



## 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: 2019.2		

### 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:

### 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

#### -PRIMEIRA ETAPA

##### 5.1.1 CONTEÚDOS PRESENCIAIS (20 aulas)

- O que é um Design de Interação? (3h)
- Compreendendo e Conceitualizando a Interação (3h)
- Entendendo os usuários (3h)
- Projetando Colaboração e Comunicação (3h)
- Compreendendo como as Interfaces afetam os usuários(3h)
- O Processo do Design de Interação (2h)



- Identificando as Necessidades e estabelecendo requisitos (3h)

## **5.2 -SEGUNDA ETAPA**

### **5.2.1 CONTEÚDOS PRESENCIAIS (20 Aulas)**

- Introdução à Avaliação (4h)
- Um Framework para a Avaliação (4h)
- Observando os Usuários (4h)
- Perguntando a Usuários e Especialistas (4h)
- Testando e Modelando Usuários (4h)

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

### **6.1 - 1ª Etapa:**

#### **6.1.1 – Metodologias Ativas Presenciais**

A proposta de aulas revisionais debatidas será resultado da sala de aula invertida para prover aulas menos expositivas, mais produtivas e participativas, capazes de engajar os alunos no conteúdo e melhor utilizar o tempo e conhecimento do professor. Sendo assim, será proposto para os alunos, por meio de pesquisas e/ou leituras extraclasse, o estudante terá acesso prévio do conteúdo curricular de Sistemas de Informação e estudar antes de ir para a sala de aula, ocasião em que discutirá com colegas e professor os assuntos já vistos em casa. Além disso, serão utilizadas aulas discursivas.

#### **6.1.2- Metodologias baseadas nas Tecnologias**

Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL) para a resolução do projeto final e gráfico da disciplina serão propostos problemas e situações reais de como os alunos poderão criar relatórios, telas e gerenciar as regras de negócios do sistema. Isso será fundamental para um aprendizado amplo e disseminado para a turma, uma vez que todos deverão expor as propostas de resolução identificados dos problemas.

Avaliação Processual durante o desenvolvimento da disciplina será através de:

- **1ª Etapa:**

<b>1ª ETAPA – 2019.2</b>		
<b>NOTAS / DATA</b>	<b>TIPO</b>	<b>PONTUAÇÃO</b>
<b>NOTA 1 – 20/09</b>	<b>Resenha crítica (Não Me Faça Pensar!)</b>	<b>10,0 (Dez pontos) Sem reposição</b>
Conforme as seguintes diretrizes:		



Nº	Critérios de Avaliação	Sim	Não	Pontos
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	16/08/2019	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



2. Planejamento		6,0 (pontos)
Fase 2 - Planejamento	2.1 Fluxo principal de trabalho: Diagrama de Atividades da tarefa principal do usuário e do administrador	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
	06/09/2019	
<b>1ª 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>20/09/2019</b> conforme o calendário acadêmico. Caso ocorram alterações no Calendário Acadêmico de 2019, estada data poderá ser alterada, e devidamente comunicada aos estudantes.		

## 6.2 - 2ª Etapa:

### 6.1.1 – Metodologias Ativas Presenciais

A proposta de aulas revisionais debatidas será resultado da sala de aula invertida para prover aulas menos expositivas, mais produtivas e participativas, capazes de engajar os alunos no conteúdo e melhor utilizar o tempo e conhecimento do professor. Sendo assim, será proposto para os alunos, por meio de pesquisas e/ou leituras extraclasse, o estudante terá acesso prévio do conteúdo curricular de Sistemas de Informação e estudar antes de ir para a sala de aula, ocasião em que discutirá com colegas e professor os assuntos já vistos em casa. Além disso, serão utilizadas aulas discursivas.

### 6.1.2- Metodologias baseadas nas Tecnologias

Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL) para a resolução do projeto final e gráfico da disciplina serão propostos problemas e situações reais de como os alunos poderão criar relatórios, telas e gerenciar as regras de negócios do sistema. Isso será fundamental para um aprendizado amplo e disseminado para a turma, uma vez que todos deverão expor as propostas de resolução identificados dos problemas.



• **Diretrizes:**

NOTAS / DATA		TIPO	PONTUAÇÃO		
NOTA 2		Projeto Usabilidade	10,0 (Dez pontos) Sem reposição		
Conforme as seguintes diretrizes:					
FASE	DESCRIÇÃO	DATA	PONTOS		
Fase 3 - Desenvolvimento	<b>3. Desenvolvimento (heurísticas)</b>		<b>5,5</b>		
	<b>3.1 Deixar o usuário no comando</b>		11/10/2019		
	3.1.1 Definir modos de interação			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	
Fase 4 - Teste e Validação da Interface	<b>4. Teste e Validação da Interface</b>			<b>4,5</b>	
	<b>4.1 - Recursos: Filmagem</b>		08/11/2019	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	
	<b>4.5 Resultados</b>		08/11/2019	0,5	
	<b>4.6 Relatório dos resultados (gráficos)</b>			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>29/11/2019</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) **Avaliação Processual: (20,0) pontos:**
    1. **Resenha Crítica:** Avaliação Processual, em dupla, no valor de 10,0 (Dez) pontos;
    2. **Projeto:** Avaliação Processual, em grupo no valor de 10,0 (Dez) pontos;
  - b) **Avaliação Institucional (MODELO ENADE) (10,0 pontos)**
    1. **Avaliação Institucional Escrita**, contemplando 5,0(cinco) questões objetivas) e 3(três) questões dissertativas), individual, no valor de 10,0 (dez) pontos;
  - c) **Avaliação da Aprendizagem Baseada nas Tecnologias (10,0) pontos**
    1. **WebQuest**, contemplando 10,0 (dez questões objetivas), no valor de 10,0(quatro pontos);
- **2ª Etapa:**
  - a) **Avaliação Processual: (10,0) pontos:**
    1. **Projeto:** Avaliação Processual, em grupo no valor de 10,0 (Dez) pontos;
  - b) **Avaliação Institucional (MODELO ENADE) (10,0 pontos)**
    1. **Avaliação Institucional Escrita**, contemplando 5,0(cinco) questões objetivas) e 3(três) questões dissertativas), individual, no valor de 10,0 (dez) pontos;
  - c) **Avaliação da Aprendizagem Baseada nas Tecnologias (10,0) pontos**
    1. **WebQuest**, contemplando 10,0 (dez questões objetivas), no valor de 10,0(quatro 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@fasete.edu.br](mailto:denise.fortes@fasete.edu.br)  
Semanalmente, mediante pré-agendamento.

### **10. BIBLIOGRAFIA BÁSICA:**

PREECE, Jennifer. ROGERS, Yvonne. SHARP, Helen. Design de Interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre, 2005.

MINASI, Marki. Segredos de Projeto Interface Gráfica com Usuário. Rio de Janeiro:IBPI Press,2000.

MICROSOFT PRESS. Official Guidelines for User Interface. MICROSOFT PRESS,1999.

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

WARFIELD, John N. A Science of Generic Design: Managing Complexity Through Systems Design. Iowa State University Press, 1999.

ANDRIOLE, Stephen e ADELMAN, Leonard. Cognitive Systems Engineering for UserComputer Interface Design, Prototyping, and Evaluation Lawrence Erlbaum Association, 1999.

FLEMING, Jeniffe. Web Navigation: Designing the User Experience. O'Reilly & Associates,1999.

### **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	Entrega do Projeto de Usabilidade - Fase 4
46	27/05/2019	Entrega do Projeto de Usabilidade - Fase 4
47	03/06/2019	Verificação de Aprendizagem
48	03/06/2019	Verificação de Aprendizagem

**14. INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES:**

**15. APROVAÇÃO:**

Aprovado em \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Homologado em \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**COORDENADOR(A)**

**GERÊNCIA ACADÊMICA**

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