

Design de Interface e Experiência de Usuário //

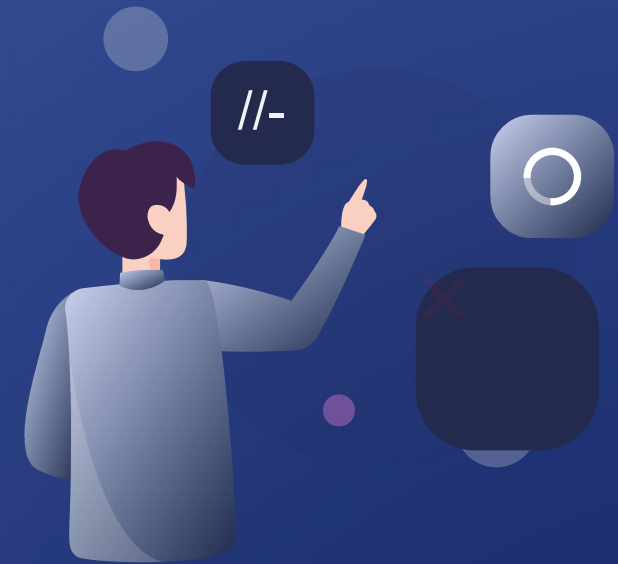
Prof. Talles Santos Faria Silva

Já acessou o AVA?
Participe!!!

Realize as atividades propostas

Ambiente Virtual de Aprendizagem UniEVANGÉLICA

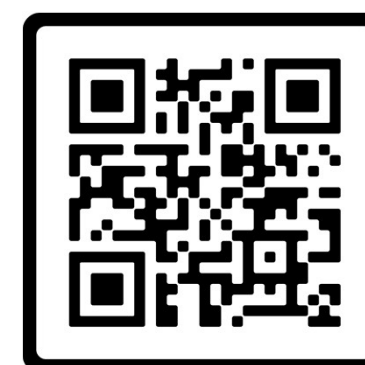
Pesquisar



Professor://



- Graduado em Ciências Econômicas (2012)
- Especialização em Controladoria e Finanças (2015)
- Especialização em Engenharia de Software (2023)
- Mestrado Interdisciplinar (em andamento)
- Analista de Sistemas (AEE)
- Empresário;



Design de Interface

e Experiência de Usuário

Objetivo Geral

O objetivo geral dessa disciplina é capacitar os estudantes a projetar e desenvolver sistemas interativos eficazes e amigáveis, utilizando princípios e técnicas de design de interfaces e interação, além de realizar avaliações para garantir a adequação dos sistemas às necessidades dos usuários.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
Unidades	Objetivos Específicos
Fundamentos do Design de Interface e Experiência do Usuário	Nesta unidade, os alunos irão adquirir os fundamentos teóricos do design de interface e experiência do usuário, compreendendo conceitos-chave relacionados à utilidade e aos princípios de design de interfaces. Eles também explorarão os aspectos fundamentais da interação homem-computador, essenciais para desenvolver interfaces amigáveis e eficazes.
Coleta e Análise de Dados de Usuários e Tarefas para Design de Interface	Nesta unidade, os alunos aprenderão a utilizar técnicas para coleta de dados referentes a usuários e tarefas, com foco no design de interface e experiência do usuário. Eles desenvolverão habilidades de análise de tarefas e fluxos de interação, identificando insights valiosos para a criação de sistemas interativos mais centrados no usuário.
Avaliação e Implementação de Design de Interface e Experiência do Usuário	Nesta unidade, os alunos serão capacitados a aplicar estratégias de avaliação específicas para sistemas interativos, com foco no design de interface e experiência do usuário. Eles aprenderão a realizar testes de usabilidade e a coletar feedback dos usuários, além de implementar princípios e métodos avançados de design de interfaces, com o objetivo de criar experiências agradáveis e produtivas para os usuários.

Design de Interface

Ementa

e Experiência de Usuário

Reconhecer conceitos e teorias vinculadas à utilidade e ao design de sistemas interativos. Utilização de técnicas para a coleta e análise de dados referentes a usuários e tarefas. Implementação de princípios e métodos para o design de interfaces e interação. Emprego de estratégias de avaliação de sistemas interativos. Elaborar interfaces com ferramentas de suporte.

CICLOS



**Fundamentos do
Design de Interface e
Experiência do
Usuário**

**Coleta e Análise de
Dados de Usuários e
Tarefas para Design
de Interface**

**Avaliação e
Implementação de
Design de Interface
e Experiência do
Usuário**



Fundamentos do Design de Interface e Experiência

Encontros:

Semana 01 – 10/08/2023 - Aula

Semana 02 – 17/08/2023 - Aula

Semana 03 – 24/08/2023 - Aula

Semana 04 – 31/08/2023 - Aula

Semana 05 – 31/08/2023 - Aula

Semana 06 – 14/09/2023 - Aula

Semana 07 – 21/09/2023 - Verificação de Aprendizagem

Atividades: (40 pontos)

- Atividade Práticas Supervisionadas – APS (10 pontos)
 - Um a cada semana (individual)
 - 04 questões
 - 02 tentativas
- Projeto Integrativo - (10 pontos)
- Atividade Prática/Revisando Conteúdo - (10 Pontos)
 - Duas a três por ciclo (Em grupo)
- Aprendendo a Resolver Problemas (10 pontos)
 - Uma por ciclo (individual)

1ª VA (60 pontos)

- 22 Questões
- 02 Discursivas
- 20 Objetivas
- 01 Tentativa
- Individual
- Via AVA

CICLO 01 TOTAL

100 PONTOS

MÉDIA 60 PTS

02

Coleta e Análise de Dados de Usuários e Tarefas para Design de Interface

Encontros:

Semana 08 – 28/09/2023 - Aula

Semana 09 – 05/10/2023 - Aula

Semana 10– 05/10/2023 - Aula

Semana 11– 19/10/2023 - Aula

Semana 12– 26/10/2023 - Aula

Semana 13– 26/10/2023 - Aula

Semana 14– 09/11/2023 - Verificação de Aprendizagem

Atividades: (40 pontos)

- Atividade Práticas Supervisionadas – APS (10 pontos)
 - Um a cada semana (individual)
 - 04 questões
 - 01 tentativas
- Projeto Integrativo - (10 pontos)
- Atividade Prática/Revisando Conteúdo - (10 Pontos)
 - Duas a três por ciclo (Em grupo)
- Aprendendo a Resolver Problemas (10 pontos)
 - Uma por ciclo (individual)

2ª VA (60 pontos)

- 22 Questões
- 02 Discursivas
- 20 Objetivas
- 01 Tentativa
- Individual
- Via AVA

CICLO 02 TOTAL

100 PONTOS

MÉDIA 60 PTS

03

Avaliação e Implementação de Design de Interface e Experiência do Usuário

Encontros:

Semana 15– 16/11/2023 - Aula

Semana 16– 23/11/2023 - Aula

Semana 17– 30/11/2023 - Aula

Semana 18– 07/12/2023 - Aula

Semana 19 – 07/12/2023 - Aula

Semana 20 – 13/12/2023 - Verificação de Aprendizagem

Atividades: (40 pontos)

- Atividade Práticas Supervisionadas – APS (10 pontos)
 - Um a cada semana (individual)
 - 04 questões
 - 01 tentativas
- Projeto Integrativo - (10 pontos)
- Atividade Prática/Revisando Conteúdo - (10 Pontos)
 - Duas a três por ciclo (Em grupo)
- Aprendendo a Resolver Problemas (10 pontos)
 - Uma por ciclo (individual)

2ª VA (60 pontos)

- 22 Questões
- 02 Discursivas
- 20 Objetivas
- 01 Tentativa
- Individual
- Via AVA

CICLO 02 TOTAL

100 PONTOS

MÉDIA 60 PTS



ATENÇÃO



**AVISO
IMPORTANTE**

Chamada:

- Será feita sempre no final da aula;
- Administre suas faltas ao longo do semestre;

Atividades:

- Fique atento aos prazos das atividades só terão direito a reabertura situações previstas em regimento.

Já segue
Rede

@unievangelica

