



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA – UFSC
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – CED
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – CIN
Campus Universitário - Trindade
CEP: 88040-970 - Florianópolis - SC
Fone: (048) 3721-4075 E-mail: cin@contato.ufsc.br

PLANO DE ENSINO – SEMESTRE 2023-2

1 IDENTIFICAÇÃO

Disciplina: **CIN7943 – Experiência do Usuário – UX – User Experience**

Carga Horária Total Semestral: 36 h/a – 2 h/a semanais

Carga Horária teórica: 18 h Carga horária prática: 18 h

Oferta: optativa para os cursos de graduação em Ciência da Informação, Arquivologia, Biblioteconomia, e cursos afins.

Horário: segunda-feira: 18h30min às 20h10min.

Professor: Márcio Matias e-mail: matias97@gmail.com

EMENTA

Experiência do Usuário - UX. Métodos e abordagens UX. Projeto UX.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Desenvolver a capacidade de elaborar projetos da área de Experiência do Usuário - UX.

2.2 Objetivos Específicos

2.2.1 Conhecer o contexto e evolução da área de Experiência do Usuário

2.2.2 Conhecer abordagens e técnicas de Experiência do Usuário

2.2.2 Elaborar projeto de UX para sistema de informação

3 CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

3.1 Experiência do Usuário - UX

3.1.1 UX e disciplinas associadas – evolução das áreas

3.1.2 Carreiras e profissionais associados

3.2 Métodos e abordagens UX

3.2.1 Abordagens qualitativa e quantitativa

3.2.2 Indicadores

3.2.3 UX e aplicativos

3.2.4 Dispositivos e tarefas

3.2.5 UX e games

3.2.6 Testes

3.3 Projeto UX

3.3.1 Diretrizes de UX

- 3.3.2 Princípios de design de interação
- 3.3.3 Personas e mapas de empatia
- 3.3.4 Objetos de interface
- 3.3.5 Protótipos

4 BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BUXTON, Bill. **Sketching User Experiences: getting the design right and the right design.** San Francisco: Elsevier, 2007. 744.42 B99s – BC 2 ex.

GARRET, Jesse James. **The elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and beyond.** Berkeley: New Riders, 2011. 681.31.066.1 G239e 2.ed. – BC 4 ex.

JOYCE, Alita. **Mobile-App onboarding: an analysis of componentes and techniques.** 2020. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/mobile-app-onboarding/>

5 BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

AGNER, Luiz. **Ergodesign e arquitetura da informação.** 3. ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2012. 681.31.011.7INT A271e 2 ed.- Ara 20 ex.

CYBIS, Walter de Abreu; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. **Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações.** 3. ed. São Paulo: Novatec, 2015. 488 p. 65.015.11 C994e – BC, CED 9 ex.

DIAS, Cláudia. **Usabilidade na Web: criando portais mais acessíveis.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2007. 681.31.011.7INT D541u – BC 3 ex.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar: atualizado.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2014. 681.31:62(084) K94n – BC 5 ex.

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. **Usabilidade na web: projetando websites com qualidade.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. 681.31.011.7INT N669u – BC 14 ex.

NIELSEN, Jakob; PERNICE, Kara. **Eyetracking web usability.** Berkeley: New Rider, 2010. 681.31:62(084) N669e – CED 2 ex.

NORMAN, Donald. **The design of every day things.** ed. rev. New York: Basic Books, 2013. 744.42 N842d – BC 10 ex.

PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Interaction Design: beyond human-computer interaction.** 3. ed. Chichester: John Wiley & Sons, 2013. 681.31.011.73 P923d – BC 11 ex.

SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. **Avaliação e projeto no design de interfaces.** 2. ed. rev. e ampl. Teresópolis, RJ: 2AB, c2012. 223 p. 681.31.011.73 S231a 2.ed.rev.a. – BC 5 ex.

6 METODOLOGIA

A disciplina envolve aulas presenciais, com exposição dialógica, leituras, discussões, interação e atividades práticas.

As comunicações serão centralizadas no ambiente virtual Moodle, por meio do serviço de Mensagens.

Atendimento extraclasse pode ser realizado às terças-feiras das 16h às 18h, na sala 4 do térreo do bloco D do CED, sob agendamento.

6.1 Direitos autorais e privacidade

As aulas estão protegidas pelo direito autoral. Gravar, baixar, reproduzir, compartilhar, comunicar ao público, transcrever, transmitir, entre outros, o conteúdo das aulas ou de qualquer material didático-pedagógico só é possível com prévia autorização.

Respeite a privacidade e os direitos de imagem tanto dos docentes quanto dos colegas. Não compartilhe prints, fotos, etc., sem a permissão explícita de todos os participantes.

O(a) estudante que desrespeitar esta determinação estará sujeito(a) a sanções disciplinares previstas no Capítulo VIII, Seção I, da Resolução 017/CUn/1997.

7 AVALIAÇÃO

A avaliação do desempenho dos alunos será realizada da seguinte forma:

- a) Prova individual: 30%
- b) Conjunto de tarefas: 30%
- c) Projeto de UX: 40% (pode ser realizado em dupla ou individualmente).

Em todos itens de avaliação serão utilizados os elementos e os critérios contidos e registrados nos conteúdos estudados.

- O aluno que obtiver **nota final entre 3,0 e 5,5 e frequência suficiente** poderá, ao final do semestre, realizar uma prova de recuperação de todo o conteúdo. Neste caso, a nota final será calculada a partir da média aritmética simples entre a nota final obtida durante o semestre e a nota obtida na prova de recuperação.

8 CRONOGRAMA (PREVISÃO)

CONTEÚDO	DIA/MÊS
1 Apresentação do plano. Introdução. Experiência do Usuário - UX. UX e disciplinas associadas – evolução das áreas. Carreiras e profissionais associados.	07/08
2 Métodos e abordagens UX. Abordagens qualitativa e quantitativa	14/08
3 Abordagens qualitativa e quantitativa.	21/08
4 Indicadores.	28/08
5 UX e aplicativos.	04/09
6 Dispositivos e tarefas.	11/09
7 UX e games.	18/09
8 Testes.	25/09
9 Testes.	02/10
10 Avaliação - Prova 1	09/10
11 Projeto UX.	16/10
12 Diretrizes de UX. Princípios de design de interação	23/10
13 Personas e mapas de empatia.	30/10
14 Personas e mapas de empatia.	06/11
15 Objetos de interface. Protótipos.	13/11
16 Projeto de UX. Desenvolvimento.	20/11
17 Projeto de UX. Entrega. Apresentação.	27/11
18 Avaliação – Prova de recuperação	04/12