



# UX E DESIGN THINKING



# SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO</b>	<b>2</b>
<b>PLANEJAMENTO DE ESTUDOS</b>	<b>2</b>
<b>CRONOGRAMA DE ATIVIDADES</b>	<b>2</b>
<b>AVALIAÇÃO OFICIAL</b>	<b>2</b>
04 AGO - PARTE 01 - EXPLICANDO O QUE É UX E DESIGN THINKING	3
04 AGO - PARTE 02 - INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR (IHC) E DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO (DCU)	4
04 AGO - PARTE 03 - USABILIDADE, METAS DE USABILIDADE E AFFORDANCE	5
04 AGO - PARTE 04 - DESIGN EMOCIONAL (VISCERAL, COMPORTAMENTAL, REFLEXIVO) E PSICOLOGIA DA INTERAÇÃO	6
18 AGO - PARTE 05 - POR DENTRO DO DESIGN THINKING E O DUPLO DIAMANTE (PROBLEMA INICIAL)	7
18 AGO - PARTE 06 - ENTENDIMENTO SOBRE O USUÁRIO, PESQUISA, ENTREVISTAS, OBSERVAÇÕES E QUESTIONÁRIOS	8
18 AGO - PARTE 07 - PERSONAS E JORNADA DO USUÁRIO	9
18 AGO - PARTE 08 - MAPEAMENTO DE OPORTUNIDADES (CANVAS) E REFINO DO PROBLEMA	10
01 SET - PARTE 09 - FUNDAMENTOS DO DESIGN DE INTERFACE	11
01 SET - PARTE 10 - ARQUITETURA DE INFORMAÇÃO E WIREFRAME	11
01 SET - PARTE 11 - MVP E PROTOTIPAÇÃO (BAIXA, MÉDIA E ALTA)	12
01 SET - PARTE 12 - AVALIAÇÃO DE INTERFACES E TESTES DE USABILIDADE	13
<b>COMO ESTUDAR?</b>	<b>14</b>
<b>BIBLIOGRAFIA DA DISCIPLINA</b>	<b>15</b>

# APRESENTAÇÃO

UX e Design Thinking | 80h

Objetivos Gerais:

- Entender dos princípios e processos para se projetar uma boa experiência do usuário.
- Aprender como encontrar as reais necessidades dos usuários.
- Aprender técnicas para explorar e selecionar rapidamente alternativas de design promissoras.
- Aprender a projetar experiências interativas alinhadas com o comportamento humano.
- Aprender a avaliar experiências e determinar o que pode ser melhorado.
- Aprender como resolver um problema utilizando a técnica de User Experience com Design Thinking.

## PLANEJAMENTO DE ESTUDOS

Esta disciplina é de 80 horas.

Está previsto que você use cerca de 4 horas/semana

## CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

Atividade	Liberação	Encerramento	Conteúdo
AC 01	04/08/2025	24/08/2025	Partes 1, 2, 3 e 4
AC 02	18/08/2025	31/08/2025	Partes 5, 6, 7 e 8
AC 03	01/09/2025	14/09/2025	Partes 9, 10, 11 e 12

## AVALIAÇÃO OFICIAL

A avaliação oficial da disciplina ocorrerá no período de 22/09/2025 a 27/09/2025, conforme calendário acadêmico.

## 04 AGO - PARTE 01 - EXPLICANDO O QUE É UX E DESIGN THINKING

Vídeo	Acesse o vídeo da aula: EGUCHI, Michele Frias. Experiência de usuário e design thinking. Vídeo. 2022. Disponível em: < <a href="https://youtu.be/kTt0qwJfbYc">https://youtu.be/kTt0qwJfbYc</a> >. Acesso em: 07 out. 2022.
Áudio	Ouçá o áudio da aula: EGUCHI, Michele Frias. Experiência de usuário e design thinking. MP3. 2022. Disponível em: <a href="#">01 MP3 UXDT.mp3</a> . Acesso em: 07 out. 2022.
Texto para leitura	Leia o texto: EGUCHI, Michele Frias. Experiência do usuário (UX) e design thinking. 2022. Disponível em: <a href="#">01_TXT_UXDT</a> . Acesso em: 04 out. 2022.
Saiba mais	<p>Acesse o vídeo: AFETOTERAPIA. O poder da empatia (animações RSA) - Dr Brené Brown. YouTube, 25 jul. 2015. Disponível em: <a href="#">O Poder da Empatia (Animações RSA) - Dr Brené Brown</a> . Acesso em: 14 set. 2022.</p> <p>E acesse os links: HIPSTERS PONTO TECH. Design thinking - hipsters #139. HIPSTERS, 12 mar. 2019. Podcast. Disponível em: <a href="#">Design Thinking - Hipsters #139</a>. Acesso em: 13 set. 2022.</p> <p>MINHA ESTANTE COLORIDA. Design thinking. Minha estante colorida, 19 maio 2022. Podcast. Disponível em: <a href="#">Design Thinking</a>. Acesso em: 13 set. 2022.</p>

## 04 AGO - PARTE 02 - INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR (IHC) E DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO (DCU)

Vídeo	Acesse o vídeo da aula: EGUCHI, Michele Frias. Interação humano-computador (IHC) e design centrado no usuário (DCU). Vídeo. 2022. Disponível em: < <a href="https://youtu.be/85Y25Lj9McA">https://youtu.be/85Y25Lj9McA</a> >. Acesso em: 07 out. 2022.
Áudio	Ouça o áudio da aula: EGUCHI, Michele Frias. Interação humano-computador (IHC) e design centrado no usuário (DCU). MP3. 2022. Disponível em: <a href="#">02_MP3_UXDT.mp3</a> . Acesso em: 07 out. 2022.
Texto para leitura	Leia o texto: EGUCHI, Michele Frias. Interação humano-computador (IHC) e design centrado no usuário (DCU). 2022. Disponível em: <a href="#">02_TXT_UXDT</a> . Acesso em: 04 out. 2022.
Saiba mais	Acesse os links: AELA. Interação humano-computador: tudo que você precisa saber. Aela, 13 dez. 2021. Disponível em: <a href="#">Interação Humano-Computador: Tudo Que Você Precisa Saber</a> . Acesso em: 13 set. 2022.  AMSTEL, Frederick M. C. Van. Indo além do design centrado no usuário. Blog Usabilidoido, 2021. Disponível em: <a href="#">Indo além do Design Centrado no Usuário</a> . Acesso em: 13 set. 2022.

## 04 AGO - PARTE 03 - USABILIDADE, METAS DE USABILIDADE E AFFORDANCE

Vídeo	Acesse o vídeo da aula: EGUCHI, Michele Frias. Usabilidade, metas de usabilidade e affordance. Vídeo. 2022. Disponível em: < <a href="https://youtu.be/92t2fTBOW7o">https://youtu.be/92t2fTBOW7o</a> >. Acesso em: 07 out. 2022.
Áudio	Ouçã o áudio da aula: EGUCHI, Michele Frias. Usabilidade, metas de usabilidade e affordance. MP3. 2022. Disponível em: <a href="#">03 MP3 UXDT.mp3</a> . Acesso em: 07 out. 2022.
Texto para leitura	Leia o texto: EGUCHI, Michele Frias. Usabilidade, metas de usabilidade e affordance. 2022. Disponível em: <a href="#">03_TXT_UXDT</a> . Acesso em: 04 out. 2022.
Saiba mais	Acesse os links: DIGITAL HOUSE. UX e usabilidade: entenda sua relação e quais são as 6 metas para se aplicar em um desenvolvimento. Digital House, 22 mar. 2021. Disponível em: <a href="#">Aulas remotas, dinâmicas e práticas. Tudo 100% ao vivo!   Digital House Brasil</a> . Acesso em: 13 set. 2022.  GLIFO. O que é usabilidade? Glifo, 04 fev. 2021. Disponível em: < <a href="https://podcasts.apple.com/br/podcast/o-que-%C3%A9-usabilidade/id1528374099?i=1000507768227">https://podcasts.apple.com/br/podcast/o-que-%C3%A9-usabilidade/id1528374099?i=1000507768227</a> >. Acesso em: 04 out. 2022.

## 04 AGO - PARTE 04 - DESIGN EMOCIONAL (VISCERAL, COMPORTAMENTAL, REFLEXIVO) E PSICOLOGIA DA INTERAÇÃO

Vídeo	Acesse o vídeo da aula: EGUCHI, Michele Frias. Design emocional. Vídeo. 2022. Disponível em: < <a href="https://youtu.be/N9s9YURVK8">https://youtu.be/N9s9YURVK8</a> >. Acesso em: 07 out. 2022.
Áudio	Ouçã o áudio da aula: EGUCHI, Michele Frias. Design emocional. MP3. 2022. Disponível em: <a href="#">04_MP3_UXDT.mp3</a> . Acesso em: 07 out. 2022.
Texto para leitura	Leia o texto: EGUCHI, Michele Frias. Design emocional. 2022. Disponível em: <a href="#">☰ 04_TXT_UXDT</a> . Acesso em: 04 out. 2022.
Saiba mais	Assista os vídeos: UXNOW / DANIEL FURTADO. Design emocional #D01 // UXNOW. YouTube, s.d. Disponível em: <a href="#">📺 Design Emocional #D01 // UXNOW</a> . Acesso em: 13 set. 2022.  NNGROUP. Don Norman: design emocional. YouTube, s.d. Disponível em: <a href="#">📺 Don Norman: Emotional Design</a> . Acesso em: 13 set. 2022.
Para refletir	Acesse o site da Parte 04 da disciplina e interaja com seus colegas, professores e tutores. Disponível em: <a href="#">Para refletir</a> . Acesso em: 07 out. 2022.

## 18 AGO - PARTE 05 - POR DENTRO DO DESIGN THINKING E O DUPLO DIAMANTE (PROBLEMA INICIAL)

Vídeo	Acesse o vídeo da aula: EGUCHI, Michele Frias. Design thinking e o duplo diamante. Vídeo. 2022. Disponível em: < <a href="https://youtu.be/hyc2q4lkqgg">https://youtu.be/hyc2q4lkqgg</a> >. Acesso em: 19 out. 2022.
Áudio	Ouçá o áudio da aula: EGUCHI, Michele Frias. Design thinking e o duplo diamante. MP3. 2022. Disponível em: <a href="#">05 MP3 UXDT.mp3</a> . Acesso em: 19 out. 2022.
Texto para leitura	Leia o texto: EGUCHI, Michele Frias. Design thinking e o duplo diamante. 2022. Disponível em: <a href="#">05_TXT_UXDT</a> . Acesso em: 04 out. 2022.
Saiba mais	Indicação de leitura: BROWN, T. <b>Design thinking</b> : uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Alta Books, 2020.  LEWRICK, Michael. <b>A jornada do design thinking</b> . Rio de Janeiro: Alta Books, 2019.



## 18 AGO - PARTE 06 - ENTENDIMENTO SOBRE O USUÁRIO, PESQUISA, ENTREVISTAS, OBSERVAÇÕES E QUESTIONÁRIOS

Vídeo	Acesse o vídeo da aula: EGUCHI, Michele Frias. Conhecendo o usuário: métodos de pesquisa para levantamento de requisitos. Vídeo. 2022. Disponível em: < <a href="https://youtu.be/zH33zuSo-Q">https://youtu.be/zH33zuSo-Q</a> >. Acesso em: 27 out. 2022.
Áudio	Ouçã o áudio da aula: EGUCHI, Michele Frias. Conhecendo o usuário: métodos de pesquisa para levantamento de requisitos. MP3. 2022. Disponível em: <a href="#">06_MP3_UXDT.mp3</a> . Acesso em: 27 out. 2022.
Texto para leitura	Leia o texto: EGUCHI, Michele Frias. Conhecendo o usuário: métodos de pesquisa para levantamento de requisitos. 2022. Disponível em: <a href="#">06_TXT_UXDT</a> . Acesso em: 04 out. 2022.
Saiba mais	Indicação de leitura: LEVY, Jaime. Estratégia de UX: Técnicas de Estratégia de Produto Para Criar Soluções Digitais Inovadoras. São Paulo: Novatec; O'Reilly, 2021.  Acesse também o link: HIPSTERS. UX: pesquisa com o usuário - Hipsters #44. 16 maio 2017. Disponível em: <a href="#">UX: Pesquisa com o Usuário - Hipsters #44</a> . Acesso em: 22 set. 2022.


## 18 AGO - PARTE 07 - PERSONAS E JORNADA DO USUÁRIO

Vídeo	Acesse o vídeo da aula: EGUCHI, Michele Frias. Persona e Jornada do usuário. Vídeo. 2022. Disponível em: < <a href="https://youtu.be/feZsp6cflhw">https://youtu.be/feZsp6cflhw</a> >. Acesso em: 19 out. 2022.
Áudio	Ouçá o áudio da aula: EGUCHI, Michele Frias. Persona e Jornada do usuário. MP3. 2022. Disponível em: <a href="#">07_MP3_UXDT.mp3</a> . Acesso em: 19 out. 2022.
Texto para leitura	Leia o texto: EGUCHI, Michele Frias. Persona e jornada de usuário. 2022. Disponível em: <a href="#">07_TXT_UXDT</a> . Acesso em: 04 out. 2022.
Saiba mais	Indicação de leitura: KALBACH, Jim. Mapeamento de experiência: um guia completo para alinhamento de clientes por meio de jornadas, blueprints e diagramas. Rio de Janeiro: Alta Books; O'Reilly, 2022.  MJV TEAM. Jornada do usuário: o que é, para que serve e como criar. MJV, 04 ago. 2022. Disponível em: <a href="#">Jornada do usuário: o que é, para que serve e como criar</a> . Acesso em: 22 set. 2022.


## 18 AGO - PARTE 08 - MAPEAMENTO DE OPORTUNIDADES (CANVAS) E REFINO DO PROBLEMA

Vídeo	Acesse o vídeo da aula: EGUCHI, Michele Frias. Business model Canvas e Canvas de proposta de valor. Vídeo. 2022. Disponível em: < <a href="https://youtu.be/blsUBg5m9_w">https://youtu.be/blsUBg5m9_w</a> >. Acesso em: 19 out. 2022.
Texto para leitura	Leia o texto: EGUCHI, Michele Frias. Business model canvas e canvas de proposta de valor. 2022. Disponível em: <a href="#">08_TXT_UXDT</a> . Acesso em: 04 out. 2022.
Saiba mais	Indicação de leitura: OSTERWALDER, Alex; BERNARDA, Greg; PIGNEUR, Yves. SMITH, Alan; PAPADAKOS, Trish. Value proposition design: como construir propostas de valor inovadoras. Rio de Janeiro: Alta Books, 2019.  Acesse o vídeo: STRATGYZER. Business model canvas explained. YouTube, 01 set. 2011. Disponível em: <a href="#">Business Model Canvas Explained</a> . Acesso em: 22 set. 2022.
Para refletir	Acesse o site da Parte 08 da disciplina e interaja com seus colegas, professores e tutores. Disponível em: <a href="#">Para refletir</a> . Acesso em: 19 out. 2022.


## 01 SET - PARTE 09 - FUNDAMENTOS DO DESIGN DE INTERFACE

Vídeo	Acesse o vídeo da aula: EGUCHI, Michele Frias. Fundamentos do design de interface. Vídeo. 2022. Disponível em: < <a href="https://youtu.be/4DH7uClil5k">https://youtu.be/4DH7uClil5k</a> >. Acesso em: 04 nov. 2022.
Texto para leitura	Leia o texto: EGUCHI, Michele Frias. Fundamentos do design de interface. 2022. Disponível em:  09_TXT_UXDT . Acesso em: 27 out. 2022.
Saiba mais	Indicação de leitura: FONSECA, Manuel. CAMPOS, Pedro. GONÇALVES, Daniel. Introdução ao design de interfaces. 3. ed. Lisboa: FCA, 2017.  SOBRAL, Wilma Sirlange. Design de interfaces: introdução. São Paulo: Érica, 2019. Trechos do livro disponível em: <a href="#">Designer de Interfaces: Introdução - Wilma Sirlange Sobral - Google Livros</a> . Acesso em: 27 out. 2022.

## 01 SET - PARTE 10 - ARQUITETURA DE INFORMAÇÃO E WIREFRAME

Vídeo	Acesse o vídeo da aula: EGUCHI, Michele Frias. Arquitetura de informação e wireframe. Vídeo. 2022. Disponível em: < <a href="https://youtu.be/7LMCn_kTlbg">https://youtu.be/7LMCn_kTlbg</a> >. Acesso em: 04 nov. 2022.
Texto para leitura	Leia o texto: EGUCHI, Michele Frias. Arquitetura de informação e wireframe. 2022. Disponível em:  10_TXT_UXDT . Acesso em: 27 out. 2022.
Saiba mais	Indicação de leitura: ROSENFELD, Louis; MORVILLE, Peter; ARANGO, Jorge. Information architecture: for the web and beyond. 4. ed. California, 2015.  AGNI, Edu. Um vocabulário visual para arquitetura de informação. Mergo - //ux.blog, 09 mar. 2022. Disponível em: <a href="#">Um Vocabulário Visual para Arquitetura de Informação   by Edu Agni   //ux.blog</a> . Acesso em: 27 out. 2022.

## 01 SET - PARTE 11 - MVP E PROTOTIPAÇÃO (BAIXA, MÉDIA E ALTA)

Vídeo	<p>Acesse o vídeo da aula:            EGUCHI, Michele Frias. Mínimo Produto Viável (MVP) e protótipos. Vídeo. 2022. Disponível em: &lt;<a href="https://youtu.be/_4MRKdqMVqY">https://youtu.be/_4MRKdqMVqY</a>&gt;.            Acesso em: 04 nov. 2022.</p>
Texto para leitura	<p>Leia o texto:            EGUCHI, Michele Frias. Mínimo produto viável (MVP) e protótipos. 2022. Disponível em:  11_TXT_UXDT . Acesso em: 27 out. 2022.</p>
Saiba mais	<p>Indicação de leitura:            RIES, Eric. <b>A startup enxuta</b>: Como usar a inovação contínua para criar negócios radicalmente bem-sucedidos. São Paulo: Editora Sextante, 2019.</p> <p>ANDRADE, Ailton de. Os diferentes tipos e funções dos protótipos. UX Collective BR, 21 jun. 2020. Disponível em: <a href="#">Os diferentes tipos e funções dos Protótipos   by Ailton de Andrade   UX Collective </a>. Acesso em: 27 out. 2022.</p>

## 01 SET - PARTE 12 - AVALIAÇÃO DE INTERFACES E TESTES DE USABILIDADE

Vídeo	Acesse o vídeo da aula: EGUCHI, Michele Frias. Avaliação de interface e teste de usabilidade. Vídeo. 2022. Disponível em: < <a href="https://youtu.be/32duiOJxE48">https://youtu.be/32duiOJxE48</a> >. Acesso em: 04 nov. 2022.
Áudio	Ouça o áudio da aula: EGUCHI, Michele Frias. Avaliação de interface e teste de usabilidade. MP3. 2022. Disponível em: <a href="#">12 MP3 UXDT.mp3</a> . Acesso em: 04 nov. 2022.
Texto para leitura	Leia o texto: EGUCHI, Michele Frias. Avaliação de interfaces e testes de usabilidade. 2022. Disponível em: <a href="#">12_TXT_UXDT</a> . Acesso em: 27 out. 2022.
Saiba mais	Acesse o link e o vídeo: DIGITAL HOUSE. Métodos de avaliação de usabilidade: saiba quais são os principais e os 6 erros mais comuns no processo. Digital House, 10 nov. 2021. Disponível em: <a href="#">Aulas remotas, dinâmicas e práticas. Tudo 100% ao vivo!   Digital House Brasil</a> . Acesso em: 19 out. 2022.  NNGROUP. Teste de usabilidade com 5 usuários: processo de design (vídeo 1 de 3). YouTube, 26 out. 2018. Disponível em: <a href="#">▶ Usability Testing w. 5 Users: Design Process (video 1 of 3)</a> . Acesso em: 19 out. 2022.
Para refletir	Acesse o site da Parte 12 da disciplina e interaja com seus colegas, professores e tutores. Disponível em: <a href="#">Para refletir</a> . Acesso em: 04 nov. 2022.

## COMO ESTUDAR?

Para aproveitar o conteúdo da disciplina você deve dedicar as horas de estudo previstas na seção [PLANEJAMENTO DE ESTUDOS](#) e seguir a trilha de aprendizagem disponível no link:

<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/uxdt-intro/>  
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/uxdt-p1/>  
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/uxdt-p2/>  
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/uxdt-p3/>  
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/uxdt-p4/>  
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/uxdt-p5/>  
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/uxdt-p6/>  
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/uxdt-p7/>  
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/uxdt-p8/>  
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/uxdt-p9/>  
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/uxdt-p10/>  
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/uxdt-p11/>  
<https://sites.google.com/faculdadeimpacta.com.br/uxdt-p12/>

Todas as atividades contínuas e discussões devem ser realizadas no Google Classroom da disciplina. Em caso de dúvidas entre em contato com seu tutor.

## BIBLIOGRAFIA DA DISCIPLINA

- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- NITZSHE, Rique. **Afinal, o que é Design Thinking**. Rio de Janeiro: Rosari, 2012.
- PREENCE, Jennifer. **Design de Interação: Além da Interação Humano-Computador**. 13 mar. 2013.
- RUBIN, Jeffrey. **Handbook of Usability Testing**, 1994.
- STICKDORN, Mark e SCHNEIDER, Jakob. **Isto é Design Thinking de Serviços: Fundamentos, Ferramentas e Casos**. Porto Alegre: Bookman, 2014.
- VIANNA, MAURICIO; ADLER, ISABEL. **Design Thinking – Inovação em Negócios**. São Paulo: MJV, 2019. Disponível em: <<http://livrodesignthinking.com.br/>>.

## BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- ABREU, Cristiano Nabuco de; EISENSTEIN, Evelyn; ESTEFENON, Susana Graciela (org.). **Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais**. Porto Alegre: Artmed; 2013.
- BROWN, Tim. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- DRUCKER, Peter Ferdinand. **Como reagir às mudanças**. HSM Management, v. 1, 1997.
- JENNY, Peter. **Um olhar criativo**. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.
- TSCHIMMEL, Katja. **O Pensamento Criativo em Design: Design**. Congresso Design. Lisboa, 2003.