



## PLANO DE APRENDIZAGEM

<b>1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO</b>				
Curso: Bacharelado em Sistemas de Informação				
Disciplina: Projeto de Interface			Código: SIF25	
Professor: Denise Xavier Fortes			e-mail: <a href="mailto:denise.fortes@fasete.edu.br">denise.fortes@fasete.edu.br</a>	
CH Teórica: 20	CH	Prática: 20	CH Total: 40	Créditos: 02
Pré-requisito(s):				
Período:		Ano: 2019.1		

### 2. EMENTA:

Conceitos básicos de Interface com o usuário. Paradigmas de Interface com o usuário. Projeto estético de Interface. Projeto funcional de interface. Ferramentas de modelagem de Interface.

### 3. COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DA DISCIPLINA:

Identificar e projetar soluções de alto nível e opções de fornecimento de serviços, realizando estudos de viabilidade com múltiplos critérios de decisão;

Capacidade de atuar de forma empreendedora e cooperativa independente da sua localização;

Especificar, projetar, implementar e gerenciar base de dados e de informação para as organizações e sociedade;

Identificar oportunidades de mudanças e projetar soluções usando tecnologias da informação nas organizações.

### 4. OBJETIVO GERAL DA APRENDIZAGEM:

O Aluno será capaz de aplicar modelos, métodos, técnicas e ferramentas para projeto e avaliação de interfaces de software, através da construção de interface usável com ferramentas para construção de interfaces.

### 5. CONTEÚDOS

#### **1ª ETAPA**

Conceitos Gerais

1. O que é um Design de Interação?
2. Compreendendo e Conceitualizando a Interação



## Usabilidade em UX

### 3. Conceitos e Requisitos de Usabilidade

- Testes Usabilidade
- Card Sorting
- Cenários

### 4. Entendendo os usuários

- Facilitar a Percepção dos Usuários
- Definição de Usabilidade e Experiência do usuário
- Porque Pensar na Experiência do usuário?

### 5. Compreendendo como as Interfaces afetam os usuários

### 6. Introdução a Experiência do usuário

- Donald Norman
- Design Estratégico
- Design Emotivo
- Design Adaptável
- Design Thinking

### 7. Princípios da Experiência do Usuário

- Como desenhar essa Experiência?

### 8. Análise de Acessibilidade

- Pesquisas Qualitativa e Quantitativa
- Eye Traking
- Focus Group
- Personas
- Conteúdo

## 2ª ETAPA

### 9. Projetando Colaboração e Comunicação

### 10. O processo de Design e Interação

### 11. Identificando as Necessidades e Estabelecendo Requisitos

### 12. Design, Prototipação e Construção

### 13. Introdução a Avaliação



**FASETE**  
FACULDADE SETE DE SETEMBRO  
PAULO AFONSO - BA

ORGANIZAÇÃO SETE DE SETEMBRO DE CULTURA E ENSINO LTDA  
Recredenciada pela Portaria / MEC n.º 881/2016 - D.O.U. 15/08/2016  
CNPJ: 03.866.544/0001-29 e Inscrição Municipal n.º 005.312-3

14. Um Framework para a Avaliação
15. Observando os Usuários
16. Testando e Modelando Usuários



## **6.: METODOLOGIA DO TRABALHO:**

Avaliação Processual durante o desenvolvimento da disciplina será através de:

- **1ª Etapa:**

<b>1ª ETAPA – 2019.1</b>				
<b>NOTAS / DATA</b>	<b>TIPO</b>	<b>PONTUAÇÃO</b>		
<b>NOTA 1 – 01/04</b>	<b>Resenha crítica (Não Me Faça Pensar!)</b>	10,0 (Dez pontos) Sem reposição		
Conforme as seguintes diretrizes:				
<b>Nº</b>	<b>Critérios de Avaliação</b>	<b>Sim</b>	<b>Não</b>	<b>Pontos</b>
1	Identificação (nome da obra)			0,3
2	Ficha técnica			0,5
3	Dados do autor/diretor			0,3
4	Resumo / Descrição do Conteúdo			2,0
5	Uso de Adjetivos e expressões para descrever			0,3
6	Comentário sobre a organização da obra (partes)			1,0
7	Linguagem usada: correção, clareza, objetividade, problemas de tradução			0,3
8	Qualidade da contribuição, a quem se destina, sua utilidade, comparação com outras obras do autor e de outros autores			0,3
9	Qualidade da produção: capa, material, imagem etc.			1,5
10	Balanco das contribuições críticas e indicações de outras obras afins (crítica com argumentos)			2,0
11	Uso de verbos para indicar a ação do autor sobre o texto			0,3
12	Uso dos elementos de coesão para argumentar no texto			0,3
13	Texto dividido em parágrafos ordenadamente			0,3
14	Parágrafos divididos em frases completas			0,5
15	Pontuação adequada (vírgulas, pontos etc)			0,3
16	Concordância correta			0,3
17	Ortografia e acentuação verificadas			0,3
<b>Total</b>				<b>10,0</b>



NOTAS	TIPO	PONTUAÇÃO
NOTA 2	Projeto Usabilidade	10,0 (Dez pontos) Sem reposição

Conforme as seguintes diretrizes:

FASE	DESCRIÇÃO	DATA	PONTOS
Fase 1 – Requisitos	<b>1. Requisitos</b>		<b>4,0 (pontos)</b>
	1.1 Objetivo Geral do Sistema	25/02/2019	0,7
	1.2 Nível de Habilidade dos Usuários		0,7
	1.3 Tarefas que os usuários irão realizar		0,7
	1.4 Perfis		0,7
	1.5 Equipe de desenvolvimento		0,6
	1.6 Ações/ Responsabilidades / Cronograma		0,6
Fase 2 - Planejamento	<b>2. Planejamento</b>		
	2.1 Fluxo principal de trabalho: Diagrama de Atividades da tarefa principal do usuário e do administrador	18/03/2019	0,5
	2.2 Interface atual		0,5
	2.3 Protótipo (Ferramenta Proface)		1,0
	2.4 Preparação do Teste com o DECIDE		
	2.4.1. Objetivo		1,0
	2.4.2 Questionamentos		1,0
	2.4.3 Tarefas		1,0
	2.4.4 Medição		1,0
<b>1ª Etapa – Total</b>			<b>10,0 pontos</b>



NOTAS / DATA	TIPO	PONTUAÇÃO
NOTA 3	Avaliação Institucional Escrita	10,0 (Dez pontos)
<p>A avaliação escrita será composta por dez questões, sendo oito alternativas e duas dissertativas, versando sobre todos os temas discutidos na ETAPA 2. As avaliações serão concebidas no mesmo modelo estrutural de elaboração de questões utilizados nas provas do ENADE, e suas regras e orientações estarão expostas no campo de instruções. A avaliação será individual, e aplicada no dia <b>08/04/2019</b> conforme o calendário acadêmico. Caso ocorram alterações no Calendário Acadêmico de 2019, estada data poderá ser alterada, e devidamente comunicada aos estudantes.</p>		

- **2ª Etapa:**

NOTAS / DATA	TIPO	PONTUAÇÃO		
NOTA 2	Projeto Usabilidade	10,0 (Dez pontos) Sem reposição		
Conforme as seguintes diretrizes:				
<b>FASE</b>	<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>DATA</b>	<b>PONTOS</b>	
<b>Fase 3 - Desenvolvimento</b>	<b>3. Desenvolvimento (heurísticas)</b>		<b>5,5</b>	
	<b>3.1 Deixar o usuário no comando</b>			
	3.1.1 Definir modos de interação	06/05/2019	0,5	
	3.1.2 Proporcionar interação flexível (comandos de teclado)		0,5	
	3.1.3 Possibilitar que a interação de usuário possa ser interrompida e desfeita (desfazer qualquer ação)		0,5	
	<b>3.2 Reduzir a carga de memória do usuário</b>			
	3.2.1 Definir ações intuitivas		0,5	
	3.2.2 Layout visual da interface deve ser baseada na metáfora do mundo real		0,5	
	3.2.3 Informações reveladas de forma progressiva (organizada hierarquicamente)		0,5	
	<b>3.3 Tornar a interface Consistente</b>			
	3.3.1 Informações organizadas de acordo com as regras do projeto		0,5	
	3.3.2 Mecanismos de entradas restritas		0,5	
	3.3.3 Mecanismos de navegação		0,5	
	3.3.4 Título, janelas, ícones, cores		0,5	
3.3.5 Saber onde está e para onde está indo.	0,5			
<b>Fase 4 - Teste e Validação da Interface</b>	<b>4. Teste e Validação da Interface</b>			<b>4,5</b>
	<b>4.1 - Recursos: Filmagem</b>	27/05/2019	1,0	
	<b>4.2 Coleta de Dados</b>		1,0	
	<b>4.3 Survey</b>		0,5	
	<b>4.4 Análise</b>		0,5	



4.5 Resultados	0,5
4.6 Relatório dos resultados (gráficos)	1,0
<b>2ª Etapa - Total</b>	<b>10,0 pontos</b>

NOTAS / DATA	TIPO	PONTUAÇÃO
NOTA 3	Avaliação Institucional Escrita	10,0 (Dez pontos)
A avaliação escrita será composta por dez questões, sendo oito alternativas e duas dissertativas, versando sobre todos os temas discutidos na ETAPA 2. As avaliações serão concebidas no mesmo modelo estrutural de elaboração de questões utilizados nas provas do ENADE, e suas regras e orientações estarão expostas no campo de instruções. A avaliação será individual, e aplicada no dia <b>03/05/2019</b> conforme o calendário acadêmico. Caso ocorram alterações no Calendário Acadêmico de 2019, estada data poderá ser alterada, e devidamente comunicada aos estudantes.		

#### 7. RECURSOS:

<input checked="" type="checkbox"/> Sala (comum)	<input type="checkbox"/> Sala Configuração Flexível	<input checked="" type="checkbox"/> Laboratório(s) - agendar
<input checked="" type="checkbox"/> Práticas em Campo	<input checked="" type="checkbox"/> Kit multimídia	<input type="checkbox"/> Outros (informar)

#### 8. SISTEMA DE AVALIAÇÃO:

- **1ª Etapa:**
  - a) **Resenha Crítica:** Avaliação Processual, em dupla, no valor de 10,0 (Dez) pontos;
  - b) **Projeto:** Avaliação Processual, em grupo no valor de 10,0 (Dez) pontos;
  - c) **Avaliação Institucional Escrita**, contemplando 5,0(cinco) questões objetivas) e 3(três) questões dissertativas), individual, no valor de 10,0 (dez) pontos;
- **2ª Etapa:**
  - a) **Projeto:** Avaliação Processual, em grupo no valor de 10,0 (Dez) pontos;
  - b) **Avaliação Institucional Escrita**, contemplando 5,0(cinco) questões objetivas) e 3(três) questões dissertativas), individual, no valor de 10,0 (dez) pontos;

**Obs: detalhes das atividades no item 14. Cronograma de Atividades**

#### FREQUÊNCIA

O aluno deverá ter frequência exigida às aulas e demais atividades de 75% na disciplina. Sua margem de ausência em hipótese alguma deverá ultrapassar os 25%.



### **09. ATENDIMENTO EXTRA CLASSE:**

Diariamente, através do endereço eletrônico: [denise.fortes@faseite.edu.br](mailto:denise.fortes@faseite.edu.br)  
Semanalmente, mediante pré-agendamento.

### **10. BIBLIOGRAFIA BÁSICA:**

KRUG, Steve. **Não me Faça Pensar**. 2º ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006.

OLIVEIRA NETTO, Alvim Antonio de. **IHC -Interação Humano Computador**: modelagem e gerência de interfaces com o usuário. Florianópolis: Visual Books, 2004.

ROGERS, Yvonne; PREECE, Jennifer; SHARP, Helen. **Design de Interação**: além da interação homem-computador. Rio de Janeiro: Bookman, 2005.

### **11. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:**

HACKOS, Joann T; REDISH, Janice C. **User and task analyses for interface design**. Nova Iorque: John Wiley.& Sons Inc., 1998.

MANZI, Fabricio. **Flash Cs3 Professional**: criando além da animação para windows. São Paulo: Érica, 2007.

MEMORIA, Felipe. **Design para a internet**: projetando a experiência perfeita. São Paulo: Campus, 2005.

**PROJETO de interface com o usuário**. São Paulo: Pearson, 2015. [E-book].

WEINMAN, William E.; WEINMAN, Lynda. **Design Criativo com Html 2**: um guia prático e completo para design na web. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002

### **12. LEITURA COMPLEMENTAR:**

### **13. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES**

<i>AULA</i>	<i>DATA</i>	<i>CONTEÚDO / OBJETIVOS</i>
1	28/01/2019	Aula Inaugural
2	28/01/2019	Aula Inaugural
3	04/02/2019	Apresentação da Disciplina; Debates sobre elaboração de resenha do Livro: Não me faça Pensar! e o projeto de Usabilidade





4	04/02/2019	Apresentação da Disciplina; Debates sobre elaboração de resenha do Livro: Não me faça Pensar! e o projeto de Usabilidade
5	04/02/2019	<b>Complementação de Atividade discente ExtraClasse :Resenha Crítica</b>
6	11/02/2019	<b>Complementação de Atividade discente ExtraClasse :Resenha Crítica</b>
7	11/02/2019	Conceitos Gerais: 1. O que é um Design de Interação? 2. Compreendendo e Conceitualizando a Interação
8	11/02/2019	Conceitos Gerais: 1. O que é um Design de Interação? 2. Compreendendo e Conceitualizando a Interação
9	18/02/2019	<b>Complementação de Atividade discente ExtraClasse : Projeto Usabilidade - Fase 1</b>
10	18/02/2019	<b>Complementação de Atividade discente ExtraClasse : Projeto Usabilidade - Fase 1</b>
11	18/02/2019	Usabilidade em UX 3. Conceitos e Requisitos de Usabilidade: • Testes Usabilidade / • Card Sorting • Cenários
12	25/02/2019	4. Entendendo os usuários: • Facilitar a Percepção dos Usuários / • Definição de Usabilidade e Experiência do usuário / • Porque Pensar na Experiência do usuário?
13	25/02/2019	5. Compreendendo como as Interfaces afetam os usuários
14	11/03/2019	<b>Entrega do Projeto - Fase 1</b>
15	11/03/2019	<b>Entrega do Projeto - Fase 1</b>
16	18/03/2019	6. Introdução a Experiência do usuário: • Donald Norman • Design Estratégico • Design Emotivo • Design Adaptável • Design Thinking
17	18/03/2019	<b>Entrega do Projeto - Fase 2</b>
18	25/03/2019	7. Princípios da Experiência do Usuário • Como desenhar essa Experiência?
19	25/03/2019	7. Princípios da Experiência do Usuário • Como desenhar essa Experiência?
20	25/03/2019	<b>Complementação de Atividade discente ExtraClasse : Projeto Usabilidade - Fase 2</b>



21	25/03/2019	<b>Complementação de Atividade discente ExtraClasse : Projeto Usabilidade - Fase 2</b>
22	01/04/2019	8. Análise de Acessibilidade: • Pesquisas Qualitativa e Quantitativa • Eye Traking • Focus Group • Personas • Conteúdo
23	01/04/2019	<b>Entrega da Resenha Crítica</b>
24	08/04/2019	Verificação de Aprendizagem
25	08/04/2019	Verificação de Aprendizagem
26	15/04/2019	9. Projetando Colaboração e Comunicação 10. O processo de Design e Interação
27	15/04/2019	9. Projetando Colaboração e Comunicação 10. O processo de Design e Interação
28	15/04/2019	<b>Complementação de Atividade discente ExtraClasse : Projeto Usabilidade - Fase 3</b>
29	15/04/2019	<b>Complementação de Atividade discente ExtraClasse : Projeto Usabilidade - Fase 3</b>
30	22/04/2019	11. Identificando as Necessidades e Estabelecendo Requisitos 12. Design, Prototipação e Construção
31	22/04/2019	11. Identificando as Necessidades e Estabelecendo Requisitos 12. Design, Prototipação e Construção
32	29/04/2019	13. Introdução a Avaliação 14. Um Framework para a Avaliação
33	29/04/2019	13. Introdução a Avaliação 14. Um Framework para a Avaliação
34	06/05/2019	<b>Entrega do Projeto de Usabilidade - Fase 3</b>
35	06/05/2019	<b>Entrega do Projeto de Usabilidade - Fase 3</b>
36	06/05/2019	<b>Complementação de Atividade discente ExtraClasse : Projeto Usabilidade - Fase 4</b>
37	06/05/2019	<b>Complementação de Atividade discente ExtraClasse : Projeto Usabilidade - Fase 4</b>
38	13/05/2019	15. Observando os Usuários
39	13/05/2019	15. Observando os Usuários
40	18/08/2019	<b>Complementação de Atividade discente ExtraClasse : Vem Pra Sistemas</b>
41	18/08/2019	<b>Complementação de Atividade discente ExtraClasse : Vem Pra Sistemas</b>
42	18/08/2019	<b>Complementação de Atividade discente ExtraClasse : Vem Pra Sistemas</b>



43	20/05/2019	16. Testando e Modelando Usuários
44	20/05/2019	16. Testando e Modelando Usuários
45	27/05/2019	<b>Entrega do Projeto de Usabilidade - Fase 4</b>
46	27/05/2019	<b>Entrega do Projeto de Usabilidade - Fase 4</b>
47	03/06/2019	Verificação de Aprendizagem
48	03/06/2019	Verificação de Aprendizagem

**14. INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES:**

**Serão acrescidas 08 aulas com atividades extraclasse a serem desenvolvidas pelos discentes.**

OBS: As datas das avaliações poderão sofrer alterações de acordo com o disciplinado pela secretaria acadêmica da FASETE.