

MISSÃO DA FACULDADE ENERGIA

Formar profissionais competentes e eficientemente preparados para atuar no mercado, aptos a prever, antecipar e intervir positivamente nas mudanças e oportunidades.

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO			
CURSO Design	UNIDADE CURRICULAR Design de Interação e Serviços		CRÉDITOS 3
CARGA HORÁRIA 60	MÓDULO 6	CURRÍCULO 2018-2	DATA DE APROVAÇÃO 2018-2
PROFESSOR DA UNIDADE CURRICULAR Daniel Ranzi Werle		CONTATO daniel.werle@fean.com.br	
PROFESSOR RESPONSÁVEL PELO PIM Genilda Araújo		CONTATO genilda.araujo@fean.com.br	

2. SOBRE A UNIDADE CURRICULAR**2.1 EMENTA**

Design de Interação; Experiência do usuário; Interação humano-computador; Metáforas de interface; Produto vs. Serviço; Design de Serviço; Jornada do usuário; Prototipação de serviços; Pesquisa com usuários; Análise e coleta de métricas em ambientes digitais;

2.2 OBJETIVOS

Proporcionar ao aluno capacidade de avaliar, projetar, produzir e publicar artefatos digitais interativos e jornadas de serviços.

2.2.1 Competências

São um conjunto de habilidades que permitem a atuação em um trabalho ou situação.

- Entender desde o histórico até o estado-da-arte do Design de Interação;
- Compreender o Design de Serviço;
- Exercitar pensamento ético;
- Criar metodologias de pesquisa em design;
- Definir indicadores de performance para determinar sucesso de iniciativas;

2.2.2 Habilidades

- Criar protótipos de artefatos interativos
- Criar protótipos de serviços
- Desenvolver documentação para Design de Serviços (jornadas, blueprints);
- Realizar entrevistas, pesquisas e coletas de dados com usuários;
- Realizar testes com usuários;
- Coletar dados qualitativos e quantitativos por meio de ferramentas digitais (Analytics);

3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Histórico da interação humano-computador;
- Modos de interação: tátil, háptica, voz, entre outros;
- Introdução ao Design de Serviços;
- Pesquisa com usuários;
- Jornada do usuário;
- Blueprint de Serviços;
- Ética no Design de Interação;
- Metodologias de projeto de design de interação;
- Ferramentas de Analytics e definição de métricas;

4. METODOLOGIA

Aulas expositivas com apresentação de conteúdo, leituras e discussões em sala de aula; Realização de trabalhos em grupo.

5. REFERÊNCIAS

5.1 BÁSICAS

AGNER, Luiz. Ergodesign e Arquitetura de Informação: Trabalhando com o Usuário. Rio de Janeiro: Quartet, 2006.

CYBIS, Walter. Ergonomia e usabilidade. Novatec, 2010.

DIAS, Lisandra de Andrade. Conceito de modularidade. Florianópolis: Dioesc, 2012.

5.2 COMPLEMENTARES

MEMORIA, Felipe. Design para a Internet: Projetando a Experiência Perfeita. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2005.

MORAES, Anamaria de. Ergodesign: Produtos e processos. Rio de Janeiro: ZAB Editora, 2001.

FERREIRA, Simone Bacellar Leal. e-Usabilidade. São Paulo: LTC, 2011.