

Plano de Ensino – 2019/1

1. IDENTIFICAÇÃO

Professor(a):	JOYCE MIRANDA DOS SANTOS						Setor de Lotação:	DAIC		
Curso:	TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS			Disciplina:	PROJETO DE INTERFACE GRÁFICA			Semestre:	1	ANO 2019
Titulação:	Graduação		Especialização		Mestrado		x		Doutorado	
Reg. de Trab.	x	DE	40 h	20 h	Turno:	MAT	x	TARDE	x	NOITE
Atuação:	Ensino Médio			x	Ensino Técnico			x	Ensino Superior	
C.h. Semestral	80	C.h. Semanal	4	Pré-Requisito	-	Turma			Turno	Noturno

2. PERFIL PROFISSIONAL DO CURSO

O Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas é capaz de analisar, projetar, desenvolver, testar, implantar e manter sistemas computacionais de informação. Este profissional também é capaz de avaliar, selecionar, especificar e utilizar metodologias, tecnologias e ferramentas da Engenharia de Software, linguagens de programação e bancos de dados; coordenar equipes de produção de softwares; vistoriar, realizar perícia, avaliar e emitir laudo e parecer técnico em sua área de formação.

3. OBJETIVOS/COMPETÊNCIAS

Objetivo Geral:

Capacitar o aluno a aplicar princípios e normas aceitos ao projeto, construção, teste e avaliação de interfaces homem-máquina.

Objetivos Específicos:

- Aplicar os conceitos relacionados à construção de interfaces amigáveis de software com o intuito de tornar fácil a sua utilização pelo usuário;
- Identificar diretrizes e normas de reconhecimento mundial que devem ser seguidas no projeto de interfaces com os usuários de software e hardware;
- Relacionar os conhecimentos relativos ao projeto de Interface Homem-Máquina e os demais ramos do conhecimento como princípios do design, ergonomia, acessibilidade e linguística.

4. EMENTA

Fundamentos de Projeto de Interface Gráfica; Arquitetura da Informação; Usabilidade; UX Design; UI Design; Projeto e Implementação de Interfaces Gráficas.

5. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Fundamentos de Projeto de Interface Gráfica: Arquitetura da Informação, Usabilidade.
- UX Design: fundamentos, aplicações e ferramentas
- Processo de Wireframing: fundamentos, aplicações e ferramentas
- UI Design: fundamentos, aplicações e ferramentas
- UI Design: fundamentos, aplicações e ferramentas
- Implementação de Interface Gráfica

6. METODOLOGIA

O conteúdo programático será desenvolvido utilizando apresentação de material bibliográfico contendo os assuntos abordados, estudo dirigido, resolução de listas, desenvolvimento e implementação de projetos e discussão em sala de aula.

7. AVALIAÇÃO

Instrumentos

A avaliação será conduzida de forma cumulativa, através de provas, listas, seminários, atividades de pesquisa e desenvolvimento de projetos.

Critérios

$(TI1 + TI2 + AE + AP + 2*PF)/6$

TI: Tarefas de Implementação. AE: Avaliação Escrita. AP: Avaliação Prática. PF: Projeto Final.

8. BIBLIOGRAFIA

Básica:

- ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J. Design de interação: além da interação humano-computador. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

- BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; DA SILVA, Bruno Santana. Interação humano-computador. Elsevier, 2010.
- Rocha, Heloísa. Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador. Unicamp, 2003.
- Nielsen, Jakob; Loranger, Hoa. Usabilidade Na Web: Projetando Websites Com Qualidade. Rio De Janeiro: Campus, 2007.

Complementar:

- Garret, J.J. The ElementsofUser Experience: User-centered design for the web andbeyond.NewRiders Press, 2010.
- Teixeira, Fabrício. Introdução e Boas Práticas em UX Design. Casa do Código.
- Lima, Ângela Timótiá Pereira, et. Ali. Interface homem computador. Manaus/AM:UEA Edições, 2009;
- SPOLSKY, J. User Interface Design for Programmers, EditoraApress, 2001, ISBN:1893115941, 144 páginas.
- FOX. B. Game Interface Design.Editora Thomson Course Technology, 2005, ISBN: 1-59200-593-4, 233 páginas.
- BENYON, David. INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.
- PRESSMAN, Rogers S. ENGENHARIA DE SOFTWARE UMA ABORDAGEM PROFISSIONAL. São Paulo: Makron Books, 2011.
- FILHO PAULA, Wilson de Pádua. Engenharia de Softwre: Fundamentos, métodos e padrões. Rio de Janeiro: LTC, 2003.

E	Data	Conteúdo
1.		Fundamentos de Projeto de Interface Gráfica
2.		Arquitetura da Informação
3.		Usabilidade
4.		UX Design
5.		Processo de Wireframing
6.		Processo de Wireframing (cont.)
7.		UI Design
8.		UI Design - Projeto
9.		Ferramenta Adobe XD
10.		Ferramenta Adobe XD (cont.)
11.		Framework WEB: Materialize
12.		Framework WEB: Materialize (cont.)
13.		Interface Gráfica para Aplicação Desktop
14.		Interface Gráfica para Aplicação Desktop (cont.)
15.		Projeto - Implementação
16.		Projeto - Implementação
17.		Projeto - Implementação
18.		Avaliação
19.		Prova Final
20.		Encerramento Disciplina

Manaus, 23 de julho de 2019.

Gerente/Coordenador

Professor

Pedagoga