



FACULDADE SETE DE SETEMBRO – FASETE

Credenciada pela Portaria/MEC nº 206/2002 – D.O.U. 29/01/2002
ORGANIZAÇÃO SETE DE SETEMBRO DE CULTURA E ENSINO LTDA
CNPJ: 03.866.544/0001-29 e Inscrição Municipal nº 005.312-3

PLANO DE CURSO

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

Curso: Bacharelado em Sistemas de Informação

Disciplina: Projeto de Interfaces

Professor: Denise Xavier Fortes

e-mail: denise.fortes@fasete.edu.br

Código: SIF25

Carga Horária: 40

Créditos: 02

Pré-requisito(s):

Período: V

Ano: 2017.1

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. OBJETIVO GERAL DA DISCIPLINA:

Estudo e aplicação de modelos, métodos, técnicas e ferramentas para projeto e avaliação de interfaces de software.

4. OBJETIVO(S) ESPECÍFICOS(S) DA DISCIPLINA:

- ✓ Construir uma interface de software usável.
- ✓ Utiliza ferramentas para a construção de interfaces.

5. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

FASE I – Conceitos Gerais

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

FASE II – 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**



FACULDADE SETE DE SETEMBRO – FASETE

Credenciada pela Portaria/MEC nº 206/2002 – D.O.U. 29/01/2002
ORGANIZAÇÃO SETE DE SETEMBRO DE CULTURA E ENSINO LTDA
CNPJ: 03.866.544/0001-29 e Inscrição Municipal nº 005.312-3

- 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

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

14. Um Framework para a Avaliação

15. Observando os Usuários

16. Testando e Modelando Usuários

6. METODOLOGIA DO TRABALHO:

A disciplina será trabalhada a partir de presença e participação em aulas, utilização de Notas de Aula, apresentação de textos e artigos complementares, discussões e trabalhos em grupos (projetos), avaliação formal e informal.

7. SISTEMA DE AVALIAÇÃO:

Avaliação processual durante o desenvolvimento da disciplina através de:

1ª Etapa:

- a) Prova Avaliativa – 5,0 pontos;
- b) Resenha – 5,0 pontos;
- c) Verificação de Aprendizagem – 10,0 pontos
- d) Projeto Primeira Parte - 10,0 pontos;



FACULDADE SETE DE SETEMBRO – FASETE

Credenciada pela Portaria/MEC nº 206/2002 – D.O.U. 29/01/2002

ORGANIZAÇÃO SETE DE SETEMBRO DE CULTURA E ENSINO LTDA

CNPJ: 03.866.544/0001-29 e Inscrição Municipal nº 005.312-3

2ª Etapa:

- a) Prova Avaliativa – 10,0 pontos;
- b) Verificação de Aprendizagem – 10,0 pontos;
- c) Projeto Segunda Parte – 10,0 pontos;

-A nota do projeto será dividida da seguinte maneira:

- Entrega dos requisitos funcionais – 2,5 pontos;
- Entrega do protótipo do projeto – 2,5 pontos;
- Entrega Final – 5,0 pontos;

- O aluno que faltar a alguma das provas escritas terá o direito de fazer uma prova de Segunda chamada, cujo conteúdo, abrangerá todo o programa.
- O aluno não terá direito de fazer Segunda chamada para substituir as notas das listas de exercícios, atividades em sala ou do projeto.
- A verificação do rendimento escolar compreender: frequência e aproveitamento nos estudos, os quais devem ser atingidos conjuntamente;
- É exigida a frequência mínima (FS) 75% (setenta e cinco por cento) das atividades;
- O aluno com frequência suficiente (FS), e média das notas de avaliações do semestre entre 3,0 (três) e 7,0 (sete vírgula zero) terá direito à prova final no semestre;
- Será atribuída nota 0 (zero) ao aluno que não comparecer às atividades ou não apresentar trabalhos no prazo estabelecido;
- Todas as avaliações serão expressas em notas graduadas de 0 (zero) a 10 (dez);
- A nota mínima de aprovação na disciplina é 7,0 (sete vírgula zero).
- A AVALIAÇÃO FINAL, abrangerá todo o conteúdo do programa.

8. ATENDIMENTO EXTRA-CLASSE:

Diariamente, através do endereço eletrônico: denisefortes6@gmail.com

Semanalmente, mediante pré-agendamento.

9. BIBLIOGRAFIA

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.

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 &



FACULDADE SETE DE SETEMBRO – FASETE

Credenciada pela Portaria/MEC nº 206/2002 – D.O.U. 29/01/2002

ORGANIZAÇÃO SETE DE SETEMBRO DE CULTURA E ENSINO LTDA

CNPJ: 03.866.544/0001-29 e Inscrição Municipal nº 005.312-3

Associates, 1999.