



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO
Pós-Graduação *Lato Sensu*
Design de produtos digitais – UX-UI

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	4
7. Competências e Habilidades do Curso	5
8. Metodologia de Ensino e Aprendizagem	5
9. Estágio Não Obrigatório.....	8
10. Matriz Curricular	10
11. Carga Horária.....	11
12. Conteúdo Programático.....	11
13. Infraestrutura Física e Pedagógica.....	20

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: Design de produtos digitais – UX-UI

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: 200 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

O curso é destinado a bacharéis em engenharia, administração, tecnólogos, *designers*, gestores e empreendedores interessados em aprender técnicas e metodologias para desenvolver soluções com foco no usuário.

4. Critérios de Seleção

O ingresso na pós-graduação será realizado por meio de inscrição no Portal Pós, entrega da documentação pessoal e do diploma da graduação autenticado. Em seguida, analisados pela Instituição.

5. Justificativa do Curso

O curso busca atender a demanda por conhecimentos das técnicas e metodologias mais atuais na área de Experiência do Usuário (UX/UI) que preza por trazer o usuário para o centro do desenvolvimento de soluções inovadoras.

O programa tem como foco capacitar seus alunos a buscar o entendimento das necessidades do usuário através de técnicas de pesquisa e propor melhores soluções.

O aluno também será capaz de aplicar técnicas de Design Thinking em busca de cocriar e idear soluções com times multidisciplinares e posteriormente validá-las com o usuário.

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivos Gerais

Capacitar profissionais que queiram desenvolver soluções inovadoras com foco no usuário, descobrindo suas reais necessidades e baseando-se em pesquisas e validações.

6.2. Objetivos Específicos

- Descobrir oportunidades de inovação em produto e modelo de negócio;

- Executar pesquisas em busca de entender e descobrir as reais necessidades dos usuários;
- Aplicar técnicas de Design Thinking para cocriação e ideação das soluções com times multidisciplinares;
- Desenhar soluções de acordo com os padrões e boas práticas de UX/UI;
- Validar as soluções propostas com o usuário;
- Desempenhar funções de liderança de times de *design*.

7. Competências e Habilidades do Curso

Competências

Desempenhar funções de liderança ou operação em projetos de produtos digitais ou/em times de inovação e *design*, atuar como facilitador de processos de cocriação e descoberta, para projetar excelentes experiências para os usuários de produtos e serviços.

Habilidades

- Descobrir oportunidades de inovação em produto e modelo de negócio:
 - Lean Startup;
 - Lean UX;
 - Business Model Canvas;
 - Value Proposition Canvas;
 - MVP;
 - Growth Hack.
- Analisar e compreender as necessidades dos usuários:
 - Pesquisa Etnográfica;

- Card Sorting;
- Shadowing;
- Jornada do Usuário;
- Service Blueprint;
- Job to be Done.
- Facilitação de dinâmicas de inovação:
 - Design Thinking;
 - Design Sprint;
 - Técnicas de facilitação.
- Desenhar soluções de acordo com os padrões e boas práticas de UX/UI:
 - Análise Heurística e Usabilidade;
 - Arquitetura da Informação;
 - Princípios de Design;
 - Prototipação.
- Validar as soluções propostas:
 - Teste de usabilidade;
 - Teste A/B;
 - Teste de Encontrabilidade;
 - Teste Beta;
 - HEART - Métricas para Experiência do Usuário.

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 jubilamento 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
- II. 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	0h	0h	0h
Introdução UX/UI	0h	40h	40h
<i>Lean UX</i>	0h	40h	40h
Aplicativos <i>mobile</i> multiplataforma	0h	40h	40h
<i>Product Discovery</i> e <i>UX research</i>	0h	40h	40h
Design de Interfaces	0h	40h	40h
Design de experiência do usuário - UX	0h	40h	40h
Princípios de <i>design</i> e prototipação	0h	40h	40h
Validação de hipóteses e soluções	0h	40h	40h
Gestão de experimentos <i>Growth Design</i>	0h	40h	40h

11. Carga Horária

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

12. Conteúdo programático

Disciplina: Ambientação

Ementa: Histórico da Educação a Distância. Legislação da Educação a Distância no Brasil. Potencialidades da Educação a Distância. Flexibilidade de Acesso. Tecnologias para apoio à pesquisa. Aprendizagem colaborativa. Características do aluno na EAD. Boa convivência virtual: netiquetas.

Competências e Habilidades:

- Identificar as características do aluno da modalidade de educação a distância;
- Comunicar-se com clareza e assertividade oralmente e por escrito;
- Gerenciar tempo e atividades de estudo.

Conteúdo Programático 1: Histórico da Educação a Distância.

Conteúdo Programático 2: Legislação da Educação a Distância no Brasil.

Conteúdo Programático 3: Potencialidades da Educação a Distância.

Conteúdo Programático 4: Flexibilidade de Acesso.

Conteúdo Programático 5: Tecnologias para apoio à pesquisa.

Conteúdo Programático 6: Aprendizagem colaborativa.

Conteúdo Programático 7: Características do aluno na EAD.

Conteúdo Programático 8: Boa convivência virtual: netiquetas.

Bibliografia básica:

GOTTARDI, M. de L. A autonomia na aprendizagem em educação a distância: competência a ser desenvolvida pelo aluno. **Associação Brasileira de Educação a Distância**, São Paulo, v. 14, n. 8, p. 110-123, dez, 2015.

MORAN, J. M. MASETTO, M. T. BEHRENS, M. A. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 21. ed. Campinas, SP: Papirus, 2013.

PIVA, D. J. PUPO, R. GAMEZ, L. OLIVEIRA, S. **EAD na Prática: Planejamento, métodos e ambientes de educação online**. São Paulo: Elsevier, 2011.

Bibliografia Complementar:

ALVES, L. Educação a distância: conceitos e história no Brasil e no mundo. **Associação Brasileira de Educação A Distância**, São Paulo, v. 10, n. 7, p.85-92, out. 2011.

MAIA, Carmen; MATTAR, João. **ABC da EaD: a educação a distância hoje**. São Paulo: Prentice Hall, 2007.

MOORE, Michael G., **Educação a distância: sistemas de aprendizagem on-line**. 3. ed., São Paulo: Cengage Learning, 2013.

Disciplina: Introdução UX/UI

Ementa: Ergonomia, Usabilidade, História do UX, Princípios do design, Processos e Metodologias, Inovação, Pesquisa, Importância do *design* centrado no usuário, Design Thinking.

Competências e Habilidades:

- Aprender a história por trás das disciplinas de UX;
- Entender o que é *design*;
- Entender a importância do desenvolvimento centrado no usuário;
- Saber quais são as principais ferramentas e metodologias no processo de *design* centrado no usuário.

Conteúdo Programático 1: Introdução a UX e Design de produtos.

Conteúdo Programático 2: Noções básicas de Usabilidade.

Conteúdo Programático 3: Metodologias de pesquisas.

Conteúdo Programático 4: Inovação e Design Thinking.

Bibliografia Básica:

- KRUG, Steve. **Não Me Faça Pensar**. 1. ed. Rio de Janeiro-RJ: Alta Books, 2014.
- BROWN, Tim. **Design Thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. 1. ed. Rio de Janeiro-RJ: Alta Books, 2017.
- NORMAN, Donald A. **O design do dia a dia**. 1. ed. Rio de Janeiro-RJ: Anfiteatro, 2006.

Bibliografia Complementar:

- 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.

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: 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: *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: 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: 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:

- Diferenciar e saber escolher qual tipo de teste aplicar;
- Criar protótipos com a fidelidade necessária para cada tipo de validação;
- Planejar e executar testes;
- Saber intermediar e observar testes;
- Recrutar os usuários certos para cada teste;
- Estruturar a infraestrutura necessária para cada teste;
- 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: Gestão de experimentos *Growth Design*

Ementa: Conceitos Básicos de Design Experimental, Testes de Proporções, O teste T, Validade no Projeto e Análise, Experimentos de um fator entre sujeitos, Experimentos de um fator dentro dos sujeitos, Projetos de Experimentos Fatoriais, Generalizando Respostas, O poder dos modelos de efeitos mistos.

Competências e Habilidades:

- Comparações médias, variação, significância estatística, significância prática, amostragem;

- Pensar em um experimento em termos de usabilidade, seus participantes, aparato, procedimento e *design* e análise;
- Conceitos básicos relevantes para o *design* e análise de experimentos
- Analisar avaliar e validar as experiências do usuário usando dados;
- Experimentos dos campos de UX, IxD e HCI;
- Entender problemas no *design* e análise de experimentos;
- Você analisará vários conjuntos de dados usando as receitas fornecidas na linguagem de estatística R;
- Projetar, executar e analisar, com conhecimento de causa, seus próprios experimentos que dão peso estatístico aos seus projetos.

Conteúdo Programático 1: Conceitos Básicos de Design Experimental.

Conteúdo Programático 2: Ideação de Experimentos.

Conteúdo Programático 3: Planejando e executando experimentos.

Conteúdo Programático 4: Análise e Validação de Experimentos.

Bibliografia Básica:

- ELLIS, Sean, BROWN, Morgan. **Hacking Growth:** A estratégia de marketing inovadora das empresas de crescimento rápido. 1. ed. Alta Books, 2017.
- 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: Testando Hipóteses:** Um guia sucinto para (in)validar produtos em um ambiente de agilidade. 1. ed., e-book, 2018.

Bibliografia Complementar:

- 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.

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.

