



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
 Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design
 Av. Joao Naves de Ávila, 2121, Bloco 1I - 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:	Tópicos especiais em design gráfico - UX/UI							
Unidade Ofertante:	Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design							
Código:		Período/Série:				Turma:		
Carga Horária:					Natureza:			
Teórica:	15	Prática:	45	Total:	60	Obrigatória()	Optativa:	(X)
Professor(A):	Sabrina Maia					Ano/Semestre:	2021/2	
Observações:	Sexta 14h - 17h40							

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

Em um mundo globalizado e cada mais erguido sobre as teias digitais, analisar, investigar e projetar experiências e interfaces de usuário se tornam tarefas de extrema importância para o designer. As interfaces de usuário (quais sejam: aplicativos, sites, sistemas e plataformas de interação digital) nos comunicam e balizam, atualmente, as mais variadas formas de aquisição e troca de informações, serviços e produtos fundamentais, compreendendo tecnologias e processos específicos do design de experiência, do design gráfico, do design de serviço e do design digital.

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:

A partir de metodologias e métodos de design, e através do design de um aplicativo, site ou de sistema/plataforma digital, capacitar o aluno para ler e projetar tanto uma experiência quanto uma interface de usuário, indo do projeto ao protótipo navegável.

5. PROGRAMA

1. User Experience (UX): conceitos e aplicações.

- Softwares para UX.

- Processo: métodos e ferramentas de design para a definição de estratégia, geração de ideias, planejamento do produto, pesquisa e validação, wireframes e prototipagem.
- Entregáveis de UX.
- UX design e usabilidade.
- UX design e sua relação com o UI design.

2. User interface (UI): conceitos e aplicações

- Softwares para UI.
- Processo: métodos e ferramentas de design para a definição de estratégia, geração de ideias, planejamento, pesquisa e validação e entrega da UI.
- UI design e sua relação com o UX design.
- Identidade visual da marca, style guide e elementos e a UI.
- Importação e exportação de arquivos para UI.

6. METODOLOGIA

- Aulas expositivas;
- Exposições individuais ou em grupo;
- Recursos didáticos: quadro e giz, notebook, caixa de som e data-show.

CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES

06/05	<p>Apresentação da disciplina.</p> <p>1. User Experience (UX): conceitos e aplicações.</p> <ul style="list-style-type: none"> • UX design e usabilidade. • UX design e sua relação com o UI design.
13/05	<p>Escolha da proposta de projeto e lançamento do T1.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Softwares para UX. • Processo: métodos e ferramentas de design para a definição de estratégia, geração de ideias, planejamento do produto, pesquisa e validação, wireframes e prototipagem. • Entregáveis de UX.
20/05	Análise/leitura de UX/UI
27/05	Entrega do T1
03/06	<p>Lançamento do T2.</p> <p>Projeto de UX: definição de estratégia, geração de ideias, planejamento do produto, pesquisa e validação, wireframes e prototipagem.</p>
10/06	Projeto de UX: definição de estratégia, geração de ideias, planejamento do produto, pesquisa e validação, wireframes e prototipagem.
17/06	Feriado.
24/06	<p>Entrega do T2.</p> <p>Lançamento do T3.</p>

	<p>2. User interface (UI): conceitos e aplicações</p> <ul style="list-style-type: none"> • Softwares para UI. • UI design e sua relação com o UX design. • Importação e exportação de arquivos para UI.
01/07	Projeto de UI: Identidade visual da marca, style guide e elementos. Design das páginas.
08/07	Projeto de UI: Identidade visual da marca, style guide e elementos. Design das páginas.
15/07	Projeto de UI: Identidade visual da marca, style guide e elementos. Design das páginas.
22/07	<p>Entrega do T3.</p> <p>Lançamento do T4.</p> <p>Softwares de prototipagem.</p>
29/07	Prototipagem.
05/08	Entrega e apresentação do T4.
12/08	Bancas de TCC.
19/08	Fechamento do semestre.

7. AVALIAÇÃO

Trabalho	Atividade	Pontuação	Data
1	Análise/leitura de UX/UI	20	27/05
2	Projeto de UX	35	24/06
3	Projeto de UI	35	22/07
4	Protótipo navegável	10	05/08

Critérios de Avaliação:

Em todos trabalhos serão considerados:

- Conceito;
- Criatividade/Inovação e visão sistêmica;
- Profundidade de análise e capacidade projetual;
- Aspectos funcionais, simbólicos, estéticos, formais, ergonômicos;
- Clareza e consistência da defesa oral (todos os trabalhos serão entregues mediante apresentação das etapas do projeto).

8. BIBLIOGRAFIA

Básica:

ROGERS, Yvone. Design de interação: além da interação humano-computador. Porto Alegre: Bookman, 2011.

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

Interaction Design Foundation. The Encyclopedia of Human-Computer Interaction. 2ª edição. Disponível em: <<https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed>>.

Complementar:

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

TIDWELL, Jenifer. Designing interfaces. Beijing; Sebastopol: O'Reilly, 2010.

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

LYNCH, Patrick J. Princípios de diseño básicos para la creación de sitios web. Naucalpan de Juárez: Ed. Gustavo Gili, 2000.

MOGGRIDGE, Bill. Designing interactions. Cambridge: MIT Press, 2007.

9. APROVAÇÃO

Aprovado em reunião do Colegiado realizada em: ____/____/____

Coordenação do Curso de Graduação: _____



Documento assinado eletronicamente por **Sabrina Maia Lemos, Professor(a) Substituto(a) do Magistério Superior**, em 12/04/2022, às 18:51, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3518262** e o código CRC **BF85EF22**.