



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO
Pós-Graduação *Lato Sensu*
MBA em design de interação

Sumário

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento.....	3
2. Características Técnicas do Curso	3
3. Público-alvo	3
4. Critérios de Seleção.....	4
5. Justificativa do Curso.....	4
6. Objetivos do Curso	5
7. Competências e Habilidades do Egresso.....	5
8. Metodologia de Ensino e Aprendizagem	7
9. Estágio Não Obrigatório	9
10. Matriz Curricular	10
11. Carga Horária.....	11
12. Conteúdo programático	11
13. Infraestrutura Física e Pedagógica	25

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: MBA em design de interação

Área de Avaliação (CAPES): INTERDISCIPLINAR

Grande Área (CAPES): 90000005 MULTIDISCIPLINAR

Área do Conhecimento (CAPES): 90100000 INTERDISCIPLINAR

Classificação OCDE: Artes e Humanidades

2. Características Técnicas do Curso

Modalidade: Educação a Distância

Número máximo de vagas por Polo/Unidade: 1000 alunos

Período de Oferecimento: O curso possui entrada intermitente, respeitadas as datas de início e de fim cadastradas na oferta, bem como observado o período indicado para a sua integralização.

Limitações legais

Resolução CNE/CES Nº 1, de 06 de abril de 2018, que estabelece normas para o funcionamento de cursos de pós-graduação lato sensu.

O candidato deverá ser graduado com diploma devidamente registrado segundo as normas estabelecidas pelo MEC.

3. Público-alvo

Portadores de diploma de nível superior – bacharelado, tecnólogo – preferencialmente oriundos dos cursos de Comunicação, Design,

Computação, Arquitetura e afins que desejem se especializar na área de design da interação.

4. Critérios de Seleção

O ingresso na pós-graduação será realizado por meio de inscrição no portal da Instituição e entrega dos documentos solicitados. Em seguida, analisados pela área competente.

5. Justificativa do Curso

Nas duas últimas décadas a chamada revolução digital teve impacto em todas as áreas de nossa sociedade, as mais diversas modalidades de negócios passaram por um processo de convergência digital que demandam uma revisão de toda a cadeia de produção e oferta de produtos e serviços.

Com o advento e hegemonia das redes digitais e do chamado consumidor 4.0 tornou-se estrategicamente fundamental a presença dos negócios nas redes digitais, processo em curso acelerado que já vinha sendo efetivado na esfera nacional e teve como fator impulsionador o contexto pandêmico. Some-se a isto a migração dos brasileiros para os meios digitais, o crescimento das stores digitais e das modalidades de pagamento digital para constituir-se um cenário em constante demanda de profissionais de interação. Resultando no crescimento exponencial da demanda por profissionais que autem com o Design de interação nas suas várias área de especialização, que vão desde projetos digitais de websites, dispositivos móveis, jogos digitais e softwares a aplicações móveis.

Se dantes o mercado de trabalho deste profissional se restringia a agência de comunicação e consultorias específicas, sua presença se expandiu, de fato a necessidade deste profissional caminha *pari passu* com a presença digital das empresas na web.

O presente curso visa capacitar profissionais para atuarem nesta área capazes de estruturar informações, criar soluções de navegação e desenvolver projetos de interfaces digitais, a partir das expectativas e necessidades dos usuários, oferecendo a melhor experiência e interação.

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivo Geral

- Habilitar o aluno para atuar no mercado como o profissional que irá planejar, avaliar, propor e aprimorar produtos, assim como, realizar pesquisas e testes para melhorar experiência do usuário como especialista em design de interação.

6.2. Objetivos Específicos

- Dar subsídios teóricos sobre conceitos e técnicas para o desenvolvimento de projetos de Experiência do Usuário (UX) e Design de Interface (UI).
- Capacitar o aluno a construir protótipos navegáveis por meio técnicas de design centrado no usuário.
- Habilitar o aluno a realizar testes de usabilidade e acessibilidade.
- Instrumentalizar o aluno para que este seja um evangelizador das boas práticas e mentalidades do design.

7. Competências e Habilidades do Egresso

Competências

- Atuar como elemento de mudança dos ambientes de trabalho por meio da divulgação, instrumentalização dos conceitos e boas práticas de design.
- Ter a capacidade de criar diferencial competitivo para as empresas que colabora por meio da criação de projetos centrados no usuário.
- Compreensão teórico prática da experiência do usuário com foco na avaliação, revisão e aprimoramento de produtos e serviços, com fins de aumentar a competitividade.
- Espírito proativo e empreendedor suportado pela capacidade de realizar pesquisas e testes centrados na experiência do usuário.
- Capacitar o aluno para analisar e interpretar informações obtidas durante testes de usabilidade, comunicá-las a outros participantes do processo de produção e recomendar modificações concretas para a melhoria dos produtos.

Habilidades

- Desenvolver sistemas com ambiente agradável ao usuário.
- Identificar as diversas ferramentais e tecnologias de desenvolvimento mobile e saber aplicá-las.
- Capacidade de formular hipóteses e validar ideias.
- Desenvolver interfaces seguindo as boas práticas web e mobile.
- Planejar, executar, intermediar e observar testes.
- Estar apto a trabalhar e implantar metodologias de trabalho enxutas (lean).
- Compreender os princípios fundamentais do design de interfaces.
- Ter a capacidade de conceber arquiteturas em consonância às necessidades de informação, dos comportamentos do usuário e dos sistemas de recuperação.

- Ter domínio dos principais recursos para tratamento e manipulação de imagens
- Ter domínio dos principais recursos para tratamento e manipulação de imagens.
- Ter domínio dos principais recursos para tratamento e manipulação de imagens

8. Metodologia de Ensino e Aprendizagem

O desenvolvimento das disciplinas do curso se dará no ambiente virtual, onde o aluno cumprirá 40 horas por disciplina.

Estas 40 horas são compostas pelo estudo dos diversos insumos pedagógicos disponibilizados, como:

- ✓ materiais de leitura;
- ✓ videoaulas;
- ✓ slides;
- ✓ podcasts;
- ✓ indicações de leituras extras como artigos e capítulos de livros.

Como parte do modelo acadêmico, também contabilizamos:

- ✓ a interação com os tutores para esclarecimentos de dúvidas pedagógicas (via Fórum);
- ✓ a realização da avaliação disciplinar pelo aluno.

Vale ressaltar que cada aluno é único e tem seu próprio tempo para aprendizagem. Alguns conseguem assimilar o conteúdo com mais agilidade, outros precisam retomar as leituras e videoaulas para tornar sua aprendizagem efetiva.

O tempo gasto pelo aluno para o entendimento de cada disciplina depende também da sua familiaridade com o tema, ou seja, o conhecimento prévio que o aluno tem em relação a temática abordada.

No ambiente virtual, o aluno encontrará o conteúdo das disciplinas, organizados em temas/webaulas.

Para cada um deles, o aluno realizará um conjunto de atividades baseadas em leitura de textos de fundamentação teórica e acesso a recursos audiovisuais.

Um tutor apoiará as atividades realizadas no ambiente virtual, atendendo o aluno nas suas dúvidas por meio de ferramentas de comunicação.

O aluno, ao iniciar os seus estudos, terá um encontro presencial para acolhida/ambientação; esse encontro terá como objetivos:

- ✓ Integrar o aluno ao curso de Pós-Graduação.
- ✓ Dialogar e esclarecer as dúvidas sobre a proposta pedagógica do curso e as regras acadêmicas.
- ✓ Apresentar ao aluno o Ambiente Virtual de Aprendizagem (o primeiro acesso; o envio de documentos; os serviços de secretaria e financeiro; a disciplina Ambientação; a tutoria online; o boletim acadêmico; as disciplinas e seus conteúdos; a biblioteca virtual; entre outros).
- ✓ Proporcionar um momento de Network aos pós-graduandos.

Avaliação do Desempenho do Aluno

O aluno deverá realizar as atividades propostas no ambiente virtual. A realização das atividades irá compor sua frequência no curso, que será considerada para a sua aprovação.

A atividade avaliativa que o aluno realizará para compor a sua média é a Avaliação Virtual (AV); essa atividade é obrigatória e estará disponível no Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA, conforme cronograma de seu curso.

Para a aprovação em cada uma das disciplinas, o aluno deverá obter frequência de, no mínimo, 75% (setenta e cinco por cento) e nota igual ou superior a 7,0 (sete).

As notas devem ser expressas no intervalo de 0 (zero) a 10 (dez).

O aluno que obtiver média inferior a 7,0 (sete) nas disciplinas terá direito ao Programa de Dependência e Recuperação – PDR, mediante a solicitação de requerimento e respeitando o período de júbilamento do curso.

O PDR será realizado no ambiente virtual de aprendizagem, sendo que o aluno terá acesso ao conteúdo da disciplina e realizará uma Avaliação Virtual - AV, e a nota obtida substituirá a média do aluno.

Para a obtenção do **Certificado** de Pós-graduação *Lato Sensu* – especialização, o aluno deverá cumprir todas as condições seguintes:

- ✓ Frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) em todas as disciplinas;
- ✓ Nota igual ou superior a 7,0 (sete) em todas as disciplinas.

Certificação

O Certificado de conclusão de curso de Especialização será acompanhado por histórico escolar, em cumprimento às exigências da Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, da Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação.

Composição do Corpo Docente

O corpo docente do curso é constituído por profissionais qualificados, com comprovado saber em sua área de atuação, conforme Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, sendo integrado, no mínimo, por 30% (trinta por cento) de portadores de título de pós-graduação *stricto sensu*, isto é, portadores de títulos de Mestrado e Doutorado, obtidos em programas de pós-graduação *stricto sensu* devidamente reconhecidos pelo poder público em território nacional, ou revalidados, conforme legislação vigente. Os demais docentes são certificados em nível de especialização, pós-graduação *lato sensu*, de reconhecida capacidade técnico-profissional.

9. Estágio Não Obrigatório

O estágio curricular não obrigatório tem como finalidade estimular o aluno a desenvolver atividades extracurriculares, para que possa inter-relacionar os

conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o curso e aplicá-los na solução de problemas reais da profissão, proporcionando o desenvolvimento da análise crítica e reflexiva para os problemas socioeconômicos do país, de acordo com a Resolução de Estágio curricular não obrigatório vigente na Instituição.

O estágio curricular não obrigatório do curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* segue as diretrizes estabelecidas pela Lei Nº 11.788/2008.

Os principais objetivos da prática do estágio curricular não obrigatório são:

I. proporcionar o exercício do aprendizado comprometido com a realidade socioeconômica-política do país;

II. propiciar a realização de experiências de ensino e aprendizagem visando à educação profissional continuada, alicerçada no desenvolvimento de competências e habilidades e ao exercício do pensamento reflexivo e criativo; e

III. incentivar o trabalho de pesquisa e investigação científica, visando ao desenvolvimento da ciência, da tecnologia e da cultura.

A carga horária é definida pela concedente de estágio, não podendo ultrapassar a carga horária máxima de 6 (seis) horas diárias e 30 (trinta) horas semanais, as quais podem ser realizadas em empresas públicas ou privadas, instituição de pesquisa, órgãos governamentais e não governamentais, e as próprias unidades da Universidade, desde que sigam às condições adequadas para que o estagiário possa aprofundar os seus conhecimentos teóricos e práticos adquiridos no curso.

Para o Curso de Pós-Graduação EAD, a prática do estágio curricular não obrigatório é permitida durante a vigência do curso, não podendo exceder em um mesmo campo de estágio o período de 2 (dois) anos.

Os estágios curriculares não obrigatórios devem estar apoiados em Termo de Compromisso e de comum acordo com a Instituição, devendo explicitar não somente os aspectos legais específicos, como também os aspectos educacionais e de compromisso com a realidade social.

O Planejamento do Estágio Curricular Não Obrigatório é de responsabilidade do coordenador de curso/professor orientador e também do Departamento de Estágios.

10. Matriz Curricular

DISCIPLINAS	CH PRÁTICA	CH TEÓRICA	CH TOTAL
Ambientação	0 h	0 h	0 h

Design de experiência do usuário - UX	0 h	40 h	40 h
Princípios de design e prototipação	0 h	40 h	40 h
Product Discovery e UX research	0 h	40 h	40 h
Design de Interfaces	0 h	40 h	40 h
Lean UX	0 h	40 h	40 h
Validação de hipóteses e soluções	0 h	40 h	40 h
Aplicativos mobile multiplataforma	0 h	40 h	40 h
Arquitetura da Informação	0 h	40 h	40 h
Animações e Ferramentas Virtuais	0 h	40 h	40 h

11. Carga Horária

A carga horária de 360h constitui o conteúdo ministrado em 9 (nove) disciplinas.

12. Conteúdo programático

Disciplina: Ambientação

Ementa: Ensino a distância: características desta modalidade de estudo. A tecnologia e o ensino à distância. Legislação do Ensino a Distância no Brasil. Aspectos relacionados ao perfil no Ensino a Distância.

Competências e Habilidades:

- Compreender a modalidade de ensino a distância.
- Identificar uma relação entre tecnologia e educação no contexto do EAD;
- Discutir elementos da legislação do ensino a distância no Brasil;

- Refletir sobre o perfil do aluno em ensino a distância.

Conteúdo Programático 1: Introdução ao Ensino a Distância.

Conteúdo Programático 2: Tecnologia e educação.

Conteúdo Programático 3: Legislação do Ensino a Distância no Brasil.

Conteúdo Programático 4: Perfil do aluno no Ensino a Distância.

Bibliografia básica:

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - Lei n. 9.394/96**. Brasília, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 6 dez. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. **Resolução CNE/CP n. 7, de 18 de dezembro de 2018**. Brasília, 2018. Disponível em: https://normativasconselhos.mec.gov.br/normativa/view/CNE_RES_CNECESN72018.pdf. Acesso em: 6 dez. 2022.

GIL, H. A passagem da Web 1.0 para a Web 2.0 e... Web 3.0: potenciais consequências para uma 'humanização' em contexto educativo. 2014. **Boletim informativo Cybercentro Castelo Branco**. Castelo Branco, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/2404/1/A%20passagem%20da%20Web%20Henrique.pdf>. Acesso em: 6 dez. 2022.

MEYER, A. I. da S. (2022). Conceituando a Educação a Distância. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 1, p. 590-601, [s. l.], 2022. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/3835>. Acesso em: 6 dez. 2022.

VAZ, M. L. de L.; RIBEIRO, F.; COSTA, L. A. da. Os desafios da educação a distância on-line e a remotividade na nova engenharia educacional. **Brazilian Journal of Science**, v. 1, n. 4, p. 79-86. Goiás, 2022. Disponível em:

<https://www.brazilianjournalofscience.com.br/revista/article/view/79>. Acesso em: 6 dez. 2022.

VIEIRA, D. M. L.; COSTA, L. A.; VAZ, M. L. L. Um novo olhar para a educação a distância. In: MACHADO, G. E.; COSTA, S. C.; SILVA, K. R. P. **Debates contemporâneos: perspectivas e reflexões atuais**. Santa Maria: Arco, 2021.

Bibliografia Complementar:

BAPTISTA, M. M. Internet: auxílio à educação. **BIBLOS - Revista do Instituto de Ciências Humanas e da Informação**, v. 16, p. 37- 44, [s. l.], 2004.
Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/23717>. Acesso em: 6 dez. 2022.

MOORE, M.; KEARSLEY, G. **Educação a distância: uma visão integrada**. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. Campinas: Papirus, 2013.

PIVA, D. J.; PUPO, R.; GAMEZ, L. et al. **EAD na prática: planejamento, métodos e ambientes de educação on-line**. São Paulo: Elsevier, 2011.

Disciplina: Design de Experiência do Usuário - UX.

Ementa: Conceitos sobre ergonomia e psicologia cognitiva; Diretrizes para a concepção de interfaces WEB; Acuidade visual; Conceitos sobre design e análise de interface digital. Métodos e técnicas de usabilidade; Critérios e concepção de navegabilidade; Técnicas de avaliação e UX – Experiência do usuário. Web Design responsivo.

Competências e Habilidades:

- Entender conceitos sobre ergonomia e psicologia cognitiva;
- Desenvolver sistemas com um ambiente agradável ao usuário;
- Atentar para acuidade visual;

- Apreender conceitos básicos sobre design digital e Web Design Responsivo.

Conteúdo Programático 1: Conceitos sobre ergonomia e Usabilidade.

Conteúdo Programático 2: Interfaces WEB e técnicas de avaliação de IHC.

Conteúdo Programático 3: Análise da interface digital.

Conteúdo Programático 4: Acuidade visual, Design digital e Web Design Responsivo.

Bibliografia Básica:

AGNER, Luiz. **Ergodesign e arquitetura de informação**: trabalhando com o usuário. Rio de Janeiro: Quartet, 2006. 173p.

Dillon, A. **User interface design**. MacMillan Encyclopedia of Cognitive Science, London: MacMillan, 2003.

IIDA, Itiro. **Ergonomia**: projeto e produção. São Paulo: Edgard Blücher, 2001. 465p.

ISO 13407. Human-centred design processes for interactive systems. 1999.

ISO 9241. Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs) – Part 11: Guidance on Usability. 1998.

JASTRZEBOWSKI, W. An Outline of Ergonomics, or the Science of Work based on the truths drawn from the Science of Nature 1857. **Central Institute for Labour Protection**. 2000.

KO, Amy J. How to evaluate analytically. **UW Faculty Web Server**. Disponível no seguinte link: <http://faculty.washington.edu/ajko/books/design-methods/how-to-evaluate-analytically.html>.

Meister D. **Human Factors**: Theory and Practice. New York: Wiley-Interscience, 1971; 10.

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. **Usabilidade na Web**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

SOMMERVILLE, Ian. **Software Engineering**. 8. Ed. England: Addison-Wesley, 2007.

Disciplina: Princípios de Design e Prototipação

Ementa: Princípios do *design*, usabilidade, *style guide*, *design system*, prototipação web, prototipação *mobile*, *user interface*, como criar um portfólio.

Competências e Habilidades:

- Aprender e aplicar os princípios de Design;
- Desenvolver interfaces seguindo boas práticas *web* e *mobile*;
- Aprender e aplicar *design system*;
- Prototipar interfaces web;
- Prototipar interfaces *mobiles*;
- Criar e propor soluções criativas no meio digital;
- Como desenvolver um portfólio com projetos de UI.

Conteúdo Programático 1: Conceitos gerais sobre *UI design*.

Conteúdo Programático 2: Usabilidade.

Conteúdo Programático 3: *User Interface*.

Conteúdo Programático 4: *Design System* e Prototipação.

Bibliografia Básica:

NORMAN, Donald A. **Design emocional:** Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia a dia. 1. Ed. Rio de Janeiro-RJ: Rocco, 2008.

LOWDERMILK, Travis. **Design Centrado No Usuário:** Um Guia para o Desenvolvimento de Aplicativos Amigáveis. 1. ed. São Paulo-SP: Novatec, 2013.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. **Design de Interação:** Além da Interação Humano-Computador. 3. ed. São Paulo-SP: Bookman, 2013.

HELLER, Eva. **Psicologia das cores:** Como as Cores Afetam a Emoção e a Razão, Edição padrão. São Paulo-SP: GG, 2012.

Bibliografia Complementar:

KRUG, Steve. **Não Me Faça Pensar**. 1. ed. Rio de Janeiro-RJ: Alta Books, 2014.

Disciplina: Product Discovery e UX research

Ementa: Introdução ao Product Discovery. Formulando e (in)validando hipóteses. Conhecendo seu público-alvo. Mitigando riscos. Business Model Canvas. Value Proposition Canvas. Produto mínimo viável (MVP).

Competências e Habilidades:

- Aprender técnicas de Product Discovery;
- Formular hipóteses e validar se a ideia deve ser desenvolvida;
- Conhecer seu público-alvo em busca de identificar suas dores e oportunidades de negócio;
- Mitigar riscos ao negócio;
- Estruturar o Business Model Canvas, para ter uma melhor visão do negócio;
- Estruturar o Value Proposition Canvas, para saber exatamente as “dores” e “remédios” que seu negócio atende tendo uma melhor visão da proposta de valor que será entregue ao cliente.
- Planejar o MVP da solução, visando a validação mais rápida possível da ideia e tomada de decisão do futuro do negócio

Conteúdo Programático 1: Introdução ao Product Discovery.

Conteúdo Programático 2: Formulando e (in)validando hipóteses.

Conteúdo Programático 3: Conhecendo seu público-alvo.

Conteúdo Programático 4: Mitigando riscos.

Bibliografia Básica:

RIES, Eric. **A startup enxuta**. 1. ed. Rio de Janeiro-RJ: Editora Sextante, 2019.

OSTERWALDER, Alexander; BERNARDA, Greg; PIGNEUR, Yves. **Value**

Proposition Design: Como construir proposta de valor inovadoras. 1. ed. Rio de Janeiro-RJ: Alta Books, 2019.

OSTERWALDER, Alexander. **Business Model Generation**: Inovação em Modelos de Negócios. 1. ed. Rio de Janeiro-RJ: Alta Books, 2011.

Bibliografia Complementar:

CAROLI, Paulo. **Lean Inception**: Como Alinhar Pessoas e Construir o Produto Certo. 1. ed. Porto Alegre-RS: Editora Caroli, 2018.

DORNELAS, José; BIM, Adriana; FREITAS, Gustavo; USHIKUBO, Rafaela.

Plano de negócios com o modelo canvas: Guia prático de avaliação de ideias de negócio a partir de exemplos. 1. ed. São Paulo: LTC, 2015.

CHIARA, Andressa. **O Produto Ágil: Product Discovery**: Um guia sucinto para criar um produto em um ambiente de agilidade. 1. ed. e-book, 2018.

Disciplina: Design de Interfaces

Ementa: Conceitos de design de interface de usuário, User eXperience (UX) e usabilidade. Design thinking. Análise de contexto. Prototipação de design de interfaces de usuário. Design visual. Avaliação de usabilidade. Práticas com FIGMA.

Competências e Habilidades:

- Compreender os princípios fundamentais do design de interface.
- Levantar e analisar as necessidades e questões relevantes para os usuários da solução sendo projetada.
- Desenvolver diagramas e representações dos elementos e requisitos do projeto com a ferramenta FIGMA.
- Prototipar interfaces para a solução em desenvolvimento

Conteúdo Programático 1: Fundamentos do design de interface de usuário, User eXperience e Usabilidade. Design Thinking. O uso do FIGMA.

Conteúdo Programático 2: Análise de contexto: identificação de problemas, ideação, análise de usuários, tarefas, dispositivos, ambientes e especificações de requisitos de usabilidade. Práticas com FIGMA.

Conteúdo Programático 3: – Prototipação: sketches, wireframes e design visual. Práticas com FIGMA.

Conteúdo Programático 4: Avaliação de usabilidade: avaliação heurística, avaliação baseada em modelos, teste de usabilidade. Práticas com FIGMA.

Bibliografia Básica:

SOBRAL, Wilma. **Design de interfaces**. São Paulo: Érica, 2019.

SEGURADO, Valquiria (Org). **Projeto de Interface com o Usuário**. São Paulo: Pearson, 2017. (biblioteca virtual: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/124143>)

JOÃO, Belmiro. **Usabilidade e interface homem máquina**. São Paulo: Pearson 2017. (biblioteca virtual: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/185067>)

Bibliografia Complementar:

LOWDERMILK, Travis. **Design Centrado no Usuário**: um guia para desenvolvimento de aplicativos amigáveis. São Paulo: Novatec, 2019.

FONSECA, Manuel. **Introdução ao design de interfaces**. Lisboa: FCA, 2017.

JOHNSON, Jeff. *Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Guidelines*. SL: Morgan Kaufmann Publishers; 3rd ed. 2020.

Disciplina: *Lean UX*

Ementa: Introdução ao processo de Design e Lean UX, Modelo Lean, Processos Ágeis, Validação e Protótipo, Comunicação e times ágeis, Lean Canvas, Dinâmicas e co-criação, Design Sprint.

Competências e Habilidades:

- Aprender sobre as metodologias de trabalhos *lean*;
- Trabalhar e implantar uma metodologia de trabalho baseado no modelo *lean* e processos ágeis de projeto;
- Aprender sobre criação de protótipos e validação de ideias;
- Planejar e conduzir *workshop* para co-criação de ideias e solução de problemas;
- Estruturar e criar uma comunicação eficiente e ágil entre o time para garantir um processo de trabalho *lean*, ágil e eficiente;
- Aprender conduzir uma metodologia de trabalho *lean*;
- Design Sprint e processo de trabalho usado nas grandes empresas.

Conteúdo Programático 1: Introdução a processo de Design e Lean UX.

Conteúdo Programático 2: Modelos de trabalho Lean.

Conteúdo Programático 3: Comunicação entre times ágeis.

Conteúdo Programático 4: Design Sprint Process.

Bibliografia Básica:

GOTHELF, Jeff; SEIDEN, Josh. **Lean UX. DESIGNING GREAT PRODUCTS WITH AGILE TEAMS**, 2 ed., OREILLY & ASSOC, Editora Independente.

BROWN, Tim, **Design Thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. 1. ed. Rio de Janeiro-RJ: Alta Books, 2017.

RIES, Eric. **A startup enxuta**. 1. ed. Rio de Janeiro-RJ: Editora Sextante, 2019.

Bibliografia Complementar:

SUTHERLAND, Jeff; SUTHERLAND, J.J. **SCRUM**: A arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. 1. ed. Rio de Janeiro-RJ: Editora Sextante, 2019.

KNAPP, Jake; ZERATSKY, John; KOWITZ, Braden; GOTTLIEB, Andrea.

Sprint: O Método Usado no Google Para Testar e Aplicar Novas Ideias em Apenas Cinco Dias. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2019.

CHIARA, Andressa. **O Produto Ágil: Product Discovery**: Um guia sucinto para criar um produto em um ambiente de agilidade. 1. ed., e-book, 2018.

Disciplina: Validação de hipóteses e soluções

Ementa: Quais tipos de teste de usabilidade posso usar. Fidelidade dos protótipos. Como planejar um teste. Papéis e responsabilidades dos participantes. Como recrutar participantes. Criação dos roteiros do teste. Infraestrutura necessária para aplicar um teste. Compilando o resultado do teste.

Competências e Habilidades:

13. Diferenciar e saber escolher qual tipo de teste aplicar;
14. Criar protótipos com a fidelidade necessária para cada tipo de validação;
15. Planejar e executar testes;
16. Saber intermediar e observar testes;
17. Recrutar os usuários certos para cada teste;
18. Estruturar a infraestrutura necessária para cada teste;
19. Compilar os dados em busca de *insights*.

Conteúdo Programático 1: Quais tipos de teste de usabilidade.

Conteúdo Programático 2: Fidelidade dos protótipos.

Conteúdo Programático 3: Como planejar e executar testes.

Conteúdo Programático 4: Papéis e responsabilidades dos participantes.

Bibliografia Básica:

KNAPP, Jake; ZERATSKY, John; KOWITZ, Braden; GOTTLIEB, Andrea.

Sprint: O Método Usado no Google Para Testar e Aplicar Novas Ideias em Apenas Cinco Dias. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2019.

Bibliografia Complementar:

CHIARA, Andressa. **O Produto Ágil: Testando Hipóteses**: Um guia sucinto para (in)validar produtos em um ambiente de agilidade. 1. ed., e-book, 2018.

Disciplina: Aplicativos mobile multiplataforma

Ementa: Fundamentos de programação para dispositivos móveis. Tecnologias de desenvolvimento mobile multiplataforma.

Competências e Habilidades:

- Compreender as diferentes tecnologias, linguagens e ferramentas para desenvolvimento de aplicativos mobile multiplataforma;
- Identificar as diversas ferramentas e tecnologias de desenvolvimento mobile e aplicá-las em casos reais;
- Desenvolver aplicações para diversos fins práticos utilizando os conceitos estudados na teoria.

Conteúdo Programático 1: Desenvolvimento mobile. Aplicativos nativos, web e híbridos. Plataformas de desenvolvimento mobile. Desenvolvimento de protótipos para aplicativos mobile.

Conteúdo Programático 2: Desenvolvimento web mobile. Aplicativo mobile e aplicativo web. Design responsivo, adaptativo e mobile first. Usabilidade. One hand operation.

Conteúdo Programático 3: Desenvolvimento mobile com Flutter. Introdução ao Flutter. Configuração do ambiente de desenvolvimento. Linguagem Dart. Executando aplicações com Flutter. Persistência de dados.

Conteúdo Programático 4: Desenvolvimento mobile com Xamarin. Introdução ao Xamarin. Configuração do ambiente de desenvolvimento. Linguagem C#. Executando aplicações com Xamarin. Persistência de dados.

Bibliografia Básica:

FLUTTER. **Documentação do Flutter**. Disponível em: <<https://flutter.dev/>>. Acesso em: 12 fev. 2021.

RAFAEL, F.; SILVA, E.. **Arquitetura para computação móvel**. 2ed. São Paulo: Pearson. 2016.

XAMARIN. **Documentação do Xamarin.** Disponível em: <<https://docs.microsoft.com/pt-br/xamarin/>>. Acesso em: 12 fev. 2021.

Bibliografia Complementar:

CHAK, A.. **Como Criar sites persuasivos.** São Paulo: Pearson. 2004.

LEE, V.; SCHNEIDER, H.; SCHELL R.. **Aplicações móveis: arquitetura, projeto e desenvolvimento.** São Paulo: Pearson. 2005.

LOPES, Sérgio. **Aplicações Mobile Híbridas com Cordova e Phonegap.** Rio de Janeiro: Casa do Código - Série Caelum, 2016.

SILVA, D. **Desenvolvimento para dispositivos móveis.** 2016.

Disciplina: Arquitetura da Informação

Ementa: Aspectos epistemológicos e tecnológicos da arquitetura da informação em ambiente digitais. Definição da arquitetura da informação em consonância com as necessidades de informação, o comportamento do usuário e os sistemas de recuperação de informação. Foco em acessibilidade e utilidade.

Competências e Habilidades:

- Compreensão do desenvolvimento da técnica e da tecnologia.
- Capacidade de conceber arquiteturas em consonância às necessidades de informação, dos comportamentos do usuário e dos sistemas de recuperação.
- Entendimento dos conceitos de usabilidade e ergonomia.
- Visão integrada de relação entre sistemas.

Conteúdo Programático 1: Sistemas de organização. Dimensão teórica. Categorização e agrupamento de conteúdo. Taxonomia.

Conteúdo Programático 2: Sistemas de rotulagem. Aspectos conceituais. Dados e metadados.

Conteúdo Programático 3: Sistemas de Navegação. Fundamentos. Hábitos e preferências do usuário. Usabilidade.

Conteúdo Programático 4: Sistemas de Pesquisa. Ambientes informacionais digitais. Avaliação e retroalimentação.

Bibliografia Básica:

ZIMMERLE, Bruno. **Design da informação**. Paraná: Intersaberes, 2021. (<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/194851>)

CAMARGO, Liriane. **Arquitetura da informação**: uma abordagem pratica para o tratamento de conteúdo e interface em ambientes informacionais digitais. Rio de Janeiro, LTC, 2011. (link BV - <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/978-85-216-2094-5/pageid/1>)

AGNER, Luiz. **Ergodesign e Arquitetura de Informação**: Trabalhando com o Usuário. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2018.

Bibliografia Complementar:

OLIVEIRA, Henry. VIDOTTI, Silvana. BENTES, Virginia. **Arquitetura da informação pervasiva**. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015 (<https://static.scielo.org/scielobooks/6cn9c/pdf/oliveira-9788579836671.pdf>)

PINOCHET, Luis. **Tecnologia da informação e comunicação**. Rio de Janeiro, Elsevier, 2014. (Link BV - [https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788595153196/epubcfi/6/2\[%3Bvnd.vst.idref%3Dhtml-cover-page\]!/4/2/2/4%4051:2](https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788595153196/epubcfi/6/2[%3Bvnd.vst.idref%3Dhtml-cover-page]!/4/2/2/4%4051:2))

CUNHA, Murilo. **Manual de estudo de usuários da informação**. São Paulo: Atlas, 2015. (<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788522498789/pageid/4>)

Disciplina: Animações e Ferramentas Virtuais

Ementa: Fundamentação teórica sobre ferramentas digitais; conhecendo os principais softwares para animação (pacote Adobe ou softwares similares); ferramentas básicas de Animação; técnicas para animação frame a frame e animação vetorial; propriedades do frame; aspectos básicos para renderizar arquivos de animação.

Competências e Habilidades:

- Ter domínio dos principais recursos para tratamento e manipulação de imagens em programas editores de imagens como o Adobe Photoshop e similares.
- Elaborar animações no Adobe Animate e implementá-las em sites para web e jogos simples para sites.
- Criar animações para vídeos por meio do Adobe Animate e softwares similares e criar GIFs no Adobe Photoshop.

Conteúdo Programático 1: comandos básicos do Adobe Photoshop, conceito de camadas, filtros e efeitos em camadas, canais de cor e transparência, uso de ferramentas de texto, formas vetoriais, preenchimento e contorno, importação de imagens, criação de GIFs.

Conteúdo Programático 2: tratamento de imagens, aplicação de filtros, princípios de contraste, brilho, saturação, ajuste de nível (*level*), padrões de cor para imagem digital (RGB, HSB, entre outros), recursos de máscara, timeline e frames, animações simples no Photoshop.

Conteúdo Programático 3: comandos básicos do Adobe Animate, aplicação dos princípios de animação, importação de imagens, timeline, interações simples de teclado e mouse, exportação para web nos principais formatos de vídeo (MP4, AVI, etc) e conversão para aplicações interativas com o uso de HTML5 e Java Script.

Conteúdo Programático 4: técnicas de frame a frame, shape tween (interpolação de formas) e classic tween (interpolação clássica), keyframes e interpolação, animações para sites, uso dos recursos de canvas, princípios de

html5 e Java Script, animações voltadas para jogos web, criação de jogos e aplicações interativas simples para web.

Bibliografia Básica:

ANDRADE, Marcos Serafim de. **Adobe Photoshop CC**. São Paulo: Senac, 2017.

FAULKNER, Andrew; CHAVEZ, Conrad. **Adobe Photoshop CC: classroom in a book**, guia de treinamento oficial. Porto Alegre: Grupo A, 2016.

PINTO, Marcos José. **Adobe Edge Animate CC - Animação e interatividade para a web**. São Paulo: Editora Saraiva, 2014.

Bibliografia Complementar:

ALVES, William Pereira. **Desenvolvimento e Design de Sites**. São Paulo: Saraiva, 2014.

CHONG, Andrew. **Animação Digital**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. **Design digital: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames**. São Paulo: Senac, 2020.

13. Infraestrutura Física e Pedagógica

O aluno encontrará todo o conteúdo do curso e assistirá às aulas gravadas no ambiente virtual. Para assistir às aulas é fundamental que as especificações abaixo sejam obedecidas, possibilitando, assim, uma recepção de maior qualidade dos vídeos.

Hardware:

- Processador Intel Core 2 Duo ou superior.
- 2Gb de Memória RAM.
- Placa de vídeo com resolução 1024x768, qualidade de cor 32 bits e compatível com Microsoft DirectShow.

- Microsoft DirectX 9.0c ou posterior.

Software:

- Navegador: Firefox, Google Chrome, Internet Explorer (sempre atualizado).
- Sistema Operacional: Windows XP ou posterior.
- Adobe Flash Player (atualizado).
- *Plugin* de vídeos SilverLigth (atualizado)

Rede:

- Conexão com a Internet banda larga de no mínimo 2 MB.
- Em caso de acesso em ambientes corporativos além da velocidade, é necessário verificar as condições de segurança de rede de sua empresa e se certificar que o site não estará bloqueado.

Adicionalmente, é prevista a utilização da biblioteca virtual para consultas bibliográficas e pesquisa de assuntos referentes às disciplinas ministradas.

