



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

PLANO DE ENSINO

2021.1 | Não Presencial

26/07 e 02/08

Código: EGR 7823	Disciplina: DESIGN PARA AMBIENTES DIGITAIS	Tipo: Obrigatória
Carga horária semestral: 72 horas	Carga horária teórica: 36 horas	Carga horária Prática: 36 horas
Pré-requisito: Módulo Introdutório	Equivalência: --	Ofertada ao curso de: Design
Professor: Júlio Monteiro Teixeira	E-mail dos professor: julio.teixeira@ufsc.br	Fase: Módulo de Projeto

Ementa	Design de Serviço; Data-Driven Design; Mídias Digitais; Data Personas; Customer Experience (CX); Design de Marketing e Vendas; Interfaces digitais; User Experience (UX);
Objetivos da Disciplina	Fornecer suporte teórico/prático para a atuação do designer em ambientes digitais. Obs.: Foco no design voltado à interface.
Conteúdo Programático	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;
Bibliografia	Básica: 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. https://moodle.ufsc.br/mod/resource/view.php?id=2171452 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. https://lemme.paginas.ufsc.br/files/2019/10/PROPOSTA-DE-FRAMEWORK-PARA-VALIDAC%CC%A7A%CC%83O-DE-PERSONAS_Revisao_Final-1.pdf 3. TEIXEIRA, J. M.; HENRIQUE, C. D.; BRAGLIA, Israel A.; GONÇALVES, Berenice S.; "Proposta de fluxograma para design de interfaces

	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. 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 Complementar: 1. ADOLPHO, C. Os 8 P's do Marketing Digital: O guia estratégico de marketing digital. 1.ed. São Paulo: Novatec, 2011, 904 p. 2. 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. 3. 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). 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.)
Cronograma	Aula 01 17/06 Aula Síncrona [Ao Vivo]* - Introdução e Apresentação do universo UI e UX (ui, ui, service design, design think etc.) (Antes do período de pandemia o conteúdo foi disponibilizado de forma presencial e no moodle). Aula 02 24/06 Aula Síncrona [Ao Vivo]* Retomada da temática, alinhamento, atividade de integração e Atividade Prática 01 [Pesquisa sobre plataformas de ensino online - Hotmart, Udemy, Monetizze etc.] Aula 03 01/07 Aula Síncrona [Ao Vivo]*: Apresentação do Atividade Prática 1 por parte dos grupos Aulas 04 08/07 Aula Assíncrona*: Direcionamentos p/ pesquisa de Benchmark [Concorrentes e Similares] Desktop e Mobile + Atividade Prática 2 Aulas 05 15/07 Aula Síncrona [Ao Vivo]*: Jornada do Usuário + Atividade Prática 3

Aulas 06 22/07 Aula Síncrona [Ao Vivo]*: Acompanhamento e execução da Atividade Prática 3. <i>[Presença online facultativa]</i> Aulas 07 29/07 Aula Síncrona [Ao Vivo]*: Finalização e Apresentação da Atividade Prática 3 por parte dos grupos Aulas 08 12/08 Aula Síncrona [Ao Vivo]*: Arquitetura de Informação e tomada de decisão [Método Lemmex] + Atividade Prática 4 Aulas 09 19/08 Aula Síncrona [Ao Vivo]*: Acompanhamento e execução da Atividade Prática 4. <i>[Presença online facultativa]</i> Aulas 10 26/08 Aula Síncrona [Ao Vivo]*: Garret + Prototipação + Atividade Prática 5 Aulas 11 02/09 Aula Síncrona [Ao Vivo]: * Google Material Design + Ferramentas [XD & Figma] + Acompanhamento Atividade Prática 5 Aulas 12 09/09 Aula Síncrona [Ao Vivo]*: Ergonomia & Usabilidade Aulas 13 16/09 Aula Síncrona [Ao Vivo]*: Ergonomia & Usabilidade Aulas 14 23/09 Aula Síncrona [Ao Vivo]*: Acompanhamento e execução do trabalho Final**. <i>[Presença online facultativa]</i> Aulas 15 20/09 Aula Síncrona [Ao Vivo]*: Acompanhamento e execução do trabalho Final**. <i>[Presença online facultativa]</i> Aula 16 Data e hora da recuperação a combinar Divulgação das notas e Recuperação Proporção Aproximada [80% Síncrona / 20% Assíncrona]
--

	* Poderá sofrer alterações durante o andamento do semestre letivo ** Trabalho final será apresentado na disciplina de projeto.
Metodologia	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. Plataforma Moodle: 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. Vídeos: 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. Aulas assíncronas: Serão consideradas aulas assíncronas, os conteúdos semanais disponibilizados nos formatos tradicionais do EaD (vídeo-aulas, textos, slides e demais conteúdos complementares). Aulas síncronas: 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. * Não serão gravadas aulas síncronas que tratem de: - 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; - Esclarecimentos sobre o andamento da disciplina e discussões teórico-práticas que façam sentido apenas durante o debate síncrono; - Orientações e feedbacks individualizados, para alunos em específico ou para equipes; e - Demais situações em que o docente entender que o contexto exige, explícita ou implicitamente, restrições quanto a divulgação.

Avaliação	[AP1] - Atividade Prática 1 15% da nota final: Plataformas Ensino Online [AP2] - Atividade Prática 2 15% da nota final: Benchmark Concorrentes e Similares [AP3] - Atividade Prática 3 15% da nota final: Jornada do Usuário [AP4] - Atividade Prática 4 15% da nota final: Arquitetura da Informação [AP5] - Atividade Prática 5 20% da nota final: Prototipação [TFD] - Trabalho Final da Disciplina 20% da nota final: Avaliação do Trabalho Final do Projeto de Design para Inovação Digital
Registro de Frequência	Aulas assíncronas: sempre terão alguma atividade ou relatório a ser entregue no moodle para validar a frequência. Aulas síncronas: 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

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

OBSERVAÇÕES E ORIENTAÇÕES SOBRE DIREITOS DE IMAGEM E SEGURANÇA NO AMBIENTE VIRTUAL conforme OFÍCIO CIRCULAR CONJUNTO No 003/2021/PROGRAD/SEAI de 20 de Abril de 2021:

- 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).
- 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.



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

PLANO DE ENSINO

2021.1 | Não Presencial

- 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.