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

PLANO DE ENSINO

2021.1 | Não Presencial

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

Ementa	História e conceituação de hipertexto, hipermídia e multimídia. A linguagem hipermidiática. Atributos e aplicações da Hipermídia. 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
Objetivos da Disciplina	Conhecer origens e aspectos históricos, termos e aplicações de hipermídia; Reconhecer tipos diferenciados de computação, seus dispositivos e interfaces; Conhecer as recomendações para a projetação de interfaces digitais;
Conteúdo Programático	Módulo 1 - Hipermídia (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

Bibliografia	BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL 1 ANJOS, T. P. D.; GONTIJO, L. A. Recomendações de usabilidade e acessibilidade para interface de telefone celular visando o público idoso. **Production,** 791-811. Disponível em: https://www.scielo.br/pdf/prod/v25n4/0103-6513-prod-_091312.pdf 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. **Revista de Ciências da Administração**, 2015. Disponível em: https://doi.org/10.5007/2175-8077.2015v17n43p26 BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR LINDNER, Luis Henrique. Diretrizes para o design de interação em redes sociais temáticas com base na visualização do conhecimento. Dissertação, 2015. http://btd.egc.ufsc.br/?p=1940 OBREGON, R F. A., ZANDOMENEGHI, A. A. Criatividade: fio condutor do design, São Paulo: Pimenta cultural. https://www.pimentacultural.com/criatividade BUSARELLO, R. I. Gamification: princípios e estratégia. São Paulo: Pimenta cultural. https://www.pimentacultural.com/gamification FADEL, L. M., ULBRICHT, V. R., BATISTA, C. E VANZIN, T. Gamificação na Educação. São Paulo: Pimenta cultural. https://www.pimentacultural.com/gamificacao-na-educacao
Avaliação	As avaliações serão baseadas na entrega das 5 tarefas (peso 0,4) e na avaliação da interface do aplicativo (peso 0,6)
Conduta	a) Espera-se dos(as) discentes **condutas adequadas ao contexto acadêmico**. Atos que sejam contra: a integridade física e moral da pessoa; o patrimônio ético, científico, cultural, material e, inclusive o de informática; e o exercício das funções pedagógicas, científicas e administrativas, poderão acarretar abertura de processo disciplinar discente, nos termos da Resolução nº 017/CUn/97, que prevê como penalidades possíveis a advertência, a repreensão, a suspensão e a eliminação (desligamento da UFSC). b) Devem ser observados os direitos de imagem tanto de docentes, quanto de discentes, sendo **vedado disponibilizar, por quaisquer meios digitais ou físicos, os dados, a imagem e a voz de colegas e do(a) professor(a), sem autorização específica** para a finalidade pretendida e/ou para qualquer finalidade estranha à atividade de ensino, sob pena de responder administrativa e judicialmente.

	c) **Todos os materiais disponibilizados no ambiente virtual de ensino aprendizagem são exclusivamente para fins didáticos,** sendo vedada a sua utilização para qualquer outra finalidade, sob pena de responder administrativa e judicialmente. d) Somente **poderão ser gravadas pelos discentes as atividades síncronas** propostas **mediante concordância prévia dos docentes e colegas,** sob pena de responder administrativa e judicialmente. e) A **gravação das aulas síncronas** pelo(a) docente **deve ser informada aos discentes**, devendo ser respeitada a sua liberdade quanto à exposição da imagem e da voz. f) A liberdade de escolha de exposição da imagem e da voz não isenta o(a) discente de realizar as atividades avaliativas originalmente propostas ou alternativas, devidamente especificadas no plano de ensino. g) **Os materiais** disponibilizados no ambiente virtual **possuem licenças de uso e distribuição específicas**, a depender de cada situação, sendo vedada a distribuição do material cuja licença não o permita, ou sem a autorização prévia dos(as) professores(as) para o material de sua autoria.

MATRIZ INSTRUCIONAL

Tópico/tema carga horária e data	**Conteúdos**	**Objetivos de Aprendizagem**	**Recursos Didáticos**	**Atividades e Estrat. de Interação**	**Avaliação e Feedback**
SEMANA 1 – 18/06 **4h** 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	Assíncrona Assistir a videoaula; Síncrona Participar da webconferência	*Tópico sem atividade avaliativa*

SEMANA 2 – 25/06 **5h** 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
SEMANA 3 – 02/07 **5h** 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
SEMANA 4 – 09/07 **5h** 3h30min assíncrona 1h30min síncrona	Gamificação	Aplicar gamificação na interface	Videoaula sobre Gamificação Texto em PDF; Realizar tarefa. Webconferência ao vivo para tirar duvidas	<u>Assíncrona</u> Assistir a videoaula; Fazer tarefa <u>Síncrona</u> Participar da webconferência	(5) Avaliação da tarefa sobre gamificação Feedback: durante a webconferência

SEMANA 5 – 16/07 **5h** 3h30min assíncrona 1h30min síncrona	Metáfora *Signifiers*	Conhecer e aplicar os princípios de design digital na criação de uma interface	Videoaula sobre Metáfora Videoaula sobre *Signifiers* Texto em PDF; Realizar tarefa. Webconferência ao vivo para tirar duvidas	<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
SEMANA 6 – 23/07 **5h** 3h30min assíncrona 1h30min síncrona	Acessibilidade	Conhecer recomendações de acessibilidade	Videoaula sobre Acessibilidade Texto em PDF; Realizar tarefa. Webconferência ao vivo para tirar duvidas	<u>Assíncrona</u> Assistir a videoaula; Fazer tarefa <u>Síncrona</u> Participar da webconferência	(6) Avaliação da tarefa sobre acessibilidade
SEMANA 7 – 30/07 **5h** 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	*Tópico sem atividade avaliativa*

SEMANA 8 – 06/08 **5h** 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	Assíncrona Assistir a videoaula; Síncrona Participar da webconferência	*Tópico sem atividade avaliativa*
SEMANA 9 – 13/08 **5h** 3h30min assíncrona 1h30min síncrona	*Naming*	Aplicar os princípios de design digital na criação de uma interface	Videoaula sobre Naming; Texto em PDF; Webconferência ao vivo para tirar duvidas	Assíncrona Assistir a videoaula; Síncrona Participar da webconferência	7) Avaliação da tarefa sobre naming
SEMANA 10 – 20/08 **5h** 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	Assíncrona Assistir a videoaula; Síncrona Participar da webconferência	*Tópico sem atividade avaliativa*
SEMANA 11 – 27/08 **5h** 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	Assíncrona Assistir a videoaula; Síncrona Participar da webconferência	*Tópico sem atividade avaliativa*

SEMANA 12 - 03/09 **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> Desenvolver a interface; <u>Síncrona</u> Participar da orientação de sua equipe	*Tópico sem atividade avaliativa*
SEMANA 13 – 10/09 **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
SEMANA 14 - 17/09 **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	*Tópico sem atividade avaliativa*

SEMANA 15 - 23/09 **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	Assíncrona Ajustar a interface; Síncrona Participar da orientação de sua equipe	*Tópico sem atividade avaliativa*
Registro de Frequência	*A AVALIAÇÃO DA FREQUÊNCIA DO ESTUDANTE SERÁ CONTABILIZADA PELA SUA PARTICIPAÇÃO EM ATIVIDADES PREVISTAS NO PLANO DE ENSINO E NA MATRIZ INSTRUCIONAL.*				

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