



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**  
 Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design  
 Av. Joao Naves de Ávila, 2121, Bloco 11 - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902  
 Telefone: 34 3239-4373 - http://www.faued.ufu.br/ - faued@ufu.br



## PLANO DE ENSINO

### 1. IDENTIFICAÇÃO

Componente Curricular:	UX/UI							
Unidade Ofertante:	FAUeD							
Código:	FAUeD39029	Período/Série:				Turma:		
Carga Horária:					Natureza:			
Teórica:	15	Prática:	45	Total:	60	Obrigatória( )	Optativa: ( X )	
Professor(A):	Sabrina Maia					Ano/Semestre:	2022/2	
Observações:								

### 2. EMENTA

Design de interação (UX – User experience): conceitos e aplicações. UX e arquitetura de informação, usabilidade, design de interação. Processo, métodos e ferramentas e entregáveis de UX. Interface de usuário (UI – User interface): conceitos e aplicações. UI design e sua relação com o UX design. Processo, métodos e entregáveis de UI. UI design e os elementos do design gráfico (cor, composição, tipografia, imagem), micro interações e outros conteúdos fluidos e audiovisuais em UX.

### 3. JUSTIFICATIVA

Com a crescente relevância e atualização das mais variadas linguagens, técnicas e tecnologias digitais, o design se move a uma velocidade acelerada de processos e meios físicos/analógicos para processos e meios virtuais e digitais. Nesse sentido, conhecer design de interface, desde seu estado de arte a suas etapas e processo, é fundamental para o designer que visa aprofundar seus conhecimentos e apostas no design digital de interfaces.

### 4. OBJETIVO

#### Objetivo Geral:

Capacitar o aluno para compreender o que é design de interação (UX – user experience) especialmente em sua relação com a interface de usuário (UI – user interface) no design de aplicativos, sites e programas. Proporcionar ao aluno o conhecimento fundamental de um processo de criação em UX/UI, habilitando-o tanto para ler quanto para projetar a experiência e a interface do usuário.

#### Objetivos Específicos:

Compreender e realizar as principais etapas do processo de UX/UI, desde a pesquisa, ideação e produção em ferramentas e/ou softwares e específicos, com produção de um protótipo navegável.

### 5. PROGRAMA

**1. User interface (UI) e User Experience (UX): conceitos, estado de arte e etapas processuais (desde a ideação, pesquisa e redesign).**

**2. User Experience (UX): conceitos e aplicações**

Softwares para UX.

Métodos e ferramentas de design aplicados a UX para a definição de:

- 2.1. Briefing de UX/UI (**etapa 1**) – definição do projeto proposto com título, justificativa, necessidades do usuário, objetivos, métodos e/ou ferramentas (ex: blue diamond, UX icerberg, elements of UX de Garret, dentre outros), case study analysis (escopo, especificações técnicas, site map, usabilidade, UI elements, dentre outros);
- 2.2. Estratégias de UX (**etapa 2**): mind map, user stories, stakeholders interview, personas, swot analysis, journey map, dentre outros;
- 2.3. Conteúdo e especificações funcionais (**etapa 3**): card sorting, content inventory, dentre outros;
- 2.4. Arquitetura de informação (**etapa 4**): brainstorming (experience seeking), site map, flowchart, dentre outros;
- 2.5. Navegação e prototipagem – design de interface, design de navegação e informação (**etapa 5**): wireframes, low fidelity prototype, high fidelity prototype.

### 3. User interface (UI): conceitos e aplicações (etapa 6)

Softwares e ferramentas online e/ou de I.A. (inteligência artificial) para produção de UI.

Métodos e ferramentas de design aplicados a UI para a definição do design visual da interface: brainstorming (ideation), moodboards, benchmarks, UI elements, pattern library, style guide, dentre outros;

### 4. Protótipo navegável e mock-ups (etapa 7)

## CRONOGRAMA

02/03	Apresentação da disciplina e plano de ensino. Mostra qualitativa de projetos de UX/UI design. User interface (UI) e User Experience (UX): conceitos e estado de arte Lançamento do projeto da disciplina Lançamento da Etapa 1
09/03	Atendimento da Etapa 1
<b>16/03</b>	<b>Entrega e apresentação da Etapa 1</b>
23/03	Lançamento da Etapa 2 Atendimento da Etapa 2
<b>30/03</b>	<b>Entrega e apresentação da Etapa 2</b>
06/04	Lançamento da Etapa 3 Atendimento da Etapa 3
<b>13/04</b>	<b>Entrega e apresentação da Etapa 3</b>
20/04	Lançamento da Etapa 4 Atendimento da Etapa 4
<b>27/04</b>	<b>Entrega e apresentação da Etapa 4</b>

04/05	Lançamento da Etapa 5 Atendimento da Etapa 5
<b>11/05</b>	<b>Entrega e apresentação da Etapa 5</b>
18/05	Lançamento da Etapa 6 e 7 Atendimento da Etapa 6 e 7
25/05	Atendimento da Etapa 6 e 7
01/06	Atendimento da Etapa 6 e 7
15/06	Atendimento da Etapa 6 e 7
<b>22/06</b>	<b>Entrega e apresentação das Etapas 6 e 7 com o link navegável e os mock-ups (visual e/ou audiovisual)</b>
29/06	Bancas de TCC. Recuperação.

## 6. METODOLOGIA

Aulas teóricas expositivas e análise e produção de processos de UX/UI em ferramentas e/ou softwares específicos.

## 7. AVALIAÇÃO

Trabalho	Tipo	Pontuação	Data Avaliação
<b>Etapa 1</b>	<b>Briefing/escopo do projeto de UX/UI</b>	<b>10</b>	<b>16/03</b>
<b>Etapa 2</b>	<b>Estratégias de UX</b>	<b>10</b>	<b>30/03</b>
<b>Etapa 3</b>	Conteúdo e especificações funcionais	<b>10</b>	<b>13/04</b>
<b>Etapa 4</b>	Arquitetura de informação	<b>10</b>	<b>27/04</b>
<b>Etapa 5</b>	Navegação e prototipagem	<b>10</b>	<b>11/05</b>
<b>Etapa 6</b>	<b>UI design (design visual) e Protótipo navegável e mock-upss</b>	<b>50</b>	<b>22/06</b>
<b>Recuperação</b>	<b>Estudantes que não obtiverem o rendimento mínimo para aprovação (60 pontos e 75% de frequência) poderão realizar</b>	<b>A combinar</b>	<b>29/06</b>

	<b>etapas pendentes e refazer o resultado projetual de UX/UI</b>		
--	--	--	--

Obs.: Cronograma passível de a alteração/adaptação.

## 8. BIBLIOGRAFIA

### Básica

LYNCH, Patrick J.; Horton, Sarah. **Guia de eslo da Web**: princípios básicos de design para criação de Web sites. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2004.

ROGERS, Yvone. **Design de interação**: além da interação humano-computador. Porto Alegre: Bookman, 2013.

WHEELER, Alina. **Design de identidade de marca**: um guia completo para a criação, construção e manutenção de marcas fortes. Porto Alegre: Bookman, 2012.

### Complementar

BEAIRD, Jason. **Princípios do Web design maravilhoso**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

LYNCH, Patrick J. **Principios de diseño básicos para la creación de sios web**. Naucalpan de Juárez: Ed. Gustavo Gili, 2000.

LUMSDEN, Joanna (ed.). **Handbook of research on user interface design and evaluaon for mobile technology**. Hershey: Informaon Science Reference, 2008.

MOGGRIDGE, Bill. **Designing interacons**. Cambridge: MIT Press, 2007. TIDWELL, Jenifer. **Designing interfaces**.Beijing; Sebastopol: O'Reilly, c2006.

## 9. APROVAÇÃO

Aprovado em reunião do Colegiado realizada em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Coordenação do Curso de Graduação: \_\_\_\_\_