

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 Projeto de UX		CRÉDITOS 3
CARGA HORÁRIA 60	MÓDULO 6	CURRÍCULO 2018-2	DATA DE APROVAÇÃO 2018-2
PROFESSOR DA UNIDADE CURRICULAR Genilda Oliveira de Araujo		CONTATO genilda.araujo@fean.com.br	
PROFESSOR RESPONSÁVEL PELO PIM Genilda Oliveira de Araujo		CONTATO genilda.araujo@fean.com.br	

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

Fundamentação metodológica para o desenvolvimento de projetos digitais. Definição de escopo de projeto. Mapeamento de usuários e de contexto de uso. Mapeamento e Modelagem de tarefas. Prototipação de baixa, média e alta fidelidade.

2.2 OBJETIVOS

Estimular no estudante a capacidade de conceber aplicativos que levem em consideração as necessidades dos usuários, a atividade que será suportada pelo aplicativo, bem como o contexto de uso.

2.2.1 Competências

- Compreender as etapas metodológicas para o projeto de uma experiência digital;
- Relacionar-se com as necessidades dos usuários;
- Ser capaz de propor soluções, por meio de fluxos de uso, para problemas identificados;

2.2.2 Habilidades

- Mapear o contexto e as tarefas de uma atividade;
- Criar protótipos de baixa, média e alta fidelidade de aplicativos digitais;
- Realizar testes de protótipos com usuários;

3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Metodologias Goal-Directed Design e Human Centered Design;
- Geração de ideias e mapeamento do modelo de usuários;
- Personas e cenários de contexto;
- User stories, cenários e modelos de fluxo da tarefa (workflows). Definição de funcionalidades para desktop e smartphone;
- Técnicas de prototipação em papel;
- Técnicas de desenvolvimento de wireframes em software específico;
- Técnicas de refinamento gráfico e construção de protótipo navegável em software específico.

4. METODOLOGIA

Aulas expositivas sobre os conteúdos teóricos apresentados, bem como atividades práticas realizadas em sala de aula para fixação do conteúdo.

5. REFERÊNCIAS

5.1 BÁSICAS

KRUG, Steve. **Não me faça pensar**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006.

ROSA, José Guilherme Santa. **Avaliação e projeto no design de interfaces**. 2AB, 2012. 3 exemplares

NIELSEN, Jacob. **Projetando Websites**. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

5.2 COMPLEMENTARES

NIEDERST, Jennifer. **Aprenda Web design**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002.

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

ROSA, José Guilherme Santa. **Avaliação e projeto no design de interfaces**. 2AB, 2012.

5.3 EXTRAS

RAVANELLO, Ivna Motta; WOLFF, Fabiane; RIBEIRO, Vinicius Gadis; "UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DA PRODUÇÃO BIBLIOGRÁFICA SOBRE EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO NO CAMPO DO DESIGN", p. 3979-3990 . In: **Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]**. São Paulo: Blucher, 2016.

SOUZA, Felipe Machado de; FIALHO, Francisco Antônio Pereira; "AS CONTRIBUIÇÕES DOS ARQUÉTIPOS PARA O DESIGN DE EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO EM INTERFACES GRÁFICAS", p. 4971-4983 . In: **Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]**. São Paulo: Blucher, 2016.

ESTEVES, Jéssica Rodrigues; MÜLLING, Tobias; "DO SKEUOMORPHISM AO FLAT DESIGN: A FORMAÇÃO DE TENDÊNCIAS ESTÉTICAS SOB A ÓTICA DO DESIGN DE INTERFACES", p. 4997-5009 . In: **Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]**. São Paulo: Blucher, 2016.