

Plano de Disciplina: Experiência do Usuário

Carga Horária: 80 horas

Ementa

Essa disciplina aborda a importância da Experiência do Usuário e Interface do Usuário na criação de interfaces digitais eficazes. Começando com conceitos fundamentais de UX, explora sua relação com UI e os diferentes tipos de UX no mercado. A ênfase na identidade visual, arquitetura de informação, usabilidade, heurísticas e acessibilidade enriquece a compreensão. Metodologias como Design Thinking e Design Sprint são exploradas, abrangendo fases de empatia, ideação, prototipagem e testes. A adaptação responsiva a dispositivos e a importância dos design systems também são destacadas. A disciplina faz uma introdução sobre as metodologias ágeis, como Scrum e Lean UX, e enfatiza a colaboração, métricas e acompanhamento contínuo no papel do profissional de UX/UI.

Objetivos

- Compreender os Fundamentos de UX e UI:
- Dominar Metodologias e Processos
- Aplicar Conhecimentos de Design
- Proporcionar aos alunos habilidades práticas em prototipagem, design responsivo e utilização de ferramentas de prototipagem
- Incentivar a colaboração entre os alunos, bem como capacitar de entender a importância das métricas para avaliar o sucesso das interfaces desenvolvidas

Conteúdos

1. EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO (UX)
 - O que é UX? Por que é importante?
 - A relação entre UX e UI
 - Os tipos de UX no mercado de trabalho
 - As entregas de UX
2. INTERFACE DO USUÁRIO (UI)
 - O designer e as entregas de UI
 - As partes de uma interface digital
 - Dispositivos e responsividade
 - O design system
3. CONHECIMENTOS IMPORTANTES
 - Identidade visual
 - Arquitetura de informação
 - Usabilidade
 - Heurísticas
 - Acessibilidade

4. METODOLOGIAS DE DESIGN
 - Tipos de metodologias de design
 - O design thinking
 - Por que aplicar o design thinking?
 - Design Sprint
5. FASES DE EMPATIA E DE DEFINIÇÃO
 - Pesquisas qualitativas e quantitativas
 - Entrevistas com usuários
 - Personas e Jornadas
 - Nosso exemplo: a pesquisa e a definição do e-commerce
6. FASE DE IDEIAÇÃO
 - Benchmark
 - Moodboard
 - Uma técnica de criatividade
 - Nosso exemplo: a ideação para o site
7. FASE DE PROTOTIPAÇÃO
 - Alta e baixa fidelidade
 - Ferramentas de prototipação
 - A entrega do arquivo (handoff)
 - Nosso exemplo: o protótipo do site
8. FASE DE TESTES
 - Por que fazer testes com usuários
 - Teste de usabilidade
 - Nosso exemplo: testando com usuários
 - E depois dos testes?
9. METODOLOGIAS ÁGEIS
 - A metodologia ágil Scrum no mercado de trabalho
 - Lean UX e UX Ágil
 - Nosso exemplo: o projeto do site na metodologia ágil
10. O TRABALHO DO PROFISSIONAL DE UX E DESIGN
 - Vamos falar de métricas
 - A importância da colaboração
 - Acompanhamento contínuo
 - Nosso exemplo: conclusão e próximos passos

Metodologia de Ensino

- Apresentação de modelos de Aplicações
- Aulas Ativas e dialógicas
- Leituras Complementares
- Atividades de laboratórios virtuais

- Resolução de exercícios e problemas

Bibliografia Básica:

JOÃO, B. do N. (Org.). Usabilidade e interface homem-máquina. Pearson: 2017

SEGURADO, V. S. (Org.). Projeto de interface com o usuário. Pearson: 2017

BENYON, D. Interação humano-computador. 2. ed. Pearson: 2011

Bibliografia Complementar:

CHAK, A. Como criar sites persuasivos. Pearson: 2003

OLIVEIRA, I. de L.; SOARES, A. T. N. (Orgs.). Interfaces e tendências da comunicação no contexto das organizações. 2. ed. Difusão: 2019

SCHLITTLER, J. P. A. TV digital interativa: convergência das mídias e interfaces do usuário. Blucher: 2012

SOMMERVILLE, I. Engenharia de software. 8. ed. Pearson: 2007

LAWSON, B. Como arquitetos e designers pensam. Oficina de textos: 2011