



PLANO DE AULA

DISCIPLINA: Design da Experiência

CÓDIGO:

PROFESSOR: Janaína Branco

CARGA HORÁRIA: 60 horas

CURSO: Gestão da Tecnologia da Informação

PERÍODO: 2021.1

EMENTA:

Processo de design. Experiência do usuário. Design de Interação. Design de Interface. Usabilidade. Entendimento do problema. Pesquisa com o usuário. Planejamento e análise de pesquisa. Introdução ao conceito de design emocional. Técnicas de Ideação e seleção de ideias. Prototipação. Testes com usuários. Introdução aos fundamentos de design. Introdução à Interface do Usuário. Introdução às melhores práticas em design digital.

OBJETIVOS:

A disciplina Design da Experiência tem por objetivo principal apresentar uma visão geral do pensamento de design e investigar os métodos e abordagens que apoiam o desenvolvimento de artefatos e serviços digitais.

E por objetivos específicos:

- Introduzir conceitos e abordagens fundamentais do design.
- Desenvolver o pensamento de design e de inovação.
- Introduzir os conceitos básicos relacionados às boas práticas em design digital.
- Apresentar ferramentas de design.

| Carga Horária | Minutos | Horas | | Carga Horária | Minutos | Horas |
|---------------|---------|-------|--|---------------|---------|-------|
| Teórica | 2020 | 33 | | Presencial | 0 | 0 |
| Prática | 1580 | 27 | | Online | 3600 | 60 |

METODOLOGIA DE ENSINO APRENDIZAGEM

Metodologia de ensino baseada em aulas expositivas dialogadas, debates, estudos de caso, dinâmicas e apresentações de trabalhos por parte dos alunos, valorizando a dimensão crítica, participativa e construtiva com especial atenção à capacidade de expressão tanto oral quanto escrita. Para suporte às atividades do professor e alunos de projetos será utilizado um Ambiente Virtual de Aprendizado e um conjunto de ferramentas e recursos tecnológicos para comunicação com os alunos tais como: Slack, Email, Zoom, Google Meets, Projetor, Computador, Software AutoCad, Materiais em PDF e Videoaulas.

AVALIAÇÃO DOS PROCESSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

O processo avaliativo da disciplina "Experiência do Usuário" dar-se-á nas diversas etapas do processo de aprendizagem de forma contínua e vinculada aos objetivos da disciplina. As atividades semanais para prática e revisão do conteúdo são cumulativas e irão compor a nota final da disciplina. A avaliação/correção de cada atividade que compõe a nota final, será feita através de um esquema de rubricas, onde são definidos critérios e graus de cumprimento desses critérios.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA POR UNIDADE CURRICULAR

BÁSICA

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação humano computador. 3. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2013. xiv, 585 p. ISBN 9788582600061

NORMAN, Donald A. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006. 271 p. ISBN 8532520839

TEIXEIRA, Fabrício; Introdução e Boas Práticas em UX Design. Casa do Código, 1998

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

KRUG, Steve. Não me faça pensar! uma abordagem de bom senso à usabilidade na WEB. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2008. 201 p. ISBN 9788576082713

LOWDERMILK, T. Design Centrado no Usuário. São Paulo: Novatec, 2013.

NIELSEN, Jakob; Budiú, Raluca. Usabilidade Móvel. 1 ed. Rio de Janeiro, Elsevier, 2014.

NORMAN, D. A. Emotional Design: why we love (or hate) everyday things. (A. Deiró, Trad.) Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

SAFFER, Dan. Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices. New Riders Publishing, 2006.

JUSTIFICATIVA PARA ADOÇÃO DA BIBLIOGRAFIA

Atualmente é imprescindível tratar o desenvolvimento de produtos (físicos e digitais) considerando a experiência do usuário. Portanto, as obras de Norman (2006) e (2008) auxiliam na contextualização da atuação do designer, principalmente quando se trata em colocar o ser humano como foco do projeto. Somado a isto, considera-se a necessidade de compreender como os seres humanos lidam com os artefatos - do ponto de vista da interação - logo, a obra de Preece, Rogers e Sharp (2013) é fundamental para apontar conceitos e processos metodológicos. Da mesma forma que a obra de Teixeira (1998) complementa a fundamentação da disciplina com boas práticas no processo de User Experience (UX). A bibliografia complementar traz um apoio fundamental para os alunos aprofundarem no conhecimento dos principais temas tratados na disciplina, tais como: Design centrado no Usuário, Design Emocional, Experiência do Usuário, Ferramentas de projeto com foco no usuário, Usabilidade no campo dos artefatos digitais e processo de projeto.

| PROGRAMA: | | | | | | | |
|---------------------------------|---|-----------------------|---------|--|---|---|--|
| MÓDULO | SEMANA | Carga Horária Minutos | | CONTEÚDO | OBJETIVO | ESTRATÉGIA | RECURSOS |
| | | Teórica | Prática | | | | |
| Módulo 1 - Introdução ao Design | 1- 6Semana de 14/06/2021 a 19/06/2021 (180 min) | 15 | 0 | Introdução a disciplina de Design da Experiência | Conhecer como a disciplina está estruturada e contribuir com a elaboração do contrato pedagógico. | • Disponibilizar uma apresentação gravada | • Vídeo aula gravada |
| | | 60 | 0 | Introdução a disciplina de Design da Experiência | Participar de discussão com colegas e professores acerca do que é Design, usando repertório prévio. | • Aula síncrona | • Plataforma Zoom |
| | | 45 | 0 | Evolução do fazer do Design | Conhecer como se deu a evolução, quais as habilidades e competências do Design ao longo da história até os dias atuais. | • Timeline interativa apresentando os marcos do papel do Design | • Timeline interativa desenvolvida no Genially |
| | | 0 | 60 | Evolução do fazer do Design | [AVALIAÇÃO SOMATIVA] Refletir a evolução do fazer, das habilidades e competências do Design ao longo da história e prevendo cenários futuros. | • Construção de timeline da evolução do design a partir dos pontos de vista dos estudantes, contemplando também um possível cenário futuro do fazer do design | • Criação de timeline |
| | 2- Semana de 14/06/2021 a 19/06/2021 (210 min) | 40 | 0 | Funções do Design | Conhecer as três funções do Design: prática, estética e simbólica (Löbach, 2001). | • Leitura das páginas 54 a 66 do livro "Design Industrial" de Bernd Löbach | • Livro digital disponibilizado no AVA |
| | | 0 | 20 | Funções do Design | Sistematizar e comunicar percepções sobre o texto lido. | • Preenchimento de board colaborativo com percepções, insights e questionamentos sobre a leitura | • Board no Ideaboardz |
| | | 0 | 30 | Introdução a áreas e abordagens do Design | Refletir sobre os artefatos, serviços e sistemas desenvolvidos pelo design. | • Imagem interativa para que os alunos identifiquem e sinalizem as áreas e abordagens do design (Ex: design gráfico, design de moda, UX design...) | • Imagem interativa para preenchimento de informações no H5P |
| | | 30 | 0 | Introdução a áreas e abordagens do Design | Conhecer áreas e abordagens do design com foco no fazer de cada uma delas. | • Imagem interativa com texto e exemplos | • Imagem interativa desenvolvida no Genially |
| | | 60 | 0 | Abordagens de Design | Conhecer o fazer e os processos de design sob diferentes pontos de vista, e registrar insights e pontos de atenção. | • Live com convidados de diferentes áreas do design (design de produto, design estratégico, design de serviço...) discutindo o fazer do design | • Live com duração de 45 minutos |
| | 3- Semana de 14/06/2021 a 19/06/2021 (180 min) | 30 | 0 | Pensamento de Design | Conhecer o pensamento de Design mais local, colaborativo e participativo, e registrar insights e pontos de atenção. | • Vídeo de Tim Brown no TED, onde o designer defende que a profissão de design tem um papel maior do que apenas criar objetos | • Vídeo: https://www.ted.com/talks/tim_brown_designers_think_big |
| | | 0 | 30 | Funções do Design | [AVALIAÇÃO] Identificar as funções prática, estética e simbólica dos artefatos. | • Estudantes fazem curadoria de um artefato, apontam e justificam as funções prática, estética e simbólica | • Exercício no AVA |
| | | 30 | 0 | Pensamento de Design | Conhecer aspectos essenciais do pensamento de design | • Leitura do texto: "A História do Design Thinking Parte 1: O que é fazer design?" | • Texto: https://www.linkedin.com/pulse/hist%C3%B3ria-do-design-thinking-parte-1-o-que-%C3%A9-fazer-bruno-rizardi/ |
| | | 60 | 0 | Sistematização do Módulo 1 | Sistematizar e discutir os pontos mais relevantes do primeiro módulo da disciplina. | • Encontro síncrono | • Ferramenta Zoom |
| | | 0 | 30 | Lições Aprendidas - Módulo 1 | Refletir sobre os aprendizados e pontos de melhoria do módulo 1. | • Sessão assíncrona de lições aprendidas do módulo 1. | • Ideaboardz |

| MÓDULO | SEMANA | Carga Horária Minutos | | CONTEÚDO | OBJETIVO DE ENSINO | ESTRATÉGIA | RECURSOS |
|-------------------------------|--------------------------------------|-----------------------|---------|---|---|---|--|
| | | Teórica | Prática | | | | |
| Módulo 2 - Processo de Design | 4- Semana de 14/06/2021 a 19/06/2021 | 10 | 20 | Introdução ao Design Thinking e processos de Design | Refletir sobre design thinking e processos de design. | <ul style="list-style-type: none"> Assistir 2 vídeos curtos (4 minutos cada) e responder 2 questões introdutórias no AVA | <ul style="list-style-type: none"> Vídeo 1: https://www.youtube.com/watch?v=FeeFX3R21dY Vídeo 2: https://www.youtube.com/watch?v=MqyrQRDMbFU Questões disponibilizadas no AVA |
| | | 30 | 0 | Introdução ao Design Thinking e processos de Design | Conhecer os principais conceitos e estruturas de design thinking e processos de Design. | <ul style="list-style-type: none"> Apresentação em PDF produzido pelo professor com oito slides. | <ul style="list-style-type: none"> Material disponibilizado na AVA.. |
| | | 30 | 0 | Introdução ao Design Thinking e processos de Design | Conhecer a evolução dos processos de design e do design thinking | <ul style="list-style-type: none"> Leitura do texto "A História do Design Thinking Parte 2: Como fazemos design?" | <ul style="list-style-type: none"> Texto: https://www.linkedin.com/pulse/hist%C3%B3ria-do-design-thinking-parte-2-como-fazemos-bruno-rizardi/ |
| | | 0 | 30 | Introdução ao Design Thinking e processos de Design | [AVALIAÇÃO] Perceber o quanto os objetivos de aprendizagens foram alcançados sobre design thinking e processos de design. | <ul style="list-style-type: none"> Questionário com 5 perguntas de múltipla escolha. | <ul style="list-style-type: none"> Objeto de Avaliação Formativa no google forms |
| | | 0 | 60 | Introdução ao Design Thinking e processos de Design | Sistematizar e comunicar os aprendizados da semana 4. | <ul style="list-style-type: none"> Criação de mapa mental | <ul style="list-style-type: none"> Mindmeister ou outra ferramenta de criação de mapa mental |
| | 5 | 15 | 0 | Entendimento do problema | Conhecer os possíveis formatos de um problema. | <ul style="list-style-type: none"> Flashcards interativos sobre briefing, desafio, problema | <ul style="list-style-type: none"> Flashcard interativo no Genially |
| | | 0 | 30 | Entendimento do problema | Praticar formas de apresentar problemas. | <ul style="list-style-type: none"> Reescrever um problema dentro dos modelos de briefing, problema e desafio | <ul style="list-style-type: none"> Atividade no google forms |
| | | 30 | 0 | Mapeamento de causa e efeito | Conhecer o diagrama de Ishikawa e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> Vídeo mostrando o propósito e a forma de preenchimento do diagrama | <ul style="list-style-type: none"> Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=U-0qzmFqH-0 |
| | | 0 | 75 | Mapeamento de causa e efeito | [AVALIAÇÃO] Praticar como mapear causa e efeito. | <ul style="list-style-type: none"> Preenchimento de um diagrama de Ishiwaka a partir de um problema real | <ul style="list-style-type: none"> Diagrama de Ishiwaka no Lucid |
| | | 0 | 30 | Entendimento de problema | Praticar formas de apresentar problemas. | <ul style="list-style-type: none"> Estudantes gravam vídeo no flipgrid contando um problema de baixa complexidade | <ul style="list-style-type: none"> Flipgrid |
| | 66 Semana de 14/06/2021 a 19/06/2021 | 15 | 0 | Imersão e o problema-desafio | Conhecer o processo de definição de problema-desafio e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> Assistir vídeo sobre investigação e definição de problema-desafio. | <ul style="list-style-type: none"> Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=UHCvsZlCWSM&list=P Lg5lksOI5bLWk5PqoDwodMik88XltKmu&index=2 |
| | | 30 | 0 | Imersão preliminar | Conhecer métodos e técnicas de imersão preliminar. | <ul style="list-style-type: none"> Disponibilizar flashcards interativos com métodos e técnicas | <ul style="list-style-type: none"> Flashcards interativos feitos no Genially |
| | | 15 | 0 | Explorando o objetivo | Conhecer passo a passo de como explorar objetivo. | <ul style="list-style-type: none"> Assistir animação curta ilustrando como explorar o objetivo | <ul style="list-style-type: none"> Animação curta |
| | | 0 | 30 | Explorando o objetivo | [AVALIAÇÃO] Explorar objetivo. | <ul style="list-style-type: none"> A partir de um objetivo dado, o estudante precisa explorá-lo seguindo o passo passo apresentado na animação | <ul style="list-style-type: none"> Ferramenta interativa que permite estudante destacar, circular, reescrever... |
| | | 45 | 0 | Imersão preliminar | Conhecer pontos de alta relevância na imersão preliminar. | <ul style="list-style-type: none"> Checklist interativo com os pontos relevantes e a descrição | <ul style="list-style-type: none"> Checklist interativo feito no Genially. |

| | | | | | | |
|----|----|----|-----------------------------|--|---|--|
| 7- | 45 | 0 | Design e descoberta | Perceber que o design e a descoberta andam lado a lado, seja na vida profissional ou pessoal e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> Assistir vídeo de David Carson | <ul style="list-style-type: none"> Vídeo: https://www.ted.com/talks/david_carson_on_design_and_discovery#t-235999 |
| | 0 | 60 | Imersão em profundidade | Explorar métodos e ferramentas de imersão em profundidade. | <ul style="list-style-type: none"> Pesquisa detalhada sobre métodos e ferramentas de imersão em profundidade para alimentar board | <ul style="list-style-type: none"> Atividade no google forms |
| | 30 | 0 | Imersão em profundidade | Participar de discussão entre colegas e professores acerca dos métodos de imersão em profundidade e seus objetivos. | <ul style="list-style-type: none"> Disponibilizar ambiente para discussão | <ul style="list-style-type: none"> Fórum |
| | 30 | 0 | Persona | Conhecer as diferenças entre persona e público-alvo. | <ul style="list-style-type: none"> Interação dos estudantes com quadro persona interativo | <ul style="list-style-type: none"> Persona Interativa feita no Genially |
| | 0 | 15 | Persona | Sistematizar dados para criação de persona e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> Vídeo curto explicativo sobre sistematização de dados e persona | <ul style="list-style-type: none"> Vídeo curto gravado |
| | 0 | 45 | Persona | [AVALIAÇÃO] Sistematizar dados para criação de persona. | <ul style="list-style-type: none"> Criação de quadro persona com base no briefing e perfil do usuário | <ul style="list-style-type: none"> Template para criação de persona |
| 8 | 15 | 0 | De onde vem as boas ideias? | Conhecer de onde vem as boas ideias e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> Vídeo: "De onde vem as boas ideias?" | <ul style="list-style-type: none"> Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=ICxBDZDQ7LQ |
| | 0 | 30 | De onde vem as boas ideias? | Refletir sobre de onde vem as boas ideias particulares. | <ul style="list-style-type: none"> Estudantes gravam vídeos curtos para plataforma colaborativa falando sobre atividades ou coisas que estimulam as suas boas ideias | <ul style="list-style-type: none"> Flipgrid |
| | 0 | 60 | De onde vem as boas ideias | Discutir e compartilhar dicas para estimular a criatividade e as boas ideias. | <ul style="list-style-type: none"> Aula síncrona | <ul style="list-style-type: none"> Plataforma Zoom |
| | 15 | 0 | Ideação | Descobrir formas de solucionar o problema-desafio e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> Assistir vídeo sobre como a ideação pode solucionar o problema-desafio | <ul style="list-style-type: none"> Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=qbEEdhEpMf8&list=P Lg5lhsOI5bLWk5P qoDwodMk88Xlt Kmu&index=3 |
| | 60 | 0 | Ideação | Conhecer formas como estruturar uma ideação e algumas técnicas básicas (brainstorming). | <ul style="list-style-type: none"> Apresentação em PDF (10 slides) | <ul style="list-style-type: none"> Material em PDF |
| 9 | 15 | 0 | Protótipo | Conhecer visão geral sobre o que é protótipo e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> Assistir vídeo | <ul style="list-style-type: none"> Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=vbFOKTudr5M |
| | 45 | 0 | Protótipo | Conhecer características dos protótipos: baixa, média e alta fidelidade. | <ul style="list-style-type: none"> Apresentação de PDF (5 slides) | <ul style="list-style-type: none"> Material em PDF (slides) |
| | 30 | 0 | Protótipo | Visualizar a aplicação de vários protótipos e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> Vídeo case | <ul style="list-style-type: none"> Vídeo: https://www.ted.com/talks/jane_chen_a_warm_embrace_that_saves_lives |
| | 0 | 30 | Protótipo | Analisar case de protótipo. | <ul style="list-style-type: none"> Preencher board com pontos de interesse e de atenção a respeito do video case | <ul style="list-style-type: none"> Board no Ideaboardz |
| | 15 | 0 | Protótipo | Descobrir como projetar protótipo a partir da entrega de valor e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> Assistir animação curta | <ul style="list-style-type: none"> Animação curta a ser gravada |
| | 0 | 45 | Protótipo | [AVALIAÇÃO] Planejar protótipo a partir da entrega de valor. | <ul style="list-style-type: none"> Alinhar features x entrega de valor | <ul style="list-style-type: none"> Atividade no google forms |

| | | | | | | | | | |
|--|----|----|----|---------------------------------------|---|--|---|--|--|
| | 10 | 60 | 0 | Aplicação de design thinking | Reconhecer etapas, métodos e ferramentas do design thinking. | <ul style="list-style-type: none"> Leitura de artigo científico de 6 páginas | <ul style="list-style-type: none"> Artigo: http://pdf.blucher.com.br/s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/9cidi/2.0317.pdf | | |
| | | 0 | 60 | Aplicação de design thinking | [AVALIAÇÃO] Identificar aplicação do design thinking em contextos variados. | <ul style="list-style-type: none"> Estudantes fazem curadoria de cases locais, nacionais ou mundiais que fizeram uso do Design Thinking e sistematizam da forma que achar mais pertinente | <ul style="list-style-type: none"> Entrega da sistematização pelo AVA | | |
| | | 30 | 30 | Aplicação de design thinking | Compartilhar cases e impressões (professores e estudantes). | <ul style="list-style-type: none"> Aula síncrona | <ul style="list-style-type: none"> Ferramenta Zoom | | |
| | 11 | 60 | 0 | Design Thinking e processos de design | Compreender o uso de processos de design em diferentes contextos (agro, saúde, economia criativa) e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> Escutar podcast de 40 minutos com convidados que usam processos de design em contextos diversos | <ul style="list-style-type: none"> Podcast com duração de 40 minutos | | |
| | | | | 0 | 30 | Design Thinking e processos de design | Aferir o nível de aprendizado a respeito do tema do módulo. | <ul style="list-style-type: none"> Jogo de perguntas e respostas | <ul style="list-style-type: none"> Kahoot |
| | | | | 30 | 0 | Design Thinking e processos de design | Conhecer a evolução dos métodos de Design | <ul style="list-style-type: none"> Leitura do texto "A História do Design Thinking Parte 3: A evolução dos métodos de design" | <ul style="list-style-type: none"> Texto: https://www.linkedin.com/pulse/hist%C3%B3ria-do-design-thinking-parte-3-evolu%C3%A7%C3%A3o-dos-m%C3%A9todos-rizardi/ |
| | | 60 | 0 | Sistematização do Módulo 2 | Revisar e discutir os pontos mais relevantes do segundo módulo da disciplina. | <ul style="list-style-type: none"> Encontro síncrono | <ul style="list-style-type: none"> Zoom | | |
| | | 0 | 30 | Lições Aprendidas - Módulo 2 | Refletir sobre os aprendizados e pontos de melhoria do módulo 2. | <ul style="list-style-type: none"> Sessão assíncrona de lições aprendidas do módulo 2 | <ul style="list-style-type: none"> Ideboardz | | |

| MÓDULO | SEM ANA | Carga Horária Minutos | | CONTEÚDO | OBJETIVO DE ENSINO | ESTRATÉGIA | RECURSOS | |
|-----------------------------------|---------|-----------------------|----------------------------|--|---|---|--|--|
| | | Teórica | Prática | | | | | |
| Módulo 3 - Experiência do Usuário | 12 | 30 | 0 | Introdução a UCD (user centered design) | Participar de discussão entre alunos e professores a respeito da empatia no UCD. | <ul style="list-style-type: none"> Disponibilizar um ambiente de discussão | <ul style="list-style-type: none"> Fórum | |
| | | 30 | 0 | Empatia | Conhecer aspectos diversos da empatia e sua conexão com o design e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> Vídeos curtos com diferentes recortes sobre empatia | <ul style="list-style-type: none"> Vídeo 1: https://www.youtube.com/watch?v=lltzqYleSME Vídeo 2: https://www.youtube.com/watch?v=yd4yxDRxgN0 Vídeo 3: https://www.youtube.com/watch?v=czuww9rp5f4 Vídeo 4: https://www.youtube.com/watch?v=G6jY5Dq2EZY | |
| | | 0 | 30 | Empatia | Propor reflexão sobre empatia e design. | <ul style="list-style-type: none"> Board compartilhado para anotação de insights, similaridades e divergências sobre os vídeos | <ul style="list-style-type: none"> Ideaboardz | |
| | | 15 | 0 | Empatia | Aprender como preencher o mapa da empatia. | <ul style="list-style-type: none"> Vídeo curto explicativo sobre sistematização de dados e mapa da empatia | <ul style="list-style-type: none"> Vídeo curto gravado | |
| | | 0 | 15 | Empatia | Analisar dados para criação de mapa da empatia. | <ul style="list-style-type: none"> Estudo de caso | <ul style="list-style-type: none"> Material em PDF disponibilizado na AVA | |
| | | 0 | 60 | Empatia | [AVALIAÇÃO] Construir mapa da empatia. | <ul style="list-style-type: none"> Preenchimento do mapa da empatia | <ul style="list-style-type: none"> Jamboard | |
| | | 15 | 0 | UCD (User Centered Design) | Conhecer conceito de UCD e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> Vídeos curtos conceituando UCD | <ul style="list-style-type: none"> Vídeo 1: https://www.youtube.com/watch?v=rmM0kRf8Dbk Vídeo 2: https://www.youtube.com/watch?v=OZHrCEDI1-g | |
| | 0 | 15 | UCD (User Centered Design) | Refletir sobre o desenvolvimento de artefatos e serviços focados no usuário. | <ul style="list-style-type: none"> Board compartilhado para anotação de insights, similaridades e divergências sobre os vídeos | <ul style="list-style-type: none"> Ideaboardz | | |
| | 60 | 0 | UCD (User Centered Design) | Conhecer princípios, etapas e principais recursos do UCD. | <ul style="list-style-type: none"> Timeline/jornada interativa com hiperlinks | <ul style="list-style-type: none"> Genially | | |
| | 13 | | | | | | | |

| | | | | | | |
|----|----|----|---------------------------------------|---|--|--|
| | 15 | 0 | UCD (User Centered Design) | Conhecer a importância do UCD através de situações do dia a dia e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> • Vídeo: O que aprendemos com os atalhos | <ul style="list-style-type: none"> • Vídeo: https://www.ted.com/talks/tom_hulme_what_can_we_learn_from_shortcuts#t-423165 |
| | 15 | 0 | UCD (User Centered Design) | Aprender como criar uma jornada e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> • Vídeo curto explicativo sobre criação de jornadas simples | <ul style="list-style-type: none"> • Vídeo curto gravado |
| | 0 | 60 | UCD (User Centered Design) | [AVALIAÇÃO] Construir jornada. | <ul style="list-style-type: none"> • Construção de jornada buscando representar as ações, emoções e recursos do estudante no momento de estudo | <ul style="list-style-type: none"> • Jamboard |
| 14 | 90 | 0 | Acessibilidade | Perceber a importância e a participação da acessibilidade no design e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> • Live com Itamar Ferreira e Marcelo Sales | <ul style="list-style-type: none"> • Vídeo do youtube: https://www.youtube.com/watch?v=RU2x94rI8E |
| | 0 | 30 | Acessibilidade | Refletir sobre as lições aprendidas na live. | <ul style="list-style-type: none"> • Lição aprendida sobre o vídeo | <ul style="list-style-type: none"> • Ideaboardz |
| | 30 | 0 | Acessibilidade | Conhecer o guia de acessibilidade WCAG. | <ul style="list-style-type: none"> • Navegação pela página nacional da WCAG | <ul style="list-style-type: none"> • Website: https://guia-wcag.com/ |
| | 30 | 0 | Acessibilidade | Conhecer realidades de PCD no uso de artefatos de design e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> • Podcast com PCD | <ul style="list-style-type: none"> • Podcast |
| 15 | 0 | 20 | Usabilidade | Refletir sobre o termo usabilidade. | <ul style="list-style-type: none"> • Criar um conceito autoral de usabilidade utilizando as palavras: eficácia, eficiência, satisfação, usuário | <ul style="list-style-type: none"> • Ferramenta de texto do AVA |
| | 20 | 0 | Usabilidade | Conhecer conceito de usabilidade e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> • Assistir vídeo | <ul style="list-style-type: none"> • Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=R-bzA9oV-4w |
| | 30 | 0 | Atributos de Usabilidade | Conhecer atributos de usabilidade e suas descrições. | <ul style="list-style-type: none"> • Listagem dos atributos, conceitos e exemplos | <ul style="list-style-type: none"> • Material em PDF disponibilizado na AVA |
| | 0 | 20 | Atributos de Usabilidade | Praticar os conceitos de atributo de usabilidade. | <ul style="list-style-type: none"> • Jogo de perguntas e respostas | <ul style="list-style-type: none"> • Kahoot |
| | 60 | 0 | Metas de usabilidade | Conhecer metas de usabilidade, metas de satisfação e metas decorrentes da experiência do usuário. | <ul style="list-style-type: none"> • Slides com material expositivo (15 slides) | <ul style="list-style-type: none"> • PDF com 15 slides disponibilizado no AVA |
| | 0 | 30 | Metas de usabilidade | [AVALIAÇÃO] Classificar proposta de artefato digital de acordo com suas metas de usabilidade. | <ul style="list-style-type: none"> • Análise de case de artefato digital (briefing) | <ul style="list-style-type: none"> • Envio do arquivo com respostas no AVA |
| 16 | 0 | 60 | Usabilidade e listas de recomendações | Conhecer algumas das principais listas de recomendações. | <ul style="list-style-type: none"> • Disponibilizar várias listas de recomendações e estimular que os estudantes as conheçam de forma livre | <ul style="list-style-type: none"> • Links das listas de recomendações |
| | 60 | 0 | Heurísticas de Nielsen | Conhecer heurística de Nielsen e alguns exemplos. | <ul style="list-style-type: none"> • O estudante navega em slides interativos com as heurísticas e exemplos ilustrados | <ul style="list-style-type: none"> • Infográfico interativo Genially |
| | 60 | 0 | Avaliação Heurística | Conhecer como funciona uma avaliação heurística. | <ul style="list-style-type: none"> • Leitura de artigo científico relatando um processo de avaliação heurística | <ul style="list-style-type: none"> • Artigo científico: http://pdf.blucher.com.br/s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/9cidi/6.0076.pdf |

| | | | | | | | | |
|---------------------|----|----|----|------------------------------------|--|---|--|---|
| | 17 | 0 | 60 | Avaliação Heurística | Praticar passos básicos de avaliação heurística. | <ul style="list-style-type: none"> [AVALIAÇÃO] Estudantes fazem análise heurística enquanto navegam em determinada página. | <ul style="list-style-type: none"> A atividade poderá ser feita usando screencast, texto ou slides com upload no AVA. | |
| | | 30 | 0 | Testes com usuários | Conhecer o overview sobre testes de usabilidade com usuários. | <ul style="list-style-type: none"> Leitura de material em formato de slides | <ul style="list-style-type: none"> PDF com 13 slides disponibilizado no AVA | |
| | | 60 | 0 | Testes de usabilidade com usuários | Conhecer métodos de testes com usuários. | <ul style="list-style-type: none"> Infográfico interativo com os métodos de teste e o "how to do" de cada um | <ul style="list-style-type: none"> Genially | |
| | | 30 | 0 | Testes de usabilidade com usuários | Testes de usabilidade remotos com usuários | <ul style="list-style-type: none"> Conhecer alguns testes remotos moderados e não moderados e a diferença entre eles. | <ul style="list-style-type: none"> Assistir vídeo de Elisa Volpato | |
| | 18 | 60 | 0 | UX Design | Conhecer conceituações e princípios de UX design. | <ul style="list-style-type: none"> Slides (21 slides) apresentando um overview sobre UX (benefícios, desafios, princípios, possibilidades de atuação...) | <ul style="list-style-type: none"> Material em PDF com slides | |
| | | 30 | 0 | UX Design | Conhecer case de UX em escala e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> Assistir vídeo com case de UX para artefatos que atendem grande número de pessoas | <ul style="list-style-type: none"> Vídeo: https://www.ted.com/talks/margaret_gould_stewart_how_giant_websites_design_for_you_and_a_billion_others_to_o#t-420401 | |
| | | 60 | 0 | UX design | Conhecer o fazer e as diversas áreas e possibilidades do UX design sob diferentes pontos de vista, e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> Live com convidados de diferentes áreas do UX design (UX writing, UX research) apresentando cases reais | <ul style="list-style-type: none"> Live com duração de 45 minutos | |
| | | 0 | 30 | UX design | Consolidar as lições aprendidas da semana. | <ul style="list-style-type: none"> Estudantes criam mapa mental com as lições aprendidas | <ul style="list-style-type: none"> Mindmeister ou qualquer outra ferramenta para criação de mapa mental | |
| | | 19 | 60 | 0 | Revisando o módulo 3 | Revisar os pontos e conteúdos de maior destaque do módulo 3 e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> Podcast com convidados especialistas nos diversos temas abordados no módulo 3 | <ul style="list-style-type: none"> Podcast com 40 minutos de duração |
| | | | 0 | 30 | Revisando o módulo 3 | Refletir sobre os cases e pontos apresentados no podcast | <ul style="list-style-type: none"> Board compartilhado para anotação de insights, similaridades e divergências sobre os vídeos | <ul style="list-style-type: none"> Ideboardz |
| 60 | | | 0 | Sistematização do Módulo 3 | Sistematizar e discutir os pontos mais relevantes do terceiro módulo da disciplina. | <ul style="list-style-type: none"> Disponibilizar ambiente para discussão | <ul style="list-style-type: none"> Aula síncrona no Zoom | |
| 0 | | | 30 | Lições Aprendidas - Módulo 3 | Refletir sobre os aprendizados e pontos de melhoria do módulo 3. | <ul style="list-style-type: none"> Sessão assíncrona de lições aprendidas do módulo 3 | <ul style="list-style-type: none"> Ideboardz | |
| Encerramento | 20 | 60 | 0 | Design por não designers | Perceber como os não designers usam o design no dia a dia e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> Podcast com convidados de diversas áreas que usam o design em diferentes ocasiões do dia a dia | <ul style="list-style-type: none"> Podcast com 40 minutos de duração | |
| | | 60 | 0 | Design da experiência | Refletir sobre o aprendizado do semestre. | <ul style="list-style-type: none"> Escrever e publicar um artigo curto no Medium sobre percepções de Design | <ul style="list-style-type: none"> Medium | |

| | | | | | | | |
|--|--|---|----|-------------------|--|--|---|
| | | 0 | 60 | Lições aprendidas | Avaliar a disciplina de forma qualitativa. | <ul style="list-style-type: none">Sessão síncrona de lições aprendidas sobre a disciplina, os conteúdos, a didática... | <ul style="list-style-type: none">Sessão síncrona |
|--|--|---|----|-------------------|--|--|---|