

EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

Apresentação da Disciplina

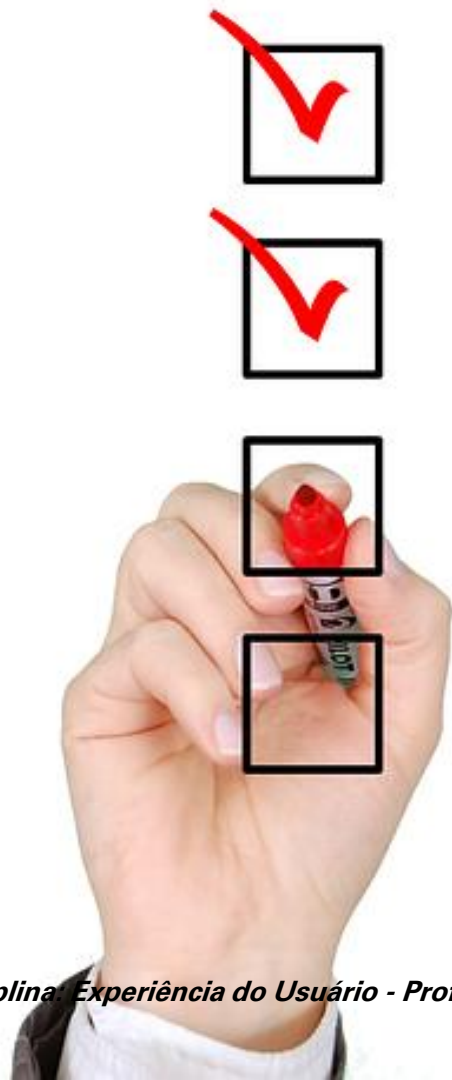
Semestre: 1º/2026

Professora: Lucineide Pimenta

EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

WILLKOMMEN
欢迎 स्वागत
BIENVENIDA
WELCOME
BIENVENUE ようこそ
добро пожаловать
ترحيب BEM-VINDO

Tópicos da aula



- ☐ O(a) Professor(a)
- ☐ Os Alunos
- ☐ A Disciplina
 - ☐ Ementa
 - ☐ Objetivos
 - ☐ Aprendizagem Baseada em Projetos
 - ☐ Plano de Aulas
 - ☐ Cronograma de Provas e critérios de Avaliação
 - ☐ Bibliografia Básica e Complementar
- ☐ Considerações Finais

O(A) Professor(a)

Prof.^a Lucineide Nunes Pimenta



Professora de Ensino Superior
Sistemas de Informação e
outros cursos
Unidade Passos
(2018-2022)

UEMG

Prof.^a E. Técnico e Tecnológico
Integrado E. Médio e
Graduação
Campus Jacareí
(2022-2024)

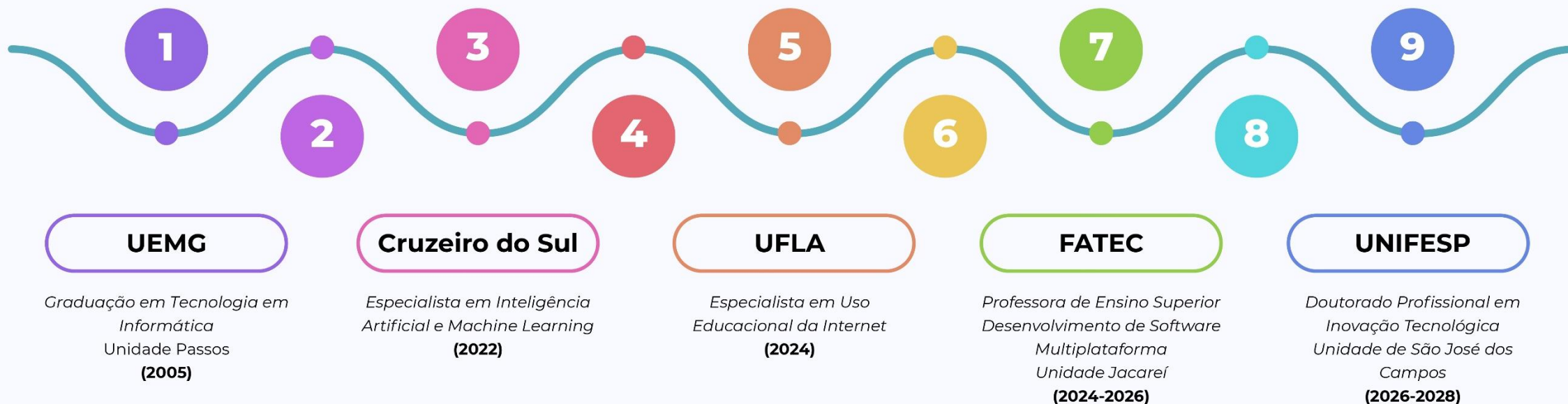
IFSP

Mestrado Profissional em
Inovação Tecnológica
Unidade de São José dos
Campos
(2025)

UNIFESP

Especialização em Formação
Didático Pedagógica para
Cursos de Modalidade a
Distância
(2025-2026)

UNIVESP



❑ Apresentação:

- ❑ Nome e Cidade;
- ❑ Trabalha ou faz estágio na área de Tecnologia?

“Onde meus talentos e paixões encontram as necessidades do mundo, lá está meu caminho, meu lugar”.

Aristóteles



Ementa

- ☐ *Experiência do Usuário e Experiência do Consumidor.*
- ☐ *Design de Serviço.*
- ☐ *Perfil do Usuário.*
- ☐ *Emprego da Inteligência Artificial para construção do perfil do usuário/consumidor.*
- ☐ *Jornadas de Experiência.*
- ☐ *Personas.*
- ☐ *Pesquisas com usuário: Qualitativa, Quantitativa, Atitudinal, Comportamental, Teste A/B, Mapa de Calor, Monitoramento de Clicks e Funil, Etnografia, Design Participativo, Teste de Conceito, Teste de Desejabilidade, Pesquisa de Satisfação.*
- ☐ *Redação para UX.*
- ☐ *Negócios Digitais.*
- ☐ *Experiência do Usuário para Computação Ubíqua e Internet das Coisas.*



Objetivos

- ❑ *Compreender e aplicar conceitos de Experiência do Usuário, Interface Gráfica*
- ❑ *do Usuário e Experiência do Consumidor.*
- ❑ *Criar e gerenciar pesquisas Quantitativas e Qualitativas.*
- ❑ *Criar e avaliar o perfil do usuário e personas.*
- ❑ *Empregar conceitos, técnicas e ferramentas de IA na pesquisa de comportamento de usuário.*



Experiência do Usuário

Aprendizagem Baseada em Projetos (Disciplina)

Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP)

- ❑ A definir



Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP)

☐ Papel da disciplina de EU no sucesso da ABP:

A disciplina de **Experiência do Usuário** será essencial para garantir que se desenvolva uma interface funcional, intuitiva e bem projetada.

☐ O trabalho será focado em:

- ☐ **Prototipação no Figma** para validar o design antes da codificação.
- ☐ **Aplicação de heurísticas de usabilidade** para garantir interfaces intuitivas.
- ☐ **Testes de usabilidade** com usuários reais antes da implementação final.
- ☐ **Design responsivo**, garantindo que a interface funcione bem em diferentes dispositivos.
- ☐ **Acessibilidade**, considerando boas práticas para tornar o sistema inclusivo.



Experiência do Usuário

Plano de Aulas

Plano de Aulas – Experiência do Usuário

- 📌 **Disciplina:** Experiência do Usuário (EU)
- 📌 **Curso:** Tecnólogo em Desenvolvimento de Software Multiplataforma
- 📌 **Semestre:** 4º
- 📌 **Carga Horária:** 40 aulas teóricas e práticas (50 minutos cada, 2 por semana, às quintas-feiras)
- 📌 **Metodologia:** *Aulas Expositivas. Design Thinking. Aprendizagem Baseada em Projetos/Problemas.*
Emprego de metodologia ágil para gestão de projetos. Estudo de Caso Real. Trabalhos Interdisciplinares desenvolvidos, seguindo o Manual de Projetos Interdisciplinares expedido pela CESU.
- 📌 **Integração Interdisciplinar:** Alinhado ao desafio da Disciplina.



Plano de Aulas – Experiência do Usuário

- ❑ Este plano de aulas foi elaborado para a disciplina 'Experiência do Usuário (EU)', ministrada no 4º semestre do curso de Desenvolvimento de Dispositivos Multiplataforma.
- ❑ A disciplina segue a metodologia de Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) e será aplicada ao desenvolvimento de um aplicativo móvel para o INPE.



Plano de Aulas – Experiência do Usuário

Semana	Tema	Atividade Principal
1	Introdução à UX, CX e IHC	Discussão sobre boas e más experiências em aplicativos.
2	Design de Serviço e Jornada do Usuário	Mapeamento da jornada do usuário com base no projeto.
3	Pesquisa Qualitativa e Quantitativa	Planejamento de perguntas para entrevistas e questionários.
4	Testes e Observação com Usuários	Elaboração de teste de conceito. (Desenvolvimento do EU.01). Entrega: Sprint 1.
5	Criação de Personas	Criação de pelo menos duas personas representativas.
6	Redação UX e Microcopy	Escrita de microtextos do app (ex: botões, alertas, onboarding).
7	Design Participativo e Protótipos	Criação de protótipo navegável. (Desenvolvimento do EU.02). Entrega: Sprint 2.
8	IA Aplicada à UX	Exemplo de personalização com IA no app.
9	UX em IoT e Computação Ubíqua	Análise de contexto de uso do app no campo.
10	Integração e Entrega Contínua	Publicação de versão funcional em Firebase.
11	Teste de Desejabilidade e Feedback	Aplicação de teste de satisfação. (Desenvolvimento do EU.03). Entrega: Sprint 3.

Plano de Aulas – Experiência do Usuário

- ❑ Sugere-se que as atividades práticas tenham divisão de tarefas entre os membros do grupo.
- ❑ Cada requisito entregue (**EU.01**, **EU.02**, **EU.03**) será um produto do grupo, não individual.
- ❑ Nas aulas que envolvem prototipação e testes, cada grupo será responsável por validar sua própria interface.
- ❑ Discussões e revisões em grupo serão incentivadas para garantir que todos contribuam.



Plano de Aulas – Experiência do Usuário

❑ Requisitos para os Projetos da Disciplina

Com base na ementa da disciplina e no desafio ABP da disciplina, aqui estão quatro requisitos focados em Experiência do Usuário para os projetos:

◆ EU.01 - Elaboração de teste de conceito.

Realizar entrevista e/ou questionário com usuários potenciais. Criar jornada do usuário com base nos dados e levantar requisitos funcionais.

Entrega: 02/04/26.

◆ EU.02 - Criação de protótipo navegável.

Criar e validar um protótipo navegável (Figma, XD ou outro), com base nas personas e jornada. Registrar os resultados da validação.

Entrega: 11/06/26.

◆ EU.03 - Aplicação de teste de satisfação.

Aplicar teste com usuários reais (satisfação, emoção, engajamento) e realizar análise crítica com sugestões de melhorias.

Entrega: 11/06/26.



Plano de Aulas – Experiência do Usuário

❑ Escolha das Tecnologias para as Aulas

Levando em conta o catálogo de tecnologias e as exigências do desafio ABP, as tecnologias mais adequadas para a disciplina de **Experiência do Usuário (EU)** são:

- 🔧 **Figma** – Para prototipação e validação da interface.
- 🔧 **React Native com TypeScript** – Para o desenvolvimento da interface gráfica do sistema.
- 🔧 **Node.js com TypeScript** – Para backend e integração com o frontend.
- 🔧 **PostgreSQL (ou NoSQL)** – Para armazenamento e recuperação de dados.
- 🔧 **GitHub** – Para versionamento e colaboração no desenvolvimento.

Datas e Pesos das Avaliações



Avaliação Formativa:

Realização de pesquisas para prática.

Análise e Resolução de Problemas acompanhado de rubrica de avaliação.

Avaliação Somativa:

Protótipos.

Projetos.

Trabalhos Interdisciplinares.

Instrumentos de Avaliação



Datas e Pesos das Avaliações 2026/1 - 3o semestre

Datas					Pesos			
Requisito 1	Prova 1 e Conj. Exercícios 1	Requisitos 2 e 3 (Final)	Prova 2 e Conj. Exercícios 2	Exame	Prova 1	Prova 2	Exercícios	Projeto
02/04/26 (5a-feira)	09/04/26 (5a-feira)	11/06/26 (5a-feira)	18/06/26 (5a-feira)	06/07/26 (2a-feira) Ou 07/07/26 (3a-feira)	25%	30%	15%	30%

Sub-Exame: ?

Bibliografia Básica

- ❑ GRANT, W. **UX Design**: guia definitivo com as melhores práticas de UX. São Paulo: Novatec, 2019.
- ❑ LOWDERMILK, T. **Design centrado no usuário**: um guia para o desenvolvimento de aplicativos amigáveis. São Paulo: Novatec, 2013.
- ❑ TEIXEIRA, F. **Introdução e Boas Práticas em Ux Design**. São Paulo: Casa do Código, 2014.
- ❑ YABLONSKI, J. **Leis da Psicologia Aplicadas a UX**: usando psicologia para projetar produtos e serviços melhores. São Paulo: Novatec, 2020.

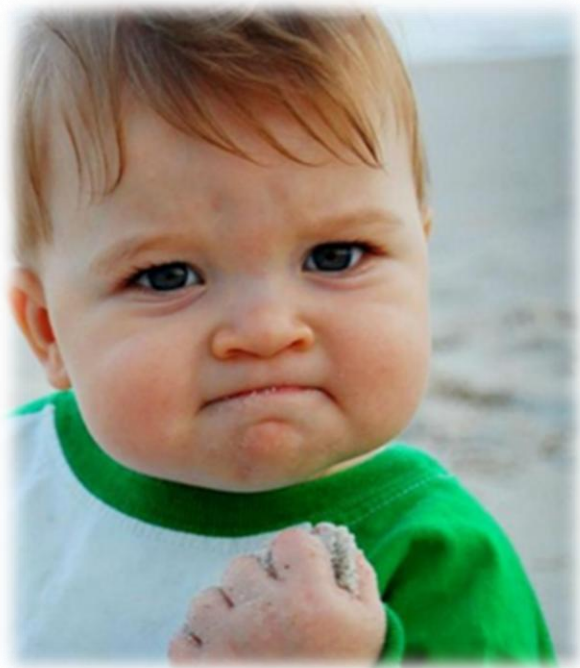
Bibliografia Complementar

- ❑ KALBACH, J. **Mapeamento de Experiências**: um guia para criar valor por meio de jornadas, blueprints e diagramas. Rio de Janeiro: Altas Books, 2017. PODMAJERSKEY, T. **Redação estratégica para UX**: aumente engajamento, conversão e retenção com cada palavra. São Paulo, Novatec, 2019.

Dúvidas?



Considerações Finais



**Professora:
Lucineide Pimenta**

Bom semestre à todos!

