



Plano de Ensino para o Ano Letivo de 2020

IDENTIFICAÇÃO		
Disciplina: UX UI Design da Experiência		Código da Disciplina: DSG910
Course: UX UI Experience Design		
Materia: UX UI Design de la Experiencia		
Periodicidade: Semestral	Carga horária total: 40	Carga horária semanal: 00 - 02 - 00
Curso/Habilitação/Ênfase: Design Design	Série: 4 4	Período: Noturno Matutino
Professor Responsável: Ana Paula Scabello Mello	Titulação - Graduação Arquiteto e Urbanista	Pós-Graduação Doutor
Professores: Ana Paula Scabello Mello	Titulação - Graduação Arquiteto e Urbanista	Pós-Graduação Doutor
OBJETIVOS - Conhecimentos, Habilidades, e Atitudes		
<p>Conhecimentos: apresentar os conceitos de Experiência do Usuário / User Experience(UX) e de Interface do Usuário / User Interface (UI).</p> <p>Habilidades: instrumentar os alunos com conhecimentos, métodos e ferramentas para identificar as necessidades dos usuários, gerar conceitos de produtos e serviços interativos com enfoque na experiência do usuário, conceber e testar wireframes e protótipos navegáveis de interfaces digitais.</p> <p>Atitudes: sensibilizar os alunos sobre a importância de desenvolver produtos, serviços e interfaces digitais que tragam experiências positivas e prazerosas aos usuários.</p>		
EMENTA		
<p>Introdução à UX, compreensão dos conceitos e sua contextualização, evolução e campos de atuação. Os elementos da experiência do usuário (UX). Forma, conteúdo e comportamento: design de interface, arquitetura da informação, design de interação. Taxonomia. Estratégia de Design. Pesquisa com usuário. Introdução à UI. Wireframes, layouts e protótipos navegáveis. Testes com usuários. Testes de Usabilidade.</p>		



SYLLABUS
Introduction to UX, understanding the concepts and their contextualization, evolution and fields of action. The elements of user experience (UX). Form, content and behavior: interface design, information architecture, interaction design. Taxonomy. Design strategy. Search with user. Introduction to the UI. Navigable wireframes, layouts and prototypes. Tests with users. Usability Tests.
TEMARIO
Introducción a UX, entendiendo los conceptos y su contexto, evolución y campos de acción. Los elementos de la experiencia del usuario (UX). Forma, contenido y comportamiento: diseño de interfaz, arquitectura de información, diseño de interacción. Taxonomía Estrategia de diseño. Encuesta de usuarios. Introducción a la interfaz de usuario. Wireframes navegables, diseños y prototipos. Pruebas con usuarios. Pruebas de usabilidad.
ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM - EAA
Aulas de Exercício - Sim
LISTA DE ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM
- Sala de aula invertida
- Design Thinking
- Project Based Learning
METODOLOGIA DIDÁTICA
Aulas expositivas, dinâmicas práticas, seminários, desenvolvimento de projetos.
CONHECIMENTOS PRÉVIOS NECESSÁRIOS PARA O ACOMPANHAMENTO DA DISCIPLINA
Não se aplica
CONTRIBUIÇÃO DA DISCIPLINA
Capacitar o designer de produto a desenvolver projetos de produtos e serviços interativos que proporcionem experiências positivas aos usuários.
BIBLIOGRAFIA
<p>Bibliografia Básica:</p> <p>KRUG, Steve. Não me faça pensar : atualizado: uma abordagem de bom senso à usabilidade na Web e Mobile. [Don't make me think revisited]. FERNANDES, Acauan Pereira (Trad.). 1. ed. Rio de Janeiro: AtlasBooks, 2014. 198 p. ISBN 9788576088509.</p> <p>NIELSEN, Jakob; BUDIU, Raluca. Usabilidade móvel. [Mobile usability]. FACCHIM, Sergio (Trad.). Rio de Janeiro: Campus / Elsevier, c2014. 203 p. ISBN 9788535264272.</p> <p>TEIXEIRA, Fabrício. Introdução e boas prática em UX Design. São Paulo: Casa do Código, 2015. 271 p. ISBN 9788575223925.</p>

**Bibliografia Complementar:**

BUXTON, Bill. Sketching user experiences: getting the design right and the right design. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann, c2007. 445 p. ISBN 97801237440373.

CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; RICHARD, Faust. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. São Paulo, SP: Novatec, 2007. 344 p. ISBN 9788575221389.

GREENBERG, Saul. Sketching user experiences. Waltham, MA: Morgan Kaufmann, c2012. 262 p. ISBN 9780123819598.

PRESS, Mike; COOPER, Rachel. El diseño como experiencia: el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Trad. María Jesús Rivas. Barcelona: Gustavo Gili, 2009. 239 p. ISBN 9788425222283.

PRESS, Mike; COOPER, Rachel. The design experience: the role of design and designers in the twenty-first century. Surrey: Ashgate, 2003. 210 p. ISBN 9780566078910.

SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. Design participativo: técnicas para a inclusão de usuários no processo ergodesign de interfaces. Rio de Janeiro, RJ: Rio Books, 2012. 170 p. ISBN 9788561556167.

AVALIAÇÃO (conforme Resolução RN CEPE 16/2014)

Disciplina semestral, com trabalhos.

Pesos dos trabalhos:

k_1 : 1,0 k_2 : 1,0 k_3 : 1,0

INFORMAÇÕES SOBRE PROVAS E TRABALHOS

Trabalho T1 (k_1 - 0 a 10): Ferramentas UX de estratégias e geração de ideias aplicadas ao TCC - entrega final.

Trabalho T2 (k_2 - 0 a 10): Projeto do aplicativo/interface digital, apresentado em layout estático.

Atividades A1 a A6 (k_3 - 0 a 10): participação individual nas atividades em sala de aula ao longo do semestre.



OUTRAS INFORMAÇÕES



SOFTWARES NECESSÁRIOS PARA A DISCIPLINA

Pacote Office, ADOBE XD, InVision.



APROVAÇÕES

Prof.(a) Ana Paula Scabello Mello
Responsável pela Disciplina

Prof.(a) Claudia Alquezar Facca
Coordenador(a) do Curso de Design

Data de Aprovação:



PROGRAMA DA DISCIPLINA		
Nº da semana	Conteúdo	EAA
1 E	PRINT.	0
2 E	Apresentação do programa da disciplina e do tema de projeto do semestre. Introdução à UX, compreensão dos conceitos e sua contextualização, evolução e campos de atuação. UX x UI. Ferramentas e Processos de UX.	0
3 E	Ferramentas de UX para definição de estratégias: mapa de jornada do usuário, blueprints, ecossistemas, personas, mapa de stakeholders. Definição de grupos e temas de trabalho.	0
4 E	Atividade A1: mapa de stakeholders (atividade presencial, com entrega via mrooms ao final da aula).	91% a 100%
5 E	Atividade A2: persona (entrega via mrooms antes da aula, para apresentação e discussão em aula).	91% a 100%
6 E	Métodos e Ferramentas de UX para geração de ideias: doublediamond, moodboard, storyboard, taxonomia.	0
7 E	Atividade A3: moodboard ou storyboard entrega via mrooms antes da aula, para apresentação e discussão em aula).	91% a 100%
8 E	AValiação: Entrega e apresentação do T1.	91% a 100%
9 E	DIA NÃO LETIVO	0
10 E	Devolutiva do trabalho T1.	0
11 E	UI: definição de conteúdo, navegação e interações. Desenvolvimento do trabalho T2. Geração do mapa da interface.	91% a 100%
12 E	Desenvolvimento do trabalho T2. A4: apresentação e discussão do conteúdo, navegação e e mapa da interface.	91% a 100%
13 E	Desenvolvimento do trabalho T2. Geração de rabiscoframes/sketches das telas da interface.	91% a 100%
14 E	Desenvolvimento do trabalho T2. A5: apresentação de rabiscoframes/sketches das telas da interface.	91% a 100%
15 E	Desenvolvimento do trabalho T2. Geração de wireframes (interfaces digitais estáticas).	91% a 100%
16 E	Desenvolvimento do trabalho T2. A6: apresentação e discussão de wireframes (interfaces digitais estáticas).	91% a 100%
17 E	Bancas de qualificação TCC.	0
18 E	FERIADO.	0
19 E	AValiação: Entrega e apresentação do trabalho T2.	91% a 100%
20 E	Entrega Substitutiva.	0
21 E	Encerramento do semestre letivo.	0
Legenda: T = Teoria, E = Exercício, L = Laboratório		