDADE III
TECNOLOGIAS CRIATIVAS – PROTOTIPAGEM ELETRÔNICA CRIATIVA
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
INTERNET DAS COISAS (IOT)
MODELAGEM DE NEGÓCIOS DIGITAIS – MVP (MINIMUM VIABLE PRODUCT), CRIAÇÃO DE STARTUPS, ANÁLISE SWOT, MARKETING DIGITAL, MÉTRICAS E RESULTADOS
UNIDADE IV
UI DESIGN – INTERFACE DO USUÁRIO
UI DESIGN – CONCEPÇÃO ESTÉTICA, CORES, FONTES, GRIDS, ELEMENTOS, MONTAGEM BIBLIOTECAS DE PADRÕES E A PRODUÇÃO DE PROTOTIPOS (RESPONSIVOS E NAVEGAVEIS)
FRONTEIRAS DO DESIGN DE INTERAÇÃO – ENGAJAMENTO E GAMIFICAÇÃO
ARTE E TECNOLOGIA – RECONFIGURAÇÃO ARQUITETÔNICA, URBANO E AMBIENTAL, VIRTUALIDADE REALIDADE HÍBRIDA, UBIQUIDADE E PERSEVERANÇA
PROJETO PRÁTICO

METODOLOGIA DE ENSINO:

PLANOS DE ENSINO – SISTEMAS DE INFORMAÇÃO (PRESENCIAL)

CÓDIGO: GRA-PLE-0228-E

DATA: 15/07/2022

A) METODOLOGIA DO ENSINO E APRENDIZAGEM:

Para atividades presenciais: Realizadas de forma síncrona e mediada. A metodologia utilizada para a organização da mediação entre o sujeito (graduando) e o objeto de conhecimento (conteúdos da disciplina) se dará por meio de diferentes ferramentas e estratégias para o desenvolvimento de atividades teóricas e/ou práticas.

Para atividades online/EaD: Realizadas de forma síncrona e/ou assíncrona e mediadas. Para organização da mediação entre o sujeito (graduando) e o objeto de conhecimento (conteúdos da disciplina) será empregada metodologia que adota diferentes ferramentas e estratégias para o desenvolvimento de atividades teóricas e/ou práticas. Em tais atividades o ambiente virtual de aprendizado e outros componentes tecnológicos que permitam a interação online terão especial participação no desenvolvimento das atividades. As atividades online, poderão ser desenvolvidas atingindo diferentes percentuais da carga horária das disciplinas.

Independentemente da atividade ser desenvolvida presencialmente ou mediada por tecnologia (EaD/online) diversas ferramentas e estratégias poderão ser usadas, que sem prejuízo de outras, merecem destaque: metodologias ativas como salas de aulas invertidas, aulas dialogadas, trabalhos e leituras orientadas, estudos de casos e debates, palestras e discussões dirigidas, tarefas de assimilação de conteúdos, práticas em laboratórios, práticas virtuais mediadas por Tecnologia de Informação e Comunicação (TIC), e outros.

B) RECURSOS:

(X) Internet	(X) Recursos Tecnológico de Informação (RTIC)
(X) Material didático de apoio;	(X) Laboratório de Informática
(X) Objetos de Aprendizado	(X) Projetor Multimídia e/ou TV Smart
(X) Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA)	(X) Base de Periódicos e/ou Biblioteca (física e virtual)
(X) Lousa branca e/ou Digital	(X) Repositório Institucional
(X) Laboratórios de Prática (presenciais e virtuais) e/ou Simuladores	

C) METODOLOGIA DE AVALIAÇÃO:

A avaliação do processo de ensino e aprendizagem é feita por disciplina, incidindo sobre a frequência e o aproveitamento. A frequência mínima obrigatória corresponde a 75% da carga horária prevista.

O aproveitamento escolar é avaliado mediante verificações parciais, durante o período letivo, e eventual avaliação final, expressando-se os resultados em notas de zero a dez.

A avaliação poderá incluir como modalidade de avaliação a Prova Colegiada, a qual atende a regulamento específico. Podem ainda ser empregadas (parcial ou integralmente) outras

PLANOS DE ENSINO – SISTEMAS DE INFORMAÇÃO (PRESENCIAL)

CÓDIGO: GRA-PLE-0228-E

DATA: 15/07/2022

modalidades de avaliação a critério do professor com a aprovação da respectiva coordenação, tais como: trabalhos, exercícios e outras atividades, que podem ser computados nas notas ou conceitos das verificações parciais.

No decorrer de cada período letivo serão desenvolvidas, no mínimo, 02 (duas) avaliações por disciplina, para efeito do cálculo da **MÉDIA PARCIAL** que será calculada pela média aritmética simples destas duas (ou mais) avaliações efetuadas. Os critérios de aprovação/reprovação são:

Média Parcial maior ou igual a 7,0 (sete) => **APROVADO**

Média Parcial menor a 7,0 (sete) ou maior ou igual a 4,0 (quatro) => **AVALIAÇÃO FINAL**

Média Parcial menor a 4,0 (quatro) => **REPROVADO**

Da média aritmética simples feita entre a Média Parcial e a Avaliação Final tem-se a **MÉDIA FINAL**, da qual depreende-se:

Média Final maior ou igual a 5,0 (cinco) => **APROVADO**

Média Final menor a 5,0 (cinco) => **REPROVADO**