

	<b>FACULDADE SENAC RJ</b> <b>PLANO DE ENSINO</b>	
	<b>CURSO: SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS</b>	<b>Semestre Letivo: 2022.1</b>
<b>Disciplina/UC</b>	<b>DESIGN DE INTERFACES</b>	<b>Módulo: 2</b>
		<b>Carga Horária Semestral: 40h</b>
		<b>Carga Horária Semanal: 2h</b>
<b>Professor:</b>	GABRIELA SILVEIRA BARBOSA	

### **Perfil Profissional de Conclusão e Competências do Perfil:**

O Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas é responsável por projetar, especificar, desenvolver, documentar, testar, implantar e manter sistemas computacionais de informação. Este profissional trabalha com ferramentas computacionais, equipamentos de informática e metodologia de gerenciamento de projetos na produção de sistemas. Raciocínio lógico focado na codificação de programas e emprego de linguagens de programação, além da preocupação com a inovação, qualidade, usabilidade, robustez, integridade e segurança de programas computacionais são fundamentais à atuação deste profissional.

#### **Competências do perfil**

- Projetar sistemas de informação aplicando princípios de orientação a objetos e metodologia de desenvolvimento de sistemas existente no mercado.
- Especificar e documentar requisitos necessários para identificar as necessidades dos clientes, atuando como mediador e gerenciador entre os usuários de sistemas e os desenvolvedores de aplicações.
- Desenvolver sistemas de informação para diferentes contextos, codificando e estabelecendo padrões mediante linguagem de programação orientada a objeto.
- Implantar e manter sistemas de informação, realizando instalação e as manutenções preventivas, evolutivas e corretivas.
- Gerenciar projetos de desenvolvimento de sistemas de informação com qualidade, elaborando cronogramas e definindo custos.
- Implementar políticas, processos e boas práticas de governança no desenvolvimento de projetos de TI.

#### **Justificativa da disciplina/UC (Por que esta disciplina é importante na formação do perfil profissional?) e sua contribuição para o desenvolvimento do Projeto Integrador:**

O Designer de Interfaces é responsável por conceber a estrutura dos sistemas digitais, considerando o projeto centrado no usuário e tomando como premissa o design responsivo. Ele relaciona a identidade visual com o design das interfaces e desenvolve a estrutura do sistema, baseando-se em conceitos de usabilidade e design centrado no usuário para construir um site funcional, adequado ao projeto.

#### **Competências a serem desenvolvidas na disciplina/UC e indicadores de competência:**

##### **Competências:**

- Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.

#### **Indicadores de Competência:**

- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados
- Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.
- Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.
- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.

#### **Conteúdo:**

- User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);
- User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).

#### **Estratégias didáticas:**

Criar a estrutura de navegação do site através da definição do layout da interface para construir as páginas do projeto. Os alunos criarão um template de conteúdo dinâmico (individuais e em equipe) através de aula prática em softwares específicos.

#### **Procedimentos e Instrumentos de Avaliação:**

**Ciclo 1 = A partir das pesquisas realizadas, o projeto deverá estar com o protótipo da home pronto**

**Ciclo 2 = Banca do projeto integrador**

**Lançamento  $\frac{\text{Ciclo 1} + \text{Ciclo 2}}{2}$  = Média UC**

#### **Bibliografia:**

##### **Bibliografia Básica:**

- KRUG, Steve. Não me faça pensar. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.
- PREECE Jennifer Jackson; ROGERS, Yvonne; SHARP, Hellen. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- TEIXEIRA, Fabrício. Introdução e boas práticas em UX design. São Paulo: Casa do Código, 2014.

##### **Bibliografia Complementar:**

- BEAIRD, Jaison. Princípios do web design maravilhoso: crie maravilhoso web sites utilizando este guia simples passo a passo. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.
- JOHNSON, S. Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- MORAIS, Anamaria de; ROSA, José Guilherme Santa. Avaliação e projeto no design de interfaces. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.
- ROYO, Javier. Design digital. 2. ed. São Paulo: Rosari, 2008.

## CRONOGRAMA DO SEMESTRE: 2022.1

(Organização do cronograma de trabalho - competências a desenvolver/aulas)

Competência/Indicadores		Bases Tecnológicas, científicas e instrumentais (conteúdos)	Data	Carga Horária	Carga Horária Acumulada
● Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados</li><li>- Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.</li><li>- Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.</li><li>- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.</li></ul>	User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);  User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).	1. 07/03	2h/a	2h/a
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados</li><li>- Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.</li><li>- Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares</li></ul>	User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);  User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).	2. 14/03	2h/a	4h/a

	<p>adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.</p> <p>- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.</p>				
<p>● Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.</p>	<p>- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados</p> <p>- Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.</p> <p>- Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.</p> <p>- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.</p>	<p>User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);</p> <p>User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).</p>	<p><b>3.</b> <b>21/03</b></p>	2h/a	6h/a
<p>● Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.</p>	<p>- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados</p> <p>- Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.</p>	<p>User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);</p> <p>User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).</p>	<p><b>4.</b> <b>28/03</b></p>	2h/a	8h/a

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.</li> <li>- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.</li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados</li> <li>- Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.</li> <li>- Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.</li> <li>- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.</li> </ul>	<p>User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);</p> <p>User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).</p>	<p>5. 04/04</p>	2h/a	10h/a
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados</li> <li>- Define paleta de cores de acordo com estratégias do</li> </ul>	<p>User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);</p> <p>User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).</p>	<p>6. 11/04</p>	2h/a	12h/a

	<p>projeto para consistência e padrão das telas.</p> <p>- Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.</p> <p>- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.</p>				
<p>● Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.</p>	<p>- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados</p> <p>- Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.</p> <p>- Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.</p> <p>- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.</p>	<p>User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);</p> <p>User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).</p>	<p><b>7.</b> <b>18/04</b></p>	2h/a	14h/a
<p>● Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.</p>	<p>- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados</p>	<p>User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);</p>	<p><b>8.</b> <b>25/04</b></p>	2h/a	16h/a

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.</li> <li>- Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.</li> <li>- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.</li> </ul>	User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).			
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados</li> <li>- Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.</li> <li>- Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.</li> <li>- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.</li> </ul>	<p>User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);</p> <p>User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).</p>	9. 02/05	2h/a	18h/a

<p>● Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados</li> <li>- Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.</li> <li>- Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.</li> <li>- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.</li> </ul>	<p>User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);</p> <p>User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).</p>	<p><b>10. 09/05</b></p>	<p>2h/a</p>	<p>20h/a</p>
<p>● Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados</li> <li>- Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.</li> <li>- Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.</li> <li>- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários</li> </ul>	<p>User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);</p> <p>User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).</p>	<p><b>11. 14/05</b></p>	<p>2h/a</p>	<p>22h/a</p>



	para a criação de recomendações de melhorias.				
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados</li> <li>- Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.</li> <li>- Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.</li> <li>- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.</li> </ul>	<p>User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);</p> <p>User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).</p>	<b>12. 16/05</b>	2h/a	24h/a
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados</li> <li>- Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.</li> <li>- Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.</li> </ul>	<p>User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);</p> <p>User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).</p>	<b>13. 23/05</b>	2h/a	26h/a

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.</li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados</li> <li>- Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.</li> <li>- Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.</li> <li>- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.</li> </ul>	<p>User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);</p> <p>User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).</p>	<p><b>14.</b> <b>30/05</b></p>	2h/a	28h/a
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados</li> <li>- Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.</li> <li>- Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para</li> </ul>	<p>User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);</p> <p>User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).</p>	<p><b>15.</b> <b>06/06</b></p>	2h/a	30h/a

	<p>atender as expectativas de usuários e cliente.</p> <p>- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.</p>				
<p>● Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.</p>	<p>- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados</p> <p>- Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.</p> <p>- Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.</p> <p>- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.</p>	<p>User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);</p> <p>User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).</p>	<p><b>16.</b> <b>13/06</b></p>	2h/a	32h/a
<p>● Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.</p>	<p>- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados</p> <p>- Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.</p> <p>- Desenvolve os</p>	<p>User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);</p> <p>User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).</p>	<p><b>17.</b> <b>20/06</b></p>	2h/a	34h/a

	<p>layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.</p> <p>- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.</p>				
<p>● Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.</p>	<p>- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados</p> <p>- Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.</p> <p>- Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.</p> <p>- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.</p>	<p>User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);</p> <p>User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).</p>	<p><b>18.</b> <b>27/06</b></p>	2h/a	36h/a
<p>● Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.</p>	<p>- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados</p> <p>- Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para</p>	<p>User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);</p> <p>User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).</p>	<p><b>19.</b> <b>04/07</b></p>	2h/a	38h/a

	<p>consistência e padrão das telas.</p> <p>- Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.</p> <p>- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.</p>				
<p>● Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.</p>	<p>- Cria wireframes e gerar a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados</p> <p>- Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.</p> <p>- Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.</p> <p>- Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.</p>	<p>User Experience - Desenho de interface (Software de imagens vetoriais e/ou bitmap, Teoria das cores, grid, Percepção visual em interfaces, wireframe, Prototipagem funcional);</p> <p>User Experience - Validação com o usuário (avaliação cooperativa).</p>	<p><b>20.</b> <b>04/07</b></p>	2h/a	40h/a

Observação: Caso exista o ajuste da hora-aula, será preciso sinalizar a proposta de complementação a fim de totalizar a carga horária da UC/disciplina.