



Universidade Federal de Santa Catarina  
Centro de Comunicação e Expressão  
Departamento de Design e Expressão Gráfica

## PLANO DE ENSINO

2020.2 | Não Presencial

<b>Código:</b> EGR7141	<b>Disciplina:</b> Interfaces Digitais e Hipermedia		
<b>Carga horária semestral:</b> 72	<b>Teórica:</b> 18	<b>Prática:</b> 54	
<b>Pré-requisito:</b> Módulo introdutório	<b>Equivalência:</b> EGR5134 e EGR5413		<b>Ofertada ao curso:</b> Design
<b>Tipo:</b> OBRIGATÓRIA	<b>Fase:</b> MÓDULO de projeto		
<b>Professor:</b> Luciane Maria Fadel / Berenice Santos Gonçalves	<b>E-mail do professor:</b> <a href="mailto:luciane.fadel@ufsc.br">luciane.fadel@ufsc.br</a> / bereni.gon@gmail.com		

<b>Ementa</b>	História e conceituação de hipertexto, hipermedia e multimídia. A linguagem hipermediática. Atributos e aplicações da Hipermedia. Noções de ambientes interativos, cooperativos, colaborativos e participativos. Noções de computação móvel, pervasiva, ubíqua, tangível, física. Interfaces multimodais e dispositivos. Design de interfaces, web design e mídias digitais. Arquitetura da informação. Navegabilidade. Tipografia digital e cores para interfaces digitais
<b>Objetivos da Disciplina</b>	Conhecer origens e aspectos históricos, termos e aplicações de hipermedia; Reconhecer tipos diferenciados de computação, seus dispositivos e interfaces; Conhecer as recomendações para a projeção de interfaces digitais;
<b>Conteúdo Programático</b>	Módulo 1 - Hipermedia (conceito, histórico, linguagem, aplicações) e Storyboard; Módulo 2 - Arquitetura da Informação e Navegação; Módulo 3 – Interatividade, ambientes colaborativos, Módulo 4 - Mídias, Tipos de Computação e Interfaces Multimodais; Módulo 5 – Realidade Aumentada e Virtual



Universidade Federal de Santa Catarina  
Centro de Comunicação e Expressão  
Departamento de Design e Expressão Gráfica

## PLANO DE ENSINO

2020.2 | Não Presencial

<b>Bibliografia</b>	<p><u>BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL</u></p> <p>1 ANJOS, T. P. D.; GONTIJO, L. A. Recomendações de usabilidade e acessibilidade para interface de telefone celular visando o público idoso. <b>Production</b>, 791-811. Disponível em: <a href="https://www.scielo.br/pdf/prod/v25n4/0103-6513-prod-091312.pdf">https://www.scielo.br/pdf/prod/v25n4/0103-6513-prod-091312.pdf</a></p> <p>2 ROCHA, C. E. A. D. R. A. D.; SILVA, R. P. D.; SILVA, R. P. D. Design de Interação, Design Experiencial e Design Thinking: a triângulação da Interação Humano-Computador. <b>Revista de Ciências da Administração</b>, 2015. Disponível em: <a href="https://doi.org/10.5007/2175-8077.2015v17n43p26">https://doi.org/10.5007/2175-8077.2015v17n43p26</a></p> <p><u>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</u></p> <p>LINDNER, Luis Henrique. Diretrizes para o design de interação em redes sociais temáticas com base na visualização do conhecimento. Dissertação, 2015. <a href="http://btd.egc.ufsc.br/?p=1940">http://btd.egc.ufsc.br/?p=1940</a></p> <p>OBREGON, R F. A., ZANDOMENEGHI, A. A. Criatividade: fio condutor do design, São Paulo: Pimenta cultural. <a href="https://www.pimentacultural.com/criatividade">https://www.pimentacultural.com/criatividade</a></p> <p>BUSARELLO, R. I. Gamification: princípios e estratégia. São Paulo: Pimenta cultural. <a href="https://www.pimentacultural.com/gamification">https://www.pimentacultural.com/gamification</a></p> <p>FADEL, L. M., ULBRICHT, V. R., BATISTA, C. E VANZIN, T. Gamificação na Educação. São Paulo: Pimenta cultural. <a href="https://www.pimentacultural.com/gamificacao-na-educacao">https://www.pimentacultural.com/gamificacao-na-educacao</a></p>
<b>Avaliação</b>	As avaliações serão baseadas na entrega das 5 tarefas (peso 0,4) e na avaliação da interface do aplicativo (peso 0,6)

### MATRIZ INSTRUCIONAL

Tópico/tema carga horária e data	Conteúdos	Objetivos de Aprendizagem	Recursos Didáticos	Atividades e Estrat. de Interação	Avaliação e Feedback
--	-----------	------------------------------	--------------------	--------------------------------------	-------------------------



<b>SEMANA 1 – 05/02</b>  <b>4h</b> 2h30min assíncrona 1h30min síncrona	Interface Conceitos	Conhecer origens e aspectos históricos, termos e aplicações de hipermídia	Videoaula sobre introdução o artefato interface; Texto em PDF; Webconferência ao vivo para tirar duvidas	<u>Assíncrona</u> Assistir a videoaula; <u>Síncrona</u> Participar da webconferência	<i>Tópico sem atividade avaliativa</i>
<b>SEMANA 2 – 12/02</b>  <b>5h</b> 3h30min assíncrona 1h30min síncrona	Simplicidade	Praticar o conceito de simplicidade na interface	Videoaula sobre simplicidade; Texto em PDF; Webconferência ao vivo para tirar duvidas	<u>Assíncrona</u> Assistir a videoaula; Fazer tarefa <u>Síncrona</u> Participar da webconferência	(1) Avaliação da tarefa sobre simplicidade Feedback: durante a webconferência
<b>SEMANA 3 – 19/02</b>  <b>5h</b> 3h30min assíncrona 1h30min síncrona	Mapa Mental Banco de Dados	Diferenciar as formas de representação de dados	Videoaula sobre Mapa mental; Texto em PDF; Webconferência ao vivo para tirar duvidas	<u>Assíncrona</u> Assistir a videoaula; Fazer tarefa <u>Síncrona</u> Participar da webconferência	(2) Avaliação da tarefa sobre mapa mental e Avaliação da tarefa banco de dados Feedback: durante a webconferência



<b>SEMANA 4 – 26/02</b>  <b>5h</b> 3h30min assíncrona 1h30min síncrona	Metáfora <i>Signifiers</i>	Conhecer e aplicar os princípios de design digital na criação de uma interface	Videoaula sobre Metáfora Videoaula sobre <i>Signifiers</i> Texto em PDF; Realizar tarefa. Webconferência ao vivo para tirar dúvidas	<u>Assíncrona</u> Assistir a videoaula; Fazer tarefa <u>Síncrona</u> Participar da webconferência	(3) Avaliação da tarefa sobre metáfora e (4) Avaliação da tarefa sobre signifier Feedback: durante a webconferência
<b>SEMANA 5 – 05/03</b>  <b>5h</b> 3h30min assíncrona 1h30min síncrona	Gamificação	Aplicar gamificação na interface	Videoaula sobre Gamificação Texto em PDF; Realizar tarefa. Webconferência ao vivo para tirar dúvidas	<u>Assíncrona</u> Assistir a videoaula; Fazer tarefa <u>Síncrona</u> Participar da webconferência	(5) Avaliação da tarefa sobre gamificação Feedback: durante a webconferência
<b>SEMANA 6 – 12/03</b>  <b>5h</b> 3h30min assíncrona 1h30min síncrona	Acessibilidade	Conhecer recomendações de acessibilidade	Videoaula sobre Acessibilidade Texto em PDF; Realizar tarefa. Webconferência ao vivo para tirar dúvidas	<u>Assíncrona</u> Assistir a videoaula; Fazer tarefa <u>Síncrona</u> Participar da webconferência	(6) Avaliação da tarefa sobre acessibilidade



<b>SEMANA 7 – 19/03</b>  <b>5h</b> 3h30min assíncrona 1h30min síncrona	Design de Navegação e Design de Interação	Caracterizar Design de Navegação (DN) e Design de Interação (DI)	Videoaula sobre DN e DI; Webconferência ao vivo para tirar duvidas	<u>Assíncrona</u> Assistir a videoaula; <u>Síncrona</u> Participar da webconferência	<i>Tópico sem atividade avaliativa</i>
<b>SEMANA 8 – 26/03</b>  <b>5h</b> 3h30min assíncrona 1h30min síncrona	<i>Naming</i>	Aplicar os princípios de design digital na criação de uma interface	Videoaula sobre Naming; Texto em PDF; Webconferência ao vivo para tirar duvidas	<u>Assíncrona</u> Assistir a videoaula; <u>Síncrona</u> Participar da webconferência	7) Avaliação da tarefa sobre naming
02/04 Feriado sexta-feira					
<b>SEMANA 9 – 09/04</b>  <b>5h</b> 3h30min assíncrona 1h30min síncrona	Tendências	Aplicar os princípios de design digital na criação de uma interface	Videoaula sobre Tendências; Texto em PDF; Webconferência ao vivo para tirar duvidas	<u>Assíncrona</u> Assistir a videoaula; <u>Síncrona</u> Participar da webconferência	<i>Tópico sem atividade avaliativa</i>



Universidade Federal de Santa Catarina  
Centro de Comunicação e Expressão  
Departamento de Design e Expressão Gráfica

## PLANO DE ENSINO

2020.2 | Não Presencial

<b>SEMANA 10 – 16/04</b>  <b>5h</b> 3h30min assíncrona 1h30min síncrona	Realidade Aumentada e Realidade Virtual	Estabelecer diferenças entre realidade aumentada e realidade virtual	Videoaula sobre RA e RV; Webconferência ao vivo para tirar duvidas	<u>Assíncrona</u> Assistir a videoaula; <u>Síncrona</u> Participar da webconferência	<i>Tópico sem atividade avaliativa</i>
<b>SEMANA 11 – 23/04</b>  <b>5h</b> 3h30min assíncrona 1h30min síncrona	D4UX	Aplicar os princípios de design digital na criação de uma interface	Videoaula sobre D4UX; Texto em PDF; Webconferência ao vivo para tirar duvidas	<u>Assíncrona</u> Assistir a videoaula; <u>Síncrona</u> Participar da webconferência	<i>Tópico sem atividade avaliativa</i>
<b>SEMANA 12 - 30/04</b>  <b>5h</b> 3h30min assíncrona 1h30min síncrona	Interface do App	Aplicar os princípios de design digital na criação de uma interface	Orientação com hora marcada por equipe em web conferência	<u>Assíncrona</u> Desenvolver a interface; <u>Síncrona</u> Participar da orientação de sua equipe	<i>Tópico sem atividade avaliativa</i>



<b>SEMANA 13 – 07/05</b>  4h síncrona	Interface do App	Aplicar os princípios de design digital na criação de uma interface	Avaliação com hora marcada por equipe em web conferência	<u>Síncrona</u> Participar da apresentação de sua equipe e assistir as outras apresentações	Avaliação da interface do App Feedback: por comentários no Moodle
<b>SEMANA 14 - 14/05</b>  5h 3h30min assíncrona 1h30min síncrona	Interface do App	Aplicar os princípios de design digital na criação de uma interface	Orientação com hora marcada por equipe em web conferência	<u>Assíncrona</u> Ajustar a interface; <u>Síncrona</u> Participar da orientação de sua equipe	<i>Tópico sem atividade avaliativa</i>
<b>SEMANA 15 - 21/05</b>  4h 2h30min assíncrona 1h30min síncrona	Interface do App	Aplicar os princípios de design digital na criação de uma interface	Orientação com hora marcada por equipe em web conferência	<u>Assíncrona</u> Ajustar a interface; <u>Síncrona</u> Participar da orientação de sua equipe	<i>Tópico sem atividade avaliativa</i>
<b>Registro de Frequência</b>	<i>A AVALIAÇÃO DA FREQUÊNCIA DO ESTUDANTE SERÁ CONTABILIZADA PELA SUA PARTICIPAÇÃO EM ATIVIDADES PREVISTAS NO PLANO DE ENSINO E NA MATRIZ INSTRUCIONAL.</i>				

\* Plano de ensino e matriz instrucional elaborados conforme a Resolução Normativa 140/2020/CUn.