

PLANO DE ENSINO

Curso de CST ANÁLISE E DESENV. DE SISTEMAS

PLANO DE ENSINO SUJEITO A REVISÃO PEDAGÓGICA

IDENTIFICAÇÃO

Curso: CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Disciplina: USER EXPERIENCE DESIGN

Professor(es): LUCAS DEBATIN

Período: 1º

Ano/Sem.: 2022 / 1

CH Teórica: 60 (72 horas-aula)

CH Prática: 20 (24 horas-aula)

CH Total: 80 (96 horas-aula)

Créditos: 5

OBJETIVO GERAL

Desenvolver projetos de interface digital por meio de metodologias e ferramentas de usabilidade.

EMENTA

Interação Humano-Computador. Métodos e técnicas da UX. Prototipagem. Análise de comportamento do usuário. Desenvolvimento de aplicações centradas em UX.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (Total C.H. Unidades: 80 h.a. + Total C.H. Avaliações: 16 h.a. = 96 h.a.)

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	CONTEÚDOS	C.H.	ESTRATÉGIAS	AVALIAÇÃO	REF.
1. Compreender os principais conceitos da interação humano-computador.	UNIDADE 1 - Interação Humano-Computador 1. Usabilidade e experiência do usuário 2. Acessibilidade e comunicabilidade 3. Gráficos de Atividade - Gráfico homem-máquina 4. Processos de Design de IHC I 5. Processos de Design de IHC II 6. Avaliação em IHC 7. Avaliação e testes de usabilidade	35 h/a	- Material didático interativo. - Desafios e exercícios de aprendizagem. - Textos complementares de leitura. - Webconferência. - Resolução de problemas reais.	AD1: Percurso da Trilha - Auto-Avaliação (Peso: 2,00) Resolução desafios (50%), resolver exercícios (40%) e percorrer toda a trilha das unidades de aprendizagem (10%). AD2: Fórum Temático - Relatório (Peso: 2,00) Interpretação dos problemas, domínio dos conceitos e raciocínio lógico. AP: Prova Escrita - Prova Escrita (Peso: 6,00) Reconhecimento de alternativas corretas. Domínio dos conceitos. Raciocínio lógico.	(2) (8)
1. Compreender os fundamentos do UX Design.	UNIDADE 2 - Métodos e técnicas da UX 1. Cognição e frameworks 2. Psicologia das cores	10 h/a	- Material didático interativo. - Desafios e exercícios de aprendizagem. - Textos complementares de leitura. - Webconferência. - Resolução de problemas reais.	AD1: Percurso da Trilha - Auto-Avaliação (Peso: 2,00) Resolução desafios (50%), resolver exercícios (40%) e percorrer toda a trilha das unidades de aprendizagem (10%). AD2: Fórum Temático - Relatório (Peso: 2,00) Interpretação dos problemas, domínio dos conceitos e raciocínio lógico. AP: Prova Escrita - Prova Escrita (Peso: 6,00) Reconhecimento de alternativas corretas. Domínio dos conceitos. Raciocínio lógico.	(1) (3) (4) (6) (9)
1. Projetar protótipos de aplicativos e sites com base nos conceitos de UX design e técnicas de interação humano-computador.	UNIDADE 3 - Prototipagem 1. Prototipação de soluções 2. Projeto de interface com o usuário	10 h/a	- Material didático interativo. - Desafios e exercícios de aprendizagem. - Textos complementares de leitura.	AD1: Percurso da Trilha - Auto-Avaliação (Peso: 2,00) Resolução desafios (50%), resolver exercícios (40%) e percorrer toda a trilha das unidades de aprendizagem (10%). AD2: Fórum Temático - Relatório (Peso:	(1) (3) (4) (6) (9)

PLANO DE ENSINO

Curso de CST ANÁLISE E DESENV. DE SISTEMAS

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	CONTEÚDOS	C.H.	ESTRATÉGIAS	AVALIAÇÃO	REF.
			- Webconferência. - Resolução de problemas reais.	2,00) Interpretação dos problemas, domínio dos conceitos e raciocínio lógico. AP: Prova Escrita - Prova Escrita (Peso: 6,00) Reconhecimento de alternativas corretas. Domínio dos conceitos. Raciocínio lógico.	
1. Compreender o comportamento do usuário em um software.	UNIDADE 4 - Análise de comportamento do usuário 1. O significado do comportamento 2. Definindo o comportamento do consumidor, sua importância e implicações para o marketing	10 h/a	- Material didático interativo. - Desafios e exercícios de aprendizagem. - Textos complementares de leitura. - Webconferência. - Resolução de problemas reais.	AD1: Percurso da Trilha - Auto-Avaliação (Peso: 2,00) Resolução desafios (50%), resolver exercícios (40%) e percorrer toda a trilha das unidades de aprendizagem (10%). AD2: Fórum Temático - Relatório (Peso: 2,00) Interpretação dos problemas, domínio dos conceitos e raciocínio lógico. AP: Prova Escrita - Prova Escrita (Peso: 6,00) Reconhecimento de alternativas corretas. Domínio dos conceitos. Raciocínio lógico.	(5) (7)
1. Projetar protótipos de aplicativos e sites com base nos conceitos de UX design e técnicas de interação humano-computador.	UNIDADE 5 - Desenvolvimento de aplicações centradas em UX 1. Design de Interação 2. Interação social e emocional 3. Interfaces, tipos e funções	15 h/a	- Material didático interativo. - Desafios e exercícios de aprendizagem. - Textos complementares de leitura. - Webconferência. - Resolução de problemas reais.	AD1: Percurso da Trilha - Auto-Avaliação (Peso: 2,00) Resolução desafios (50%), resolver exercícios (40%) e percorrer toda a trilha das unidades de aprendizagem (10%). AD2: Fórum Temático - Relatório (Peso: 2,00) Interpretação dos problemas, domínio dos conceitos e raciocínio lógico. AP: Prova Escrita - Prova Escrita (Peso: 6,00) Reconhecimento de alternativas corretas. Domínio dos conceitos. Raciocínio lógico.	(1) (3) (4) (6) (9)

REFERÊNCIAS BÁSICAS

- (1) CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. São Paulo, SP: Novatec, 2007. 344 p. ISBN 9788575221389.
- (2) ROGERS, Yvonne; PREECE, Jenny; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação humano-computador. 3. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2013. xiv, 585 p. ISBN 9788582600061.
- (3) BEAIRD, Jason. Princípios do web design maravilhoso. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2012. xiii, 197 p. ISBN 9788576086451.
- (4) NORMAN, Donald A. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro, RJ: Rocco, c2002. 271 p. ISBN 8532520839.

REFERÊNCIAS COMPLEMENTARES INTERNAS (disponível no sistema de biblioteca da Univali - SIBIUN)

- (5) TORRES, Cláudio. A bíblia do marketing digital: tudo o que você queria saber sobre marketing e publicidade na internet e não tinha a quem perguntar. São Paulo, SP: Novatec, c2009. 399 p. ISBN 9788575222027.
- (6) CARRION, Wellington. Design para webdesigners: princípios do design para web. Rio de Janeiro, RJ: Brasport, 2008. 167 p. ISBN 9788574523507.

PLANO DE ENSINO

Curso de CST ANÁLISE E DESENV. DE SISTEMAS

- (7) NORMAN, Donald A. Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia . Rio de Janeiro, RJ: Rocco, 2008. 278 p. ISBN 9788532523327.
- (8) BENYON, David. Interação humano-computador. 2. ed. São Paulo, SP: Pearson Prentice Hall, 2011. 442 p.
- (9) KOBAYACHI, Cintia; BEU, Erika Luciane. Webdesigner: estrutura e programacao. São Paulo, SP: Livros Érica, 2001. 228p ISBN 8571948364 (broch.).

OUTROS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Para percorrer as trilhas de aprendizagem, o acadêmico deve acessar o Ambiente Blackboard (Intranet), onde estará disponível o material didático básico da disciplina. É importante observar as datas relativas ao cumprimento das atividades.

Verifique, na aba CRONOGRAMA no ambiente da disciplina, as datas e horários das webconferências.

O ambiente é a "sala de aula virtual" da disciplina, para tanto, é de suma importância que o acadêmico acesse com frequência o ambiente virtual, participando das avaliações e das interações semanais.

DATAS IMPORTANTES

AD1 (Avaliação à distância 1) - Resolução de tarefas (Trilha das Unidades de aprendizagem): de 23/05/2022 a 23/07/2022 (às 23h59).

AD2 (Avaliação à distância 2) - Fórum temático: entregar até o dia 16/07/2022 (às 23h59) na aba "Fórum temático" no ambiente da disciplina.

AP (Avaliação presencial) - Avaliação presencial: 23/07/2022 - o horário estará disponível no ambiente da disciplina.

No caso de não realização de atividade com data agendada em que o aluno tenha justificativa, é possível solicitar segunda chamada de avaliação, conforme instrução normativa.

A composição da média desta disciplina se dará do seguinte modo:

- AD1 (Avaliação à distância 1) - Percurso da Trilha (Peso 2)

Critério: Resolução desafios (50%), resolver exercícios (40%) e percorrer toda a trilha das unidades de aprendizagem (10%).

- AD2 (Atividade à distância 2) - Fórum Temático (Peso 2)

Critério: Interpretação dos problemas, domínio dos conceitos e raciocínio lógico.

- AP (Avaliação presencial) - Prova Escrita (Peso 6)

Crítérios: Reconhecimento de alternativas corretas. Domínio dos conceitos. Raciocínio lógico.

PLANO DE ENSINO

Curso de CST ANÁLISE E DESENV. DE SISTEMAS

MF=M1
 $M1 = (AD1 * 2,00 + AD2 * 2,00 + AP * 6,00) / 10,00$
Média Final = 6,00

OBSERVAÇÕES GERAIS

DATAS DE ATIVIDADES SÍNCRONAS (que você pode assistir online, no momento da transmissão):

26 / 05 / 2022 - 20:30

02 / 06 / 2022 - 20:30

09 / 06 / 2022 - 20:30

23 / 06 / 2022 - 20:30

30 / 06 / 2022 - 20:30

07 / 07 / 2022 - 20:30

14 / 07 / 2022 - 20:30

21 / 07 / 2022 - 20:30

METODOLOGIA:

Utilização do Fórum Temático e Webconferência com o propósito de resolver as dúvidas pertinentes à disciplina. Resolução de listas de exercícios. Resolução de Exercícios e Desafios nas trilhas de aprendizagem. Realização de dinâmicas orientadas ao processo de coleta de requisitos. Como recursos, serão utilizados: material didático interativo, textos complementares e webconferências.

INFORMAÇÕES GERAIS:

É de responsabilidade do aluno o acesso à plataforma Blackboard para consulta do material e participação das atividades de interação que serão propostas na disciplina.

O contato com o professor deve ocorrer exclusivamente pelas ferramentas de comunicação no Ambiente Blackboard.

O horário da tutoria está planejado e disponível no Ambiente Blackboard.

Este Plano de Ensino poderá ser alterado no decorrer do trimestre.

Para procedimentos de solicitação de Segunda Chamada de prova, o estudante deverá seguir os procedimentos indicados no Guia do aluno.

COMPOSIÇÃO DAS MÉDIAS

$MF = [(AD1 * 2) + (AD2 * 2) + (AP * 6)] / 10$

$AD1 = (Percurso da Trilha * 2,00) / 2,00$

$AD2 = (Fórum Temático * 2,00) / 2,00$

$AP = (Prova Escrita * 6,00) / 6,00$

Média Final = 6,00

Limite de Falta = 0%