

Plano de Ensino - Ano 2020-2

Curso: Sistemas de Informação - Bacharelado

Período: 4º período

Componente curricular: Experiência de Usuário

Turma: C29-4

Carga Horária

Teórica	Prática	APS	Total
16	16		32

Nº de aulas de 50 minutos

Teórica	Prática	APS	Total
20	20		40

Nome(s) do(s) Docente(s) do Componente Curricular

Cristiano Vieira da Silva

Ementa

UX (User eXperience), IHC (Interface Humano-Computador) e usabilidade. Processo de design centrado no usuário. Técnicas para conhecer, projetar e avaliar soluções de UX. Aplicações de UX em soluções cotidianas.

Objetivos

Preparar os alunos no conhecimento das técnicas de UX que se baseia no estudo da navegabilidade e prototipação em páginas Web e Aplicativos. Conhecimento aprofundado no processo de design centrado na interação humano-computador, equilibrando teoria e prática através dos métodos da experimentação.

Metodologia de Ensino

Aulas expositivas
Aulas práticas
Aulas teóricas / práticas / demonstrativas
Leituras programadas
Estudo dirigido
Discussão em pequenos grupos
Recursos Audiovisuais e Tecnologias de Informação e Comunicação - TICs
Microcomputador

Filme / vídeos
Plataforma Moodle

Critérios de Avaliação

O sistema de avaliação será contínuo, considerando o processo de ensino-aprendizagem como um todo.

O aluno que não atingir, ao final do período, a nota mínima de 30,0 pontos, será considerado automaticamente reprovado na disciplina.

O aluno que obtiver 60,0 ou mais pontos cumulativos e 75% ou mais de frequência da carga horária prevista para a disciplina será considerado aprovado.

O aluno que atingir entre 30,0 e 59,0 pontos terá direito a uma avaliação especial ao final do período letivo, em conformidade com o Regimento Geral.

A avaliação especial consistirá numa prova escrita com todo o conteúdo ministrado no semestre e terá valor de 100,0 pontos. Após a avaliação especial será considerado aprovado o aluno que atingir média igual ou superior a 60,0 pontos, considerando-se a média ponderada entre o total conseguido no semestre (com peso 1) e a nota da avaliação especial (com peso 2), divididos por 3.

As avaliações somam 100 (cem) pontos.

Estratégias de Recuperação:

Tendo em vista o sistema continuado de avaliação, a recuperação será implementada no decorrer do semestre, em atendimento ao aluno que for considerado defasado em relação ao aproveitamento geral da classe. Serão utilizados procedimentos como a realização de tarefas complementares ou sínteses dos conceitos estudados, que possibilitem melhor compreensão do conteúdo e envolvimento com o componente curricular. Tais atividades de recuperação têm caráter qualitativo. As notas já obtidas pelo acadêmico não poderão ser substituídas.

Nº	Descrição	Valor
1	1º trabalho Avaliativo	15
2	2º trabalho Avaliativo	15
3	1ª Avaliação	30
4	2ª Avaliação	30
5	Projeto	10

Conteúdo Programático e Calendário de Assuntos

Semana / Data	Aulas teór.	Aulas prá.	Assunto	Docente
Semana 1	2		Apresentação da disciplina, conteúdo programático e sistema de avaliação	Cristiano Vieira da Silva
Semana 2	2		Noções de UX (User eXperience).	Cristiano Vieira da Silva

Semana / Data	Aulas teór.	Aulas prá.	Assunto	Docente
Semana 3	2		Noções de IHC (Interface Humano-Computador) e usabilidade.	Cristiano Vieira da Silva
Semana 4	2		Relações entre UX e IHC.	Cristiano Vieira da Silva
Semana 5	2		Aplicação de conceitos de UX e IHC na construção de aplicações web e aplicativos.	Cristiano Vieira da Silva
Semana 6		2	Processo de design centrado no usuário: interação, usabilidade e acessibilidade.	Cristiano Vieira da Silva
Semana 7	2		Apresentação de trabalhos.	Cristiano Vieira da Silva
Semana 8	2		Primeira avaliação.	Cristiano Vieira da Silva
Semana 9	2		Correção da avaliação.	Cristiano Vieira da Silva
Semana 10		2	Técnicas para conhecer, projetar e avaliar soluções de UX.	Cristiano Vieira da Silva
Semana 11		2	Exercícios. Apresentação Pré-Bancas TCC	Cristiano Vieira da Silva
Semana 12		2	Design de interface e serviços.	Cristiano Vieira da Silva
Semana 13		2	Prototipação.	
Semana 14		2	Prototipação.	Cristiano Vieira da Silva
Semana 15		2	Aplicações de UX em soluções cotidianas.	Cristiano Vieira da Silva
Semana 16	2		Aplicações de UX em soluções cotidianas.	Cristiano Vieira da Silva
Semana 17		2	Semana do Curso de SI e Bancas de TCC	Cristiano Vieira da Silva
Semana 18		2	Apresentação de trabalhos.	Cristiano Vieira da Silva
Semana 19		2	Segunda Avaliação.	Cristiano Vieira da Silva
Semana 20	2		Avaliação de 2a chamada. Entrega das notas e fechamento do semestre.	Cristiano Vieira da Silva
Total:	40			

Atividades Práticas Supervisionadas

Data Solic.	Data Entrega	Nº aulas	Descrição	Valor
-------------	--------------	----------	-----------	-------

Bibliografia Básica

NORMAN, Donald A. O Design do Dia a Dia. Illinois. Rocco; 1ª Edição. 2006.
LOWDERMILK, Travis. Design Centrado no Usuário. Novatec. 2013.
TEIXEIRA, Fabricio. Introdução e boas práticas em UX Design. Casa do Código. 2014.

Bibliografia Complementar

CYBIS, Walter de A; BETIOL, Adriana H.; FAUST, Richard. Ergonomia e Usabilidade. Conhecimentos, Métodos e Aplicações. 3ª edição. Novatec. 2015
DIAS, Cláudia. Usabilidade na Web: criando portais mais acessíveis. Rio de Janeiro: Alta Books Ltda, 2007.
NICHOLS, Kevin P.; CHESNUT, Donald. UX For Dummies. Edição ilustrada. 2014.
OLIVEIRA NETTO, Alvim Antônio de. IHC - Modelagem e gerência de interfaces com o usuário. Florianópolis: VisualBooks, 2004.
ROYO, Javier. Design Digital. Tradução: Osvaldo Antônio Rosiano. 1º Ed. São Paulo: Edições Rosari, 2008.

Observações

Aprovação do Coordenador de Curso

O Plano de Ensino foi aprovado em 23/07/2020 10:15