



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

PLANO DE ENSINO

2020.2 | Não Presencial

Código: EGR 7140	Disciplina: PROJETO DIGITAL		
Carga horária semestral: 72	Teórica: 36	Prática: 36	
Pré-requisito: EGR 5410	Equivalência: EGR5133 ou EGR5405	Ofertada ao curso: Design	
Tipo: OBRIGATÓRIA	Fase: MÓDULO DE PROJETOS		
Professor: Berenice Gonçalves, Dr ^a . Claudia R. Batista, Dr ^a . Luciane Maria Fadel, Dr ^a .	E-mail do professor: berenice@cce.ufsc.br, luciane.fadel@ufsc.br, claudia.batista@ufsc.br		

Ementa	Projeto de objeto digital a partir da adoção de um método iterativo. Técnicas de pesquisa com foco no usuário e no contexto. Design de Navegação. Arquitetura da Informação. Design de Interação e interface. Prototipagem.
Objetivos da Disciplina	Capacitar o aluno, através da prática projetual, a desenvolver aplicações hipermídias, explorando as possibilidades e limites dos meios e tecnologias digitais.
Conteúdo Programático	Objetivo Geral Capacitar o aluno, a partir da prática projetual, a desenvolver aplicações digitais, explorando as possibilidades e limites dos meios e tecnologias. Objetivos Específicos ● Utilizar abordagem sistematizada do problema, a partir de uma metodologia de referência e de métodos complementares, visando instrumentalizar o aluno para uma prática projetual criativa; ● Desenvolver a capacidade de percepção dos diversos parâmetros envolvidos no projeto; ● Exercitar a criatividade através da concepção e desenvolvimento de hipermídias.



Bibliografia	<p>BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL COOPER, Alan; REIMAN, Robert; CRONIN, David. About Face 3: The Essentials of Interaction Design. Indianapolis: Wiley Publishing, 2011. https://www.cooper.com/journal/2008/05/the_origin_of_personas/ Interaction Design Foundation: https://www.interaction-design.org/literature https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/overview/themes/ https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/visual-design/adaptivity-and-layout/ https://material.io/ https://material.io/design</p> <p>Artigos disponíveis em anais de eventos da área de Design digital e de Design de Interação. https://www.proceedings.blucher.com.br/article-list/ped2018-314/list#articles</p> <p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR CHAMMAS, Adriana; QUARESMA, Manuela; MONT'ALVÃO, Cláudia. Metodologias para a criação de aplicativos: uma análise com foco no design centrado no usuário. Anais do 14º Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade, Design de Interfaces e Interação Humano-computador, Joinville, v. 1, n. 1, p.1-8, 2014.</p>
Avaliação	<p>Atividades (D1 a D7) (peso 1) Apresentação parcial 1(AP) (peso 2,5) Apresentação Final (AF) (peso 3) Relatório de projeto (R) (peso 2,5) Vídeo (V) (peso 1)</p> <p>Os feedbacks serão dados pelo Moodle.</p>



MATRIZ INSTRUCIONAL

Tópico/tema carga horária e data	Conteúdos	Objetivos de Aprendizagem	Recursos Didáticos	Atividades e Estrat. de Interação	Avaliação e Feedback
02/02- AULA 1 Introdução 5h	Apresentação das Professoras, do Plano de Ensino e Panorama do projeto a ser realizado; Apresentação da abordagem de Projeto. Cases.	Identificar as especificidades do projeto digital tendo em vista o método iterativo proposto. Definir tema de projeto.	Videoaula sobre método de projeto digital e detalhamento do processo de projeto adotado no módulo. Webconferência para detalhamento do processo de projeto. Definição dos temas de projeto. Artigo em PDF para leitura.	<u>Atividade Assíncrona</u> Assistir a videoaula; Participar do wiki; Pesquisar similares ao tema do projeto. <u>Atividade Síncrona (1,5h)</u> Participar da webconferência de introdução.	Participação no Miro e no fórum para definição da dupla e do tema de projeto. Indicação de Apps similares ao tema no espaço de cada projeto, na ferramenta Miro.
09/02 - AULA 2 - Análise de similares - Levantamento de dados qualitativos 5h	- Caracterização de Conteúdos e funcionalidades em aplicações digitais -Técnicas qualitativas e quantitativas para levantamento de dados	-Analisar similares: funcionalidades e conteúdos. -Identificar as características das técnicas de pesquisa	Webconferência para detalhamento e tira-dúvidas. Apresentação de exemplos	<u>Atividade Assíncrona</u> Elaborar quadro comparativo dos similares analisados. -Elaborar o roteiro das entrevistas <u>Atividade Síncrona</u>	D1. Avaliação do quadro de similares na ferramenta tarefa.(P1) D2.Avaliação do roteiro de perguntas das entrevistas pelo



	com usuário: observação, grupo de foco, entrevistas questionários. Vantagens e desvantagens	qualitativa. -Planejar entrevistas com usuários a partir do contexto específico de cada projeto.		<u>(1,5 h)</u> Participação na webconferência para orientação da análise de similares (orientação para elaboração do quadro comparativo de 3 similares do tema de projeto escolhido)	Moodle (P1)
16/02- Feriado / Carnaval					
23/02 - AULA 3 -Tratamento dos dados das entrevistas com usuários. 5h	Tratamento dos dados	Analisar e sintetizar os dados brutos coletados das entrevistas.	Videoaula sobre técnicas qualitativas e quantitativas. Realização tarefa. Webconferência ao vivo para tirar dúvidas sobre condução das pesquisas que buscam identificar as necessidades dos usuários.	<u>Atividade Assíncrona</u> Assistir as videoaulas; Realizar as entrevistas <u>Atividade Síncrona</u> <u>(1,5 h)</u> Participação na webconferência para orientação sobre síntese dos dados, gráficos de comportamentos	



<p>02/03 - AULA 4 - Modelagem das Personas, narrativas e cenários - História de usuário</p> <p>5 h</p>	<p>Personas Narrativa Cenário</p> <p>História de usuário e Job history</p>	<p>Reconhecer as contribuições da técnica de personas para o projeto digital.</p> <p>Modelar as personas no seu projeto.</p>	<p>Videoaula sobre tratamento de dados qualitativos e personas.</p> <p>Webconferência para esclarecimentos sobre elaboração dos gráficos de comportamento e coerência das personas com os dados levantados.</p>	<p><u>Atividade Síncrona (1,5h)</u></p> <p>Participação na webconferência.</p>	<p>D3. Avaliação do tratamento dos dados, da persona e história/jornada do usuário enviada a partir da ferramenta tarefa.</p>
<p>09/03 - AULA 5 - Requisitos de projeto: funcionais e de informação.</p> <p>Tipos de requisitos (funcionais, informacionais, gráficos visuais, midiáticos)</p> <p>5h</p>	<p>Construir o quadro de requisitos do seu projeto diferenciando requisitos funcionais de requisitos de conteúdo.</p> <p>funcionalidades e conteúdos presentes em <i>apps</i> similares ao tema de projeto.</p>	<p>Desenvolver histórias de usuário para seu projeto</p> <p>Videoaula sobre requisitos funcionais e de informação.</p> <p>Orientação com hora marcada por equipe em webconferência para desenvolvimento e hierarquização dos requisitos.</p>	<p><u>Atividade Assíncrona</u> Realização do quadro de requisitos do projeto. Preparação da apresentação referente a primeira avaliação do projeto.</p> <p><u>Atividade Síncrona (1,5h)</u> Participação da webconferência para orientação sobre o quadro de requisitos.</p>	<p><u>Atividade Síncrona (1,5h)</u></p> <p>Participação na webconferência.</p> <p><u>Atividade Assíncrona</u> Realização do quadro de requisitos do projeto.</p>	<p>D4. Envio do quadro de requisitos postado na ferramenta tarefa.</p>



16/03 - AULA 6 Avaliação Seminário 1 5h	Apresentação da primeira macro etapa de Avaliação da primeira Etapa de projeto.	Desenvolver a capacidade de análise e síntese tendo em vista a apresentação da primeira etapa do projeto.	Webconferência para apresentação dos alunos e interação com as professoras. (obs. na aula anterior serão agendados os horários das apresentações)		(AP) Avaliação da apresentação parcial 1.
23/03 – FERIADO					
30/03 - AULA 7 Arquitetura 5h	Mapeamento. Arquitetura da Informação	Desenvolver a capacidade de percepção dos diversos parâmetros envolvidos no projeto;	<u>Aula assíncrona:</u> Videoaula sobre a etapa Mapeamento e demonstração sobre como elaborar uma Arquitetura da Informação. + Texto em PDF; <u>Aula síncrona:</u> Webconferência ao vivo para detalhamento da atividade e esclarecimento de dúvidas. Uso da ferramenta	<u>Atividade assíncrona:</u> Realizar a Arquitetura do App. <u>Atividade Síncrona (1h):</u> Participar da webconferência.	D5. Arquitetura do App (estudantes enviam pelo Moodle)

			colaborativa gratuita online “Miro”.		
06/04 - AULA 8 - Etapa Mapeamento: Interação / - Arquitetura da Informação 5h	Sistemas de Navegação e orientação do usuário.	Desenvolver a capacidade de percepção dos diversos parâmetros envolvidos no projeto;	<u>Aula síncrona:</u> Webconferência ao vivo para atendimento individualizado das equipes para assessoramento do projeto. Uso da ferramenta colaborativa gratuita online “Miro”.	<u>Atividade assíncrona:</u> Elaborar o Mapa do App com definição das “features”. <u>Atividade Síncrona (1h):</u> Participar da webconferência.	D6. Mapa do App com definição das “features”. (estudantes enviam pelo Moodle)
13/04 - AULA 9 Etapa Mapeamento: Navegação 5h	Estrutura da interface: Wireframes.	Desenvolver a capacidade de análise e síntese tendo em vista a apresentação da primeira etapa do projeto.	<u>Aula assíncrona:</u> Videoaula sobre Wireframes. + Texto em PDF; Videoaula tutorial sobre FIGMA + Texto em PDF; <u>Aula síncrona:</u> Webconferência ao vivo para esclarecimento de dúvidas. Uso do “Figma” – ferramenta	<u>Atividade assíncrona:</u> Construir os wireframes das telas do App. <u>Atividade Síncrona(1h):</u> Participar da webconferência.	D7. Wireframe das telas do App. (estudantes enviam pelo Moodle)



			colaborativa para o design da interface.		
20/04 - AULA 10 Design Visual 4h	Planejamento e realização do tratamento gráfico dos elementos da interface. Design da interface.	Materializar o conceitos e requisitos no design da interface	Orientação com hora marcada por equipe em webconferência	<u>Atividade Assíncrona</u> Traduzir o conceito e termos gráficos. Criar painel semântico. Criar Mood board. <u>Atividade Síncrona</u> <u>(1,5h)</u> Orientação com hora marcada por equipe em webconferência	<i>TÓPICO SEM ATIVIDADE AVALIATIVA</i>
27/04 - AULA 11 Design Visual 4h	Planejamento e realização do tratamento gráfico dos elementos da interface. Design da interface.	Materializar o conceitos e requisitos no design da interface	Orientação com hora marcada por equipe em webconferência	<u>Atividade Assíncrona</u> Traduzir o conceito e termos gráficos. Criar painel semântico. Criar Mood board. <u>Atividade Síncrona</u> <u>(1,5h)</u>	<i>TÓPICO SEM ATIVIDADE AVALIATIVA</i>



				Orientação com hora marcada por equipe em webconferência	
04/05 - AULA 12 Design Visual 5h	Design da interface.	Materializar os conceitos e requisitos no design da interface	Orientação com hora marcada por equipe em webconferência	<u>Atividade Assíncrona</u> Criar telas. <u>Atividade Síncrona (1,5h)</u> Orientação com hora marcada por equipe em webconferência	<i>TÓPICO SEM ATIVIDADE AVALIATIVA</i>
11/05 - AULA 13 Refinamento da Interface. Finalização do projeto 7h	Ajuste no design da interface.	Ajustar a interface conforme avaliação.	Orientação com hora marcada por equipe em webconferência.	<u>Atividade Assíncrona</u> Ajustar o design. <u>Atividade Síncrona (1,5h)</u> Orientação com hora marcada por equipe em webconferência.	<i>TÓPICO SEM ATIVIDADE AVALIATIVA</i>
18/05 - AULA 14	Apresentação dos projetos finais. Apresentação dos vídeos	Adotar recursos estáticos e dinâmicos como apoio às apresentações.	Apresentações dos projetos pelos grupos na plataforma de webconferência.	<u>Atividade Síncrona (1,5h)</u> Realizar a apresentação em encontro síncrono com	(P) Apresentação (R) Relatório de projeto (V) Vídeo



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

PLANO DE ENSINO

2020.2 | Não Presencial

Apresentação final 8h			Discussões. Apresentações dos vídeos	as professoras. <u>Atividade Assíncrona</u> Enviar vídeo.	
Fechamento de notas	Fechamento das avaliações. Feedback aos estudantes.				
Registro de Frequência	<i>A AVALIAÇÃO DA FREQUÊNCIA DO ESTUDANTE SERÁ CONTABILIZADA PELA SUA PARTICIPAÇÃO E ENTREGA DAS 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.