

CÓDIGO: EGR 7140	DISCIPLINA: PROJETO DIGITAL		
Carga horária semestral: 72	Teórica: 36	Prática: 36	
Pré-requisito: MÓDULO INTRODUTÓRIO	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 design digital obedecendo à metodologia adequada. Plano de Estratégia, Plano de Escopo, Plano de Estrutura, Plano de Esqueleto, Plano de Superfície. Navegabilidade. Arquitetura da Informação. Design de Interação.) 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	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 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 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.
Avaliação	Atividades (D1 a D7) (peso 2) Apresentação parcial 1(AP) (peso 2) Apresentação Parcial 2 (AP) (peso 2) Apresentação Final (AF) (peso 1) Relatório de projeto (R) (peso 2) Vídeo (V) (peso 1) Os feedbacks serão dados pelo Moodle.

MATRIZ INSTRUCIONAL

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

AULA 1 -15/06 Introdução	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.	Apresentação slides. Aula expositiva dialogada.	Atividade síncrona	Feedback presencial tendo em vista a interação com o grupo. <i>TÓPICO SEM ATIVIDADE AVALIATIVA</i>
AULA 2 -22/06 Retomada da disciplina 4h	Revisão dos aspectos introdutórios da disciplina: Apresentação do plano adaptado para o ensino remoto, programa, bibliografia Revisão do método de projeto adotado	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 e tira-dúvidas. Definição dos temas de projeto. Artigo em PDF para leitura	<u>Atividade Assíncrona</u> Assistir a videoaula; Participar do wiki; Pesquisar similares ao tema de projeto. <u>Atividade Síncrona (1,5h)</u> Participar da webconferência.	Participação no Miro para definição da dupla e do tema de projeto. Indicação de Apps similares ao tema no espaço de cada projeto, na ferramenta Miro.
AULA 3 -29/06 Fase 1 do Projeto: - Levantamento de dados: pesquisas com usuário. - Análise de	Técnicas qualitativas e quantitativas para levantamento de dados com usuário: observação, grupo de foco, entrevistas	-Identificar as características das técnicas de pesquisa qualitativa. -Planejar entrevistas	-Videoaula sobre técnicas qualitativas e quantitativas. Realização tarefa. Webconferência ao	<u>Atividade Assíncrona</u> Assistir as videoaulas; Realização da atividade: planejamento da	D1. Avaliação a partir do envio da tarefa "Planejamento das entrevistas". (P1) D2. Avaliação do

similares 4h	questionários. Vantagens e desvantagens	com usuários a partir do contexto específico de cada projeto. Analisar similares: funcionalidades e conteúdos.	vivo para tirar dúvidas sobre condução das pesquisas que buscam identificar as necessidades dos usuários.	entrevista com usuários do projeto; Elaborar quadro comparativo dos similares analisados <u>Atividade Síncrona (1,5 h)</u> Participação na webconferência para orientação em dupla sobre a realização das entrevistas e análise de similares (orientação para elaboração do quadro comparativo de 3 similares do tema de projeto escolhido)	quadro de similares na ferramenta tarefa.(P1)
AULA 4 -06/07 Tratamento de dados das entrevistas Modelagem das Personas, narrativas e cenários 4 h	Tratamento dos dados das entrevistas. Personas Narrativa Cenário	Analisar e sintetizar os dados brutos coletados nas entrevistas. Reconhecer as contribuições da técnica de personas para o projeto digital. Modelar as personas no seu projeto.	Videoaula sobre tratamento de dados qualitativos e personas. Webconferência para esclarecimentos sobre elaboração dos gráficos de comportamento e coerência das personas com os dados levantados.	<u>Atividade Síncrona (1,5h)</u> Participação na webconferência	<i>TÓPICO SEM ATIVIDADE AVALIATIVA</i>

AULA 5 - 13/07 História de usuário 4h	História de usuário	Desenvolver histórias de usuário para seu projeto	Orientação com hora marcada por equipe em webconferência.	<u>Atividade Assíncrona</u> Uso da ferramenta colaborativa Miro para elaborar a História de usuários. <u>Atividade Síncrona</u> Participação nas orientações síncronas.	D3. Avaliação do tratamento dos dados, da persona e história/jornada do usuário enviada a partir da ferramenta tarefa.
AULA 6 -20/07 Requisitos de projeto: funcionais e de informação. 4h	Tipos de requisitos (funcionais, informacionais, gráficos visuais, midiáticos)	Construir o quadro de requisitos do seu projeto diferenciando requisitos funcionais de requisitos de conteúdo. funcionalidades e conteúdos presentes em <i>apps</i> similares ao tema de projeto.	Videoaula sobre requisitos funcionais e de informação. Orientação com hora marcada por equipe em webconferência para desenvolvimento e hierarquização dos requisitos.	<u>Atividade Assíncrona</u> Realização do quadro de requisitos do projeto. Preparação da apresentação referente a primeira avaliação do projeto. <u>Atividade Síncrona</u> Participação da webconferência para orientação sobre o quadro de requisitos.	D4. Envio do quadro de requisitos postado na ferramenta tarefa.

AULA 7-27/07 Avaliação Seminário 1 4h	Apresentação da primeira macro etapa de projeto.	Desenvolver a capacidade de análise e síntese tendo em vista a apresentação da primeira etapa de projeto.	Webconferência para apresentação dos alunos e interação com as professoras. (obs. na aula anterior serão agendados os horários das apresentações)	<u>Atividade Síncrona</u> Realizar a apresentação em encontro síncrono com as professores	(AP) Avaliação da apresentação parcial 1.
AULA 8 - 03/08 Etapa Mapeamento: Interação / Arquitetura da Informação 4h	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 colaborativa gratuita online “Miro”.	• <u>Atividade assíncrona:</u> Realizar a Arquitetura do App. • <u>Atividade Síncrona:</u> Participar da webconferência.	D5. Arquitetura do App (estudantes enviam pelo Moodle)

AULA 9-10/8 8- Etapa Mapeamento: Navegação 4h	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:</u> Participar da webconferência.	D6. Mapa do App com definição das “features”. (estudantes enviam pelo Moodle)
AULA 10-17/8 Etapa Mapeamento: Estrutura da Interface / Wireframes 4h	Estrutura da interface: Wireframes.	Desenvolver a capacidade de análise e síntese tendo em vista a apresentação da primeira etapa de 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 colaborativa para o design da interface.	• <u>Atividade assíncrona:</u> Construir os <i>wireframes</i> das telas do App. • <u>Atividade Síncrona:</u> Participar da webconferência.	D7. <i>Wireframe</i> das telas do App. (estudantes enviam pelo Moodle)

AULA 11-24/08 Design Visual 4h	Planejamento e realização do tratamento gráfico dos elementos da interface. Design da interface.	Materializar os 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> Orientação com hora marcada por equipe em webconferência	<i>TÓPICO SEM ATIVIDADE AVALIATIVA</i>
AULA 12- 31/08 Design Visual	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</u> Orientação com hora marcada por equipe em webconferência	<i>TÓPICO SEM ATIVIDADE AVALIATIVA</i>
AULA 13 - 14/09 Design Visual	Ajuste no 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</u> Orientação com hora	

				marcada por equipe em webconferência	
AULA 14 - 21/09- Design Visual 4h	Elaboração do relatório de projeto	Execução do relatório conforme roteiro	Orientação com hora marcada por equipe em webconferência.	<u>Atividade Assíncrona</u> Ajustar o design do projeto para apresentação na aula seguinte. <u>Atividade Síncrona</u> Orientação com hora marcada por equipe em webconferência	<i>TÓPICO SEM ATIVIDADE AVALIATIVA</i>
AULA 15 - 28/09	Apresentação final do projeto.	Desenvolver a capacidade de análise e síntese tendo em vista a apresentação da segunda etapa de projeto.	Webconferência para apresentação dos alunos e interação com as professoras. (apresentações das duplas com horários agendados)	<u>Atividade Síncrona</u> Realizar a apresentação em encontro síncrono com as professoras.	(PF) Apresentação final + Pitch (R) Relatório de projeto (V) Vídeo
AULA 16 Finalização das avaliações 4h	Feedback sobre os projetos finais.			.	

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.

Medidas relativas ao Ensino Remoto de acordo com o

OFÍCIO CIRCULAR CONJUNTO Nº003/2021/PROGRAD/SEAI de 20 de abril de 2021

- 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



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

PLANO DE ENSINO

2021.1 | Não Presencial

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.