

Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Gestão de Tecnologia da Informação e Sistemas de Informação	
Nome da Disciplina: UX e Design Thinking	
Carga Horária: 80 horas	Aulas: Teóricas-70% Práticas-30%
Docente: Michele Frias Eguchi	
Coordenação: Profa Dra Ana Cristina dos Santos e Osvaldo Kotaro Takai	
Competências	
<ul style="list-style-type: none"> • Explicar as origens do UX e Design Thinking, processos de inovação; • Abordagem dinâmica, criativa e colaborativa para a resolução de problemas; • Analisar e desenvolver equilíbrio e pensamento analítico; • Aplicação e execução – UX e Design Thinking – Experiência. 	
Habilidades	
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar ferramentas do UX e Design Thinking; • Análise de oportunidade; • Demonstração de projeto através do problema e modelo de solução aplicado a UX e Design Thinking • Técnicas de desenvolvimento de soluções com base real • Design aplicado, protótipo e análise de necessidades 	
Disciplinas Relacionadas	
<ul style="list-style-type: none"> • Anteriores: Computação gráfica • Paralelas: Empreendedorismo e inovação • Posteriores: Gestão Ágil de projetos 	
Conteúdo Programático	

- Parte 01 - Fundamentos de UX
Introdução e conceitos sobre experiência do usuário e Design Thinking
- Parte 02 - Fundamentos de UX
Conceitos sobre Interação Homem-Máquina e Design Centrado no Usuário
- Parte 03 - Fundamentos de UX
Conceito sobre usabilidade e suas metas; affordance e seus tipos
- Parte 04 - Fundamentos de UX
Conceitos sobre Design Emocional (visceral, comportamental e reflexivo) e conceitos sobre Psicologia da Interação (a necessidade de sentir o usuário)
- Parte 05 - Entendendo o processo de UX
Aprofundando o conhecimento sobre o que é, para que serve e como aplicar o Design Thinking e o duplo diamante
- Parte 06 - Conhecendo o Usuário
O que é o usuário e a importância e tipos de pesquisa
- Parte 07 - Conhecendo o Usuário
O que é persona, tipos de personas e construção da jornada do usuário
- Parte 08 - Refinando o produto
Construção do Canvas e definição refinada do problema a ser lapidado durante o curso
- Parte 09 - Design de Interface
Conceitos e elementos que compõem o Design de Interface
- Parte 10 - Construindo o produto
A importância da arquitetura da informação e a construção de wireframe
- Parte 11 - Construindo o produto
Para que serve o MVP e tipos de protótipos e ferramentas
- Parte 12 - Validando o produto
Tipos de avaliações de interface e aplicação do teste de usabilidade

Metodologia de ensino

- Aulas Digital (gravadas), nas quais se apresenta e discute os tópicos e conceitos da disciplina e exposição de cases.

Bibliografia Básica

- 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.

Plano de aulas	
Parte	Conteúdo
1	Explicando o que é UX e Design Thinking
2	Interação Homem – Computador (IHC) e Design Centrado no Usuário (DCU)
3	Usabilidade, metas de usabilidade e affordance
4	Design Emocional (visceral, comportamental, reflexivo) e Psicologia da interação
5	Por dentro do Design Thinking e o Duplo Diamante (Problema inicial)
6	Entendimento sobre o usuário, pesquisa, entrevistas, observações e questionários
7	Personas e jornada do usuário
8	Mapeamento de oportunidades (Canvas) e refino do problema
9	Fundamentos do Design de Interface
10	Arquitetura de informação e wireframe
11	MVP e Prototipação (baixa, média e alta)
12	Avaliação de interfaces e testes de usabilidade