



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

## PLANO DE ENSINO

2020.2 | Não Presencial

<b>Código:</b> EGR 7823	<b>Disciplina:</b> DESIGN PARA AMBIENTES DIGITAIS	<b>Tipo:</b> Obrigatória
<b>Carga horária semestral:</b> 64 horas	<b>Carga horária teórica:</b> 36 horas	<b>Carga horária Prática:</b> 36 horas
<b>Pré-requisito:</b> Módulo Introdutório	<b>Equivalência:</b> --	<b>Ofertada ao curso de:</b> Design
<b>Professor:</b> Júlio Monteiro Teixeira	<b>E-mail dos professor:</b> julio.teixeira@ufsc.br	<b>Fase:</b> Módulo de Projeto

<b>Ementa</b>	Design de Serviço; Data-Driven Design; Mídias Digitais; Data Personas; Customer Experience (CX); Design de Marketing e Vendas; Interfaces digitais; User Experience (UX);
<b>Objetivos da Disciplina</b>	Fornecer suporte teórico/prático para a atuação do designer em ambientes digitais. Obs.: Foco no design voltado à interface.
<b>Conteúdo Programático</b>	Apresentar princípios-chave do design voltado aos ambientes digitais: A- Planejar e implementar estratégias em mídias e interfaces digitais; B- Planejar experiências em ambientes digitais com foco na jornada do consumidor e na conversão, por meio do design de serviço. C- Realizar análises de cenários com base em dados capturados no meio digital;
<b>Bibliografia</b>	<b>Básica:</b> 1. GARRETT, J. J.. The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond. 2nd ed. Berkeley: New Riders, c2011. xviii, 172 p. <a href="https://moodle.ufsc.br/mod/resource/view.php?id=2171452">https://moodle.ufsc.br/mod/resource/view.php?id=2171452</a> 2. TEIXEIRA, J. M., BENEDET, G. V. PINTO, A. L. Proposta de framework para validação de personas: um estudo de caso com base em análise de clusters. Educação Gráfica, Bauru, 2017. <a href="https://lemme.paginas.ufsc.br/files/2019/10/PROPOSTA-DE-FRAMEWORK-PARA-VALIDAC%CC%A7A%CC%83O-DE-PERSONAS_Revisao_Final-1.pdf">https://lemme.paginas.ufsc.br/files/2019/10/PROPOSTA-DE-FRAMEWORK-PARA-VALIDAC%CC%A7A%CC%83O-DE-PERSONAS_Revisao_Final-1.pdf</a> 3. TEIXEIRA, J. M.; HENRIQUE, C. D.; BRAGLIA, Israel A.; GONÇALVES, Berenice S.; "Proposta de fluxograma para design de interfaces

	<p>digitais: um exemplo prático de como transformar informações de projeto em requisitos de função e conteúdo", p. 2567-2581 . In: Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design (2018). São Paulo: Blucher, 2019.  <a href="https://lemme.paginas.ufsc.br/files/2019/10/TEIXEIRA-et-al.-2019-Proposta-de-fluxograma-para-design-de-interfaces-digitais-um-exemplo-pr%C3%A1tico-de-como-transformar-informa%C3%A7.pdf">https://lemme.paginas.ufsc.br/files/2019/10/TEIXEIRA-et-al.-2019-Proposta-de-fluxograma-para-design-de-interfaces-digitais-um-exemplo-pr%C3%A1tico-de-como-transformar-informa%C3%A7.pdf</a></p> <p><b>Complementar:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>ADOLPHO, C. Os 8 P's do Marketing Digital: O guia estratégico de marketing digital. 1.ed. São Paulo: Novatec, 2011, 904 p.</li> <li>GOODMAN, E.; KUNIAVSKY, M.; MOED, A.. Observing the user experience: a practitioner's guide to user research. 2nd ed. Amsterdam: Elsevier, Morgan Kaufmann, c2012. xiii, 585 p.</li> <li>TULLIS, T.; ALBERT, B. Measuring the user experience: collecting, analyzing, and presenting usability metrics. Amsterdam: Morgan Kaufmann, c2008. xvii, 317 p. (The Morgan Kaufmann series in interactive technologies).</li> </ol> <p>Para melhor se adequar ao cenário EAD, serão disponibilizados, via moodle, materiais digitais que ajudem a sustentar teoricamente os conteúdos ministrados (Links de sites e ferramentas, artigos científicos, artigos de blogs confiáveis na área, cases etc.)</p>
<p><b>Cronograma</b></p>	<p><b>Aula 01   04/02   Pré-pandemia:</b> - Introdução e Apresentação do universo UI e UX (ui, ui, service design, design think etc.) <i>(Antes do período de pandemia o conteúdo foi disponibilizado de forma presencial e no moodle).</i></p> <p><b>Aula 02   11/02   Aula Síncrona [Ao Vivo]*</b> Retomada da temática, alinhamento, atividade de integração e Atividade Prática 01 [Pesquisa sobre plataformas de ensino online - Hotmart, Udemy, Monetize etc.]</p> <p><b>Aula 03   18/02   Aula Síncrona [Ao Vivo]*:</b> Apresentação do Atividade Prática 1 por parte dos grupos</p> <p><b>Aulas 04   25/02   Aula Assíncrona*:</b> Direcionamentos p/ pesquisa de Benchmark [Concorrentes e Similares] Desktop e Mobile + Atividade Prática 2</p> <p><b>Aulas 05   04/03   Aula Síncrona [Ao Vivo]*:</b> Jornada do Usuário + Atividade Prática 3</p>

<p><b>Aulas 06</b>   11/03   <b>Aula Síncrona [Ao Vivo]*:</b> Acompanhamento e execução da Atividade Prática 3. [ <i>Presença online facultativa</i> ]</p> <p><b>Aulas 07</b>   18/03   <b>Aula Síncrona [Ao Vivo]*:</b> Finalização e Apresentação da Atividade Prática 3 por parte dos grupos</p> <p><b>Aulas 08</b>   25/03   <b>Aula Síncrona [Ao Vivo]*:</b> Arquitetura de Informação e tomada de decisão [ Método Lemmex ] + Atividade Prática 4</p> <p><b>Aulas 09</b>   01/04   <b>Aula Síncrona [Ao Vivo]*:</b> Acompanhamento e execução da Atividade Prática 4. [ <i>Presença online facultativa</i> ]</p> <p><b>Aulas 10</b>   05/04   <b>Aula Síncrona [Ao Vivo]*:</b> Garret + Prototipação + Atividade Prática 5</p> <p><b>Aulas 11</b>   15/04   <b>Aula Síncrona [Ao Vivo]:</b> Google Material Design + Ferramentas [XD &amp; Figma] + Acompanhamento Atividade Prática 5</p> <p><b>Aulas 12</b>   22/04   <b>Aula Síncrona [Ao Vivo]*:</b> Ergonomia &amp; Usabilidade</p> <p><b>Aulas 13</b>   29/04   <b>Aula Síncrona [Ao Vivo]*:</b> Ergonomia &amp; Usabilidade</p> <p><b>Aulas 14</b>   06/05   <b>Aula Síncrona [Ao Vivo]*:</b> Acompanhamento e execução do trabalho Final**. [ <i>Presença online facultativa</i> ]</p> <p><b>Aulas 15</b>   13/05   <b>Aula Síncrona [Ao Vivo]*:</b> Acompanhamento e execução do trabalho Final**. [ <i>Presença online facultativa</i> ]</p> <p><b>Aula 16</b>   20/05   Divulgação das notas e Recuperação</p> <p><b>Proporção Aproximada</b> [ 80% Síncrona / 20% Assíncrona ]</p> <p><b>* Poderá sofrer alterações durante o andamento do semestre letivo</b></p>
--

	<p><b>** Trabalho final será apresentado na disciplina de projeto.</b></p>
<b>Metodologia</b>	<p>A metodologia de ensino combinará diferentes recursos de tecnologia da informação e comunicação, entre eles vale destacar: a Plataforma Moodle, os vídeos, as aulas assíncronas e as aulas síncronas.</p> <p><b>Plataforma Moodle:</b> O Moodle atuará como hub da disciplina, ele reunirá conteúdos dinâmicos, estáticos, avaliações, registro de frequência etc. Na plataforma o conteúdo da disciplina será organizado em tópicos semanais e conteúdos complementares.</p> <p><b>Vídeos:</b> O professor já possui vídeo-aulas de alguns dos assuntos que serão abordados nesta disciplina (que foram gravados para outros cursos análogos que envolvem esses conteúdos), parte das gravações foram capturadas em estúdio e possuem boa qualidade de som, imagem e edição.</p> <p><b>Aulas assíncronas:</b> Serão consideradas aulas assíncronas, os conteúdos semanais disponibilizados nos formatos tradicionais do EaD (vídeo-aulas, textos, slides e demais conteúdos complementares).</p> <p><b>Aulas síncronas:</b> serão informadas no plano de ensino ou previamente com pelo menos 24 horas de antecedência (informadas no moodle e por mensagem via moodle). Essas aulas serão, em grande maioria*, gravadas.</p> <p>* Não serão gravadas aulas síncronas que tratem de:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Projetos e casos práticos realizados com clientes. Tanto em aulas onde exemplos serão apresentados pelo docente para ilustrar uma situação real, quanto aos próprios projetos realizados na disciplina;</li><li>- Esclarecimentos sobre o andamento da disciplina e discussões teórico-práticas que façam sentido apenas durante o debate síncrono;</li><li>- Orientações e feedbacks individualizados, para alunos em específico ou para equipes; e</li><li>- Demais situações em que o docente entender que o contexto exige, explícita ou implicitamente, restrições quanto a divulgação.</li></ul>



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

## PLANO DE ENSINO

2020.2 | Não Presencial

<b>Avaliação</b>	<p>[AP1] - <b>Atividade Prática 1</b>   15% da nota final: Plataformas Ensino Online</p> <p>[AP2] - <b>Atividade Prática 2</b>   15% da nota final: Benchmark Concorrentes e Similares</p> <p>[AP3] - <b>Atividade Prática 3</b>   15% da nota final: Jornada do Usuário</p> <p>[AP4] - <b>Atividade Prática 4</b>   15% da nota final: Arquitetura da Informação</p> <p>[AP5] - <b>Atividade Prática 5</b>   20% da nota final: Prototipação</p> <p>[TFD] - <b>Trabalho Final da Disciplina</b>   20% da nota final: Avaliação do Trabalho Final do Projeto de Design para Inovação Digital</p>
<b>Registro de Frequência</b>	<p><b>Aulas assíncronas:</b> sempre terão alguma atividade ou relatório a ser entregue no moodle para validar a frequência.</p> <p><b>Aulas síncronas:</b> o registro de frequência durante a aula. Obs.: Quando houver aula gravada e o aluno não puder estar presente de forma presencial, ele poderá fazer uma atividade relacionada ao conteúdo da aula para validar a frequência</p>

\* Plano de ensino elaborado conforme a Resolução Normativa 140/2020/CUn.