



DESIGN DIGITAL

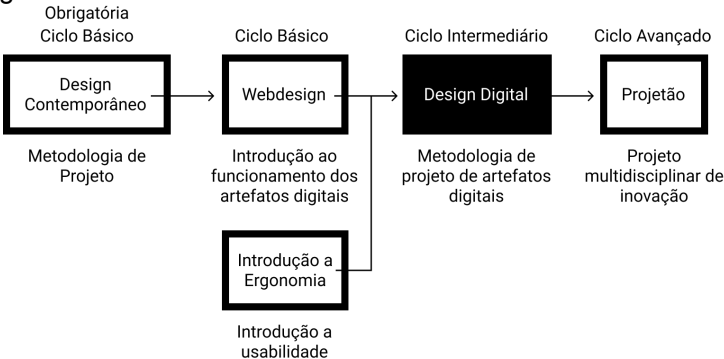
1. Professor
Prof. Dr. Guilherme Ranoya

2. Resumo
Esta disciplina atua como um momento intermediário entre "Design Contemporâneo" e "Projetão". É uma disciplina de projeto em grupo, onde se desenvolverá um serviço/aplicativo/website, e isto será feito com uma metodologia de projeto equivalente ao que se aplica em "Projetão". Metodologia de projeto é, em resumo, o processo e estudos adotados para se identificar um problema/oportunidade e responder a ele com um objeto/solução.

O objetivo desta disciplina é preparar o aluno de design para entender a lógica deste processo e conhecer esta jornada para que possa utilizá-la, no futuro, com equipes multidisciplinares como em "Projetão".

O projeto aqui desenvolvido chega até o nível da simulação do produto (protótipo), que não funciona realmente, mas ilude quem o vê como se funcionasse perfeitamente. Este tipo de peça é criada, no processo de desenvolvimento de produtos digitais, na etapa anterior à execução final de um produto funcional para ser lançado no mercado, chamado normalmente de MVP (minimum viable product).

3. Recomendações e encaminhamento
Não há pré-requisitos para a matrícula neste componente curricular, contudo, recomenda-se fortemente uma experiência prévia com metodologia de projeto, e um conhecimento inicial com artefatos digitais, antes de se cursar as atividades desta cadeira, como proposto no diagrama abaixo. Consequentemente, recomenda-se o encaminhamento para a disciplina de "Projetão" onde a metodologia estudada neste componente será aplicada em um projeto de empreendedorismo e inovação com equipes multidisciplinares. Esta trajetória não se configura como algo obrigatório ou necessário, mas uma recomendação para que o aproveitamento formativo seja integral.



4. Quem deve cursar esta disciplina
Alunos de graduação que desejam:

- I. Se envolver com inovação e empreendedorismo;
- II. Tenham interesse em negócios e startups associados a artefatos digitais;
- III. Queiram trabalhar com desenvolvimento de websites, aplicativos, etc.;
- IV. Pretendem cursar a disciplina de Projeto (CIn) no futuro.

5. Quem NÃO deve cursar esta disciplina

- I. Alunos que querem apenas entender do que se trata o design digital, ou que não tenham tido nenhum contato com esta área, em termos acadêmicos ou profissionais.
- II. Alunos que não pretendem se dedicar à disciplina, e irão ocupar a vaga de um colega que iria se dedicar.

6. Ementa

Eixos predominantes de estética e tecnologia
nível intermediário

Estudo sobre a metodologia e projeto de artefatos digitais, e dos princípios que orientam a sua concepção a partir da experiência humana com dispositivos interativos nas suas mais variadas formas - de aplicativos à computação física -, considerando seu desenvolvimento e produção como um trabalho colaborativo e multidisciplinar.

7. Objetivos

A proposta deste componente curricular é preparar o aluno para propor, esboçar, questionar, projetar, representar, planejar, avaliar e documentar artefatos de mídia computacional dentro de uma equipe multidisciplinar. Ela circunscreve o problema da representação (visual, sonora, audiovisual ou multimidiática) e enfatiza os processos de comunicação (que lhe permite a colaboração) e reflexão-proposição (que lhe permite criar e responder material e concretamente às necessidades e problemas presentes nestas representações) como ferramentas importantes para a construção de produtos bem resolvidos e bem acabados.

Enquanto o processo de desenvolvimento e a engenharia necessários para a execução de peças de mídia digital dependem de profissionais de tecnologia e computação, as etapas de concepção, planejamento e projeto são geralmente responsabilidades de profissionais que precisam estar preparados para lidar com demandas nos níveis conceitual, teórico e material, além de colaborar com outros profissionais para viabilizar a adequação e a construção destes produtos ou de quaisquer peças multimidiáticas.

8. Metodologia

Aulas expositivas para apresentação dos problemas, questões e métodos utilizados para solução do projeto, e aulas práticas para desenvolvimento do trabalho proposto.

9. Conteúdo Programático

Os conteúdos da componente curricular são o processo e as atividades a serem realizadas para solução e desenvolvimento de um produto digital. O projeto é dividido em 3 fases, cada fase com suas próprias etapas a serem realizadas para solução do artefato em questão:

I. Observação / Levantamentos

Fase de pesquisa que busca compreender um campo de atuação, necessidades de usuários, contexto em que a solução se insere, e que culmina com a definição de um problema de projeto a ser resolvido.

II. Definições de projeto

Fase de proposição que busca transformar as questões levantadas em requisitos e parâmetros de projeto para que uma solução possa ser delineada.

III. Construção / Representação

Fase de produção com o objetivo de dar materialidade a solução proposta, tornando o projeto visível e compreensível.

10. Sistema de avaliação e critérios

O projeto a ser desenvolvido é dividido em 3 fases: Observações / Levantamentos (O), Definições de projeto (P) e Construção / Representação (C), como apresentado abaixo:

O	1	Primeiras impressões	O1 O que eu sei sobre o contexto e necessidades da área? O que eu presumo que sejam seus problemas?	1	Definição de tema / área de atuação
				2	Definição de cenário e observação de campo
				3	Seleção de públicos / usuários potenciais
				4	Levantamento etnográfico
				5	Construção de personas e perfis psicográficos
				6	Definição de hipóteses
	2	Pesquisa com usuário	O2 O que eu sei sobre os problemas que o usuário enfrenta? Como ele vê a solução proposta?	1	Investigação / pesquisa com usuários
				2	Síntese de problemas encontrados
				3	Validação de problemas de projeto
				4	Validação das hipóteses levantadas
	3	Tipologia	O3 O que eu considero bom?	1	Levantamento de artefatos / soluções semelhantes
				2	Levantamento de referências para aspectos específicos
P	1	Critérios norteadores	P1 O que a solução deveria ter? Como isso deveria ser?	1	Definição de problema de projeto
				2	Requisitos funcionais
				3	Modelo de estrutura (interface/organização/conteúdo/etc.)

C	2	Arquitetura	P2 Como isso deveria funcionar?	4	Modelo de comportamento (interação/navegação/etc.)
				5	Definições conceituais
				1	Estrutura de navegação
				2	Wireframes
				3	Protótipo de baixa fidelidade
				4	Teste de usabilidade
				5	Mapeamento de problemas de arquitetura
				6	Ajustes de estrutura
	1	Layout	C1 Qual a "cara" da solução?	1	Desenho de modelos de layout
				2	Desenho de elementos de interface
	2	Protótipo funcional	C2 Como a solução se comporta?	1	Protótipo de média/alta fidelidade
				2	Protótipo interativo
				3	Teste de usabilidade
				4	Mapeamento de problemas de interface
				5	Ajustes de interface
	3	Produto	C3 O que é o artefato?	1	Simulação

A primeira fase (O) recebe 4 pontos da avaliação final, e as duas fases subseqüentes (P e C) recebem 3 pontos cada, totalizando 10 pontos de avaliação, diretamente proporcional à nota a ser atribuída como avaliação. Cada uma das etapas de projeto, que compõe cada fase, tem peso igual na avaliação de sua respectiva fase.

Cada etapa de projeto receberá uma avaliação segundo os seguintes critérios:

1. Resolvido plenamente:

a etapa foi realizada integralmente e sem questões pendentes.
a etapa recebe pontuação total na avaliação.

2. Resolvido parcialmente:

a etapa de projeto não foi realizado totalmente ou apresenta questões pendentes.
a etapa recebe 50% do valor total de avaliação.

3. Não resolvido:

a etapa não foi resolvida ou apresenta muitas pendências.
a etapa não recebe pontuação.

OBS: Trabalhos entregues no formato errado, com nomenclatura errada, que não podem ser abertos, ou que desrespeitem as especificações feitas, serão considerados como não resolvidos.

11. Bibliografia

Básica:

ALT, Luis & PINHEIRO, Tennyson. Design thinking brasil. São Paulo: Elsevier, 2011.

BONSIEPE, Gui. Design – do material ao digital. São Paulo: Blucher, 2015.

BROWN, Tim. Design thinking - Uma Metodologia Poderosa Para Decretar o Fim das Velhas Ideias. São Paulo: Elsevier, 2010.

MAEDA, John. As leis da simplicidade. São Paulo: Novo Conceito, 2007.

STICKDORN, Marc & SCHNEIDER, Jakob. Isto É Design Thinking de Serviços. Fundamentos, Ferramentas, Casos. Porto Alegre: Bookman, 2014.

Complementar:

AMBROSE, Gavin & HARRIS, Paul. Design thinking. Porto Alegre: Bookman, 2011.

COOPER, Alan. The inmates are running the asylum. London: Pearson Education, 2004.

COOPER, Alan; REIMANN, Robert; CRONIN, David. About face 3: the essentials of interaction design. West Sussex: John Wiley and Sons, 2007.

CRUMLISH, Christian & MALONE, Erin. Designing social interfaces. Sebastopol: O'Reilly Media Inc., 2009

GALITZ, Wilbert. The essential guide to user Interface design. New York: Wiley & Sons, 2002.

GARRETT, Jesse James. The elements of user experience – user-centered design for the web and beyond. Berkeley: New Riders, 2011.

GREENBERG, Saul, CARPENDALE, Sheelagh & MARQ, Nicolai. Sketching the user experience. Massachusetts: Morgan Kaufmann, 2007.

LOWDERMILK, Travis. User-centered design. Sebastopol: O'Reilly Media, 2013.

NIELSEN, Jakob. Usability engineering. Massachusetts: Morgan Kaufmann, 1993.

NORMAN, Donald. Design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005.

TIDWELL, Jenifer. Designing Interfaces. Sebastopol: O'Reilly Media Inc., 2011.

12. Comentários e reflexões sobre as atividades desenvolvidas

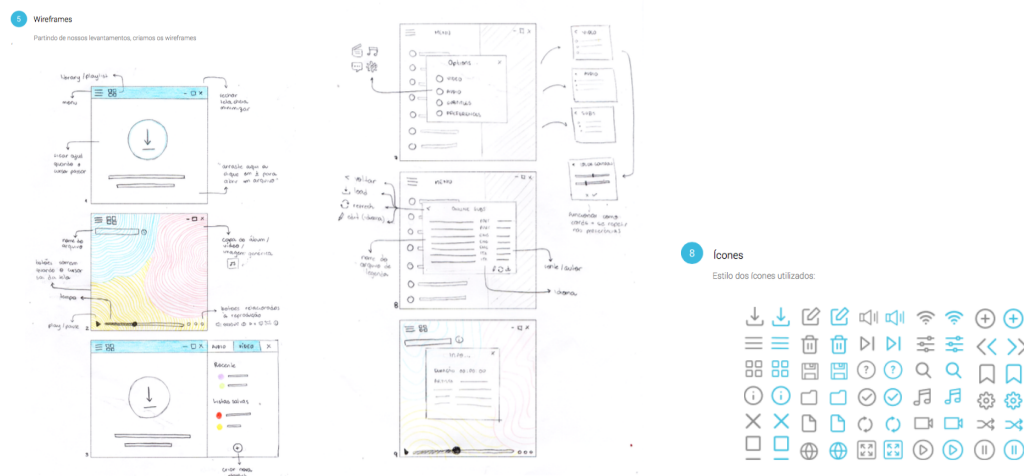
Turma de 2018.1

Disciplina em andamento

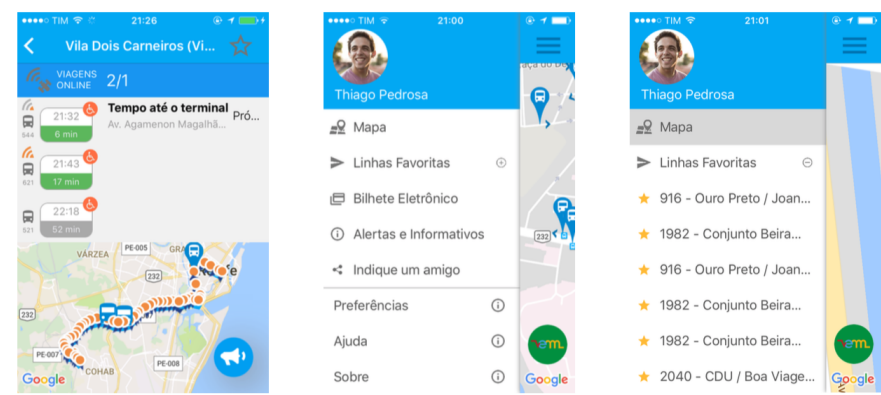
Turma de 2017.1 (primeira turma)

A disciplina abordou princípios e fundamentos do design voltado para mídias computacionais das mais variadas. A ênfase nos princípios, conceitos e aspectos teóricos, deixou pouco espaço para atividades práticas e aplicação.

Verificou-se que a disciplina seria melhor aproveitada como uma prática integral de projeto, onde os conteúdos pudesse ser abordados como suporte para as atividades propostas. Isso colaboraria também em estabelecer uma ponte com atividades desempenhadas em "Projetão (CIn)", uma vez que os alunos que cursavam esta disciplina interdepartamental tinham muita dificuldade em desenvolver um projeto multidisciplinar dirigido aos artefatos computacionais sem uma experiência prévia com o processo.



PRINCIPAIS FUNÇÕES



DETALHES

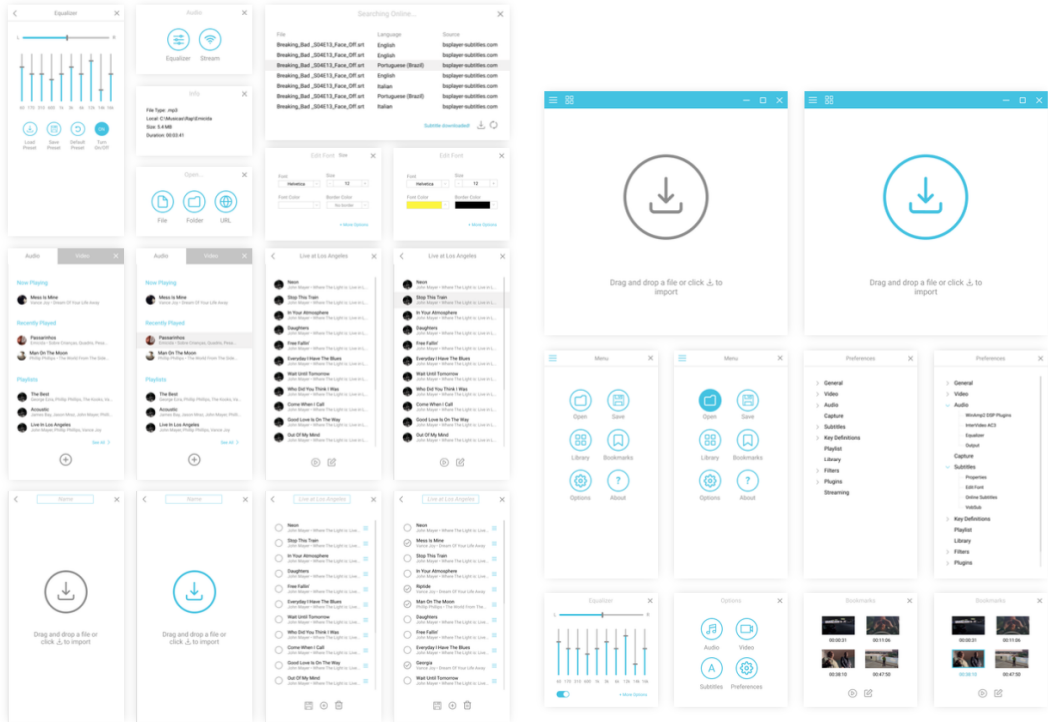
Clicando nos ônibus são detalhados o trajeto e demais previsões daquela linha.

MENU

Abrindo o menu, são mostradas as demais funções do app e os serviços adicionais.

FAVORITOS

O usuário pode adicionar as linhas que usa frequentemente aos favoritos.



ESTUDO DOS USUÁRIOS

O QUE ELES DIZEM



IAGO BARBOSA

20 anos, estudante de Design (UFPE)

“Eu acho o aplicativo bom. Dá umas bugadass as vezes, mas é bom.

Eu uso só o básico mesmo. Acho que a comunicação visual é um pouco ruim, demonstra pra você entender algumas coisas.

Como melhoria, a notificação de quando o ônibus tivesse vindo iria ser top! Na verdade, meu maior problema é o trajeto: saber que ônibus pegar e onde descer.”



LUANA MARANHÃO

20 anos, estudante de Nutrição (UFPE)

“Ele marca bem as previsões em que o ônibus pode passar nas paradas. Não tenho do que reclamar.

Para melhorar, poderiam na próxima atualização colocar a função de um “alarme” ou “lembrete” para avisar que o ônibus irá passar dentro de 10min ou 5min na parada que o usuário favoritou. Seria uma utilidade há mais para pessoas que assim como eu se atrasam bastante”



JESSÉ FREITAS

25 anos, Ciência da Computação (UNICAP)

“Aprovado! Mas acho que poderia melhorar em alguns pontos: Seria bom se, assim como a UBER, o CittaMobi mostrasse a movimentação em tempo real do veículo.

Outra sugestão é a implementação de algumas funções automatizadas, em que ele pudesse dar informações sobre o trânsito, quais as melhores rotas, etc. Além de emitir notificações para o usuário se organizar melhor.”