



UNIVERSIDADE  
FEDERAL DO CEARÁ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ  
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO  
COORDENADORIA DE PROJETOS E ACOMPANHAMENTO CURRICULAR  
DIVISÃO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR

## FORMULÁRIO PARA CRIAÇÃO E/OU REGULAMENTAÇÃO DE DISCIPLINA

(X) **Regulamentação** (se a disciplina está prevista no Projeto Pedagógico)

( ) **Criação/Regulamentação** (se a disciplina não está prevista no Projeto Pedagógico)

**1. Unidade Acadêmica que oferta a Disciplina** (Faculdade, Centro, Instituto, *Campus*):

Campus de Quixadá

**2. Departamento que oferta a Disciplina** (quando for o caso):

--

**3. Curso(s) de Graduação que oferta(m) a disciplina**

| Código do Curso | Nome do Curso  | Grau do Curso <sup>1</sup> | Currículo (Ano/Semestre) | Caráter da Disciplina <sup>2</sup> | Semestre de Oferta <sup>3</sup> | Habilitação <sup>4</sup> |
|-----------------|----------------|----------------------------|--------------------------|------------------------------------|---------------------------------|--------------------------|
| 406             | Design Digital | Bacharelado                | 2015.1                   | Optativa                           | --                              | --                       |

**4. Nome da Disciplina:**

User Experience (UX)

**5. Código da Disciplina** (preenchido pela PROGRAD):

QXD0211

**6. Pré-Requisitos**

Não ( )

Sim ( X )

Código

Nome da Disciplina/Atividade

QXD0038

Interação Humano-Computador

**7. Correquisitos**

Não (X)

Sim ( )

Código

Nome da Disciplina/Atividade

**8. Equivalências**

Não (X)

Sim ( )

Código

Nome da Disciplina/Atividade

**9. Turno da Disciplina** (é possível marcar mais de um item):

1 Preencher com *Bacharelado, Licenciatura ou Tecnólogo*.

2 Preencher com *Obrigatória, Optativa ou Eletiva*.

3 Preencher quando obrigatória.

4 Quando eletiva, preencher com a *habilitação* ou *ênfase* a que se vincula a disciplina.

Matutino       Vespertino       Noturno

**10. Regime da Disciplina:**

Semestral       Anual       Modular

**11. Justificativa para a criação/regulamentação desta disciplina – Máximo de 500 caracteres**

(mostrar a importância da área / do conteúdo para a formação do aluno, a pertinência da disciplina na integralização curricular e outros aspectos):

Esta é uma disciplina voltada para o design de experiência do usuário (UX), seguindo o processo de design centrado no usuário. O curso é voltado para métodos práticos para uma abordagem holística de problemas de design, além de usabilidade e utilidade. O aluno irá desenvolver a noção de experiência do usuário incluindo como projetar para UX e como avaliar. O curso abordará técnicas como *storytelling*, esboços, e comunicação de idéias de design dentro de uma equipe de projeto e para os potenciais usuários.

**12. Objetivo(s) da Disciplina:**

Objetivos Gerais:

- Habilitar os alunos para a teoria e sensibilizá-los para o design de experiência do usuário
- Desenvolver competências na utilização e aplicação de uma variedade de métodos de projeto, especificamente aplicáveis ao design de experiência do usuário
- Melhorar as habilidades individuais e colaborativas em solução de problemas *design-based*

Objetivos específicos:

- Dado um cenário-problema, discutir criticamente a adequação de potenciais métodos de projeto da experiência do usuário, tais como *diaries studies*, *storyboards*, design de experiência, etc.
- Descrever os problemas e desafios para alcançar um processo de design centrado no ser humano, especialmente no que diz respeito ao design de experiência do usuário
- Usar, adaptar e ampliar normas, padrões e diretrizes de projeto enfocando a experiência do usuário
- Empregar métodos de design em um nível básico de competência: *diaries studies*, *storyboards*, esboços, cenários de vídeo e prototipagem de experiência
- Criar *storyboards*, cenários de vídeo, e protótipos de experiência para um pequeno sistema e planejar e executar um estudo de implantação do mundo real de uma experiência de usuário.

**13. Ementa:**

Noções gerais de “*User Experience*”; Relações entre UX e Interação Humano-Computador. Métodos e Técnicas para conhecer a experiência do usuário. Design de Serviços. Aplicações de *User Experience* no Design Digital.

**14. Descrição da Carga Horária**

| Número de Semanas: | Número de Créditos: | Carga Horária Total: | Carga Horária Teórica: | Carga Horária Prática: |
|--------------------|---------------------|----------------------|------------------------|------------------------|
| 16                 | 4                   | 64 horas             | 48 horas               | 16 horas               |

**15. Bibliografia Básica** (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 03 títulos):

KRUG, Steve. **Não me faça pensar! uma abordagem de bom senso à usabilidade na WEB**. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2008. 201 p. ISBN 9788576082713

CYBIS, Walter de Abreu; BETIOL, Adriana Holtz.; FAUST, Richard. **Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações**. 3. ed. São Paulo: Novatec, 2015. 496 p. ISBN: 978-85-7522-459-5.

SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. **Design participativo: técnicas para inclusão de usuários no processo de ergodesign de interfaces**. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2012. 170 p. ISBN 9788561556167

**16. Bibliografia Complementar** (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 05 títulos – de acordo com instrumento de avaliação de Curso de Graduação, INEP/maio-2012 ou legislação posterior):

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação:** além da interação humano-computador. 3. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2013. xiv, 585 p. ISBN 9788582600061 (broch.).

MELO, Adriana; ABELHEIRA, Ricardo. **Design thinking & thinking design: metodologia, ferramentas e reflexões sobre o tema.** São Paulo: Novatec, 2015. 203 p. ISBN 9788575224533

BERNHaupt, Regina. **Evaluating user experience in games: concepts and methods.** New York, NY: Apress, 2010. ISBN 9781848829633 (ebook). Disponível em: <<http://link.springer.com/book/10.1007/978-1-84882-963-3>>. Acesso em: 3 nov. 2016.

WESTERINK, Joyce H. D. M; OUWERKERK, Martin; OVERBEEK, Thérèse J. M; PASVEER, W. Frank; RUYTER, Boris SPRINGERLINK (ONLINE SERVICE). **Probing Experience: From Assessment of User Emotions and Behaviour to Development of Products.** Springer eBooks Dordrecht: Springer Science + Business Media B. V, 2008. (Philips Research, 8) ISBN 9781402065934. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4020-6593-4>>. Acesso em: 21 set. 2010.

PETER, Christian; BEALE, Russell. **Affect and Emotion in Human-Computer Interaction:** From Theory to Applications. Lecture Notes in Computer Science. Springer Berlin Heidelberg, 2008. ISBN: 978-3-540-85099-1 (Online). DOI: 10.1007/978-3-540-85099-1

**17. Aprovação do Colegiado do Departamento** (quando for o caso)

**Data de Aprovação:**

\_\_\_\_\_  
Chefe(a) do Departamento  
**Assinatura e Carimbo**

**18. Aprovação do(s) Colegiado(s) de Curso(s)**

**Código do Curso:**

**Data de Aprovação:**

\_\_\_\_\_  
Coordenador(a) do Curso  
**Assinatura e Carimbo**

**19. Aprovação do Conselho da Unidade Acadêmica**

**Data de Aprovação:**

\_\_\_\_\_  
Diretor(a) da Unidade Acadêmica  
**Assinatura e Carimbo**

**20. Aprovação do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (Câmara de Graduação)**

|                           |  |
|---------------------------|--|
| <b>Data de Aprovação:</b> | <hr/> <b>Presidente(a) da Câmara de Graduação</b><br><b>Assinatura e Carimbo</b> |
|---------------------------|--|

**Orientações para tramitação do processo:**

Deve ser aberto e encaminhado processo à Pró-Reitoria de Graduação / Câmara de Graduação, contendo: 1) Ofício(s) informando a data de aprovação da criação e/ou regulamentação da(s) disciplina(s) pela Coordenação do Curso, pelo(s) Departamento(s) envolvido(s) – se for o caso – e pela Direção da Unidade Acadêmica; 2) Formulário para Criação e/ou Regulamentação de Disciplina integralmente preenchido, com assinaturas, datas e carimbos solicitados.

**ANEXO - Descrição do Conteúdo e Carga Horária**

| <b>Descrição do Conteúdo e Carga Horária</b>   |                            |                             |                               |                               |
|--|----------------------------|-----------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| <b>Unidades e Assuntos das Aulas</b>   |                            |                             | <b>Nº de Horas Teóricas</b>   | <b>Nº de Horas Práticas</b>   |
| O que é User Experience: as disciplinas de UX, subáreas de UX  |                            |                             | 10                            |                               |
| Introdução a Arquitetura da Informação: organização, rotulação, navegação, busca   |                            |                             | 10                            |                               |
| Impacto do Design Visual em UX: comunicabilidade, educação, foco e atenção, influência   |                            |                             | 10                            |                               |
| Métodos e Entregáveis de UX: Definição da estratégia do Produto ( <i>Blueprint, User Stories, Personas...</i> ), Geração de ideias ( <i>Storyboards, Moodboard, Fluxo de Tarefa...</i> ), Planejamento do produto ( <i>SiteMap, RoadMap, Cenários, Casos de Uso...</i> ), Pesquisa e validação |                            |                             | 12                            |                               |
| Design de Interfaces: <i>mockups, wireframes</i> e protótipos  |                            |                             | 10                            |                               |
| Padrões de Interfaces: web e mobile  |                            |                             | 12                            |                               |
| <b>14. Descrição da Carga Horária</b>  |                            |                             |                               |                               |
| <b>Número de Semanas:</b>  | <b>Número de Créditos:</b> | <b>Carga Horária Total:</b> | <b>Carga Horária Teórica:</b> | <b>Carga Horária Prática:</b> |
| <b>16</b>  | <b>4</b>                   | <b>64h</b>                  | <b>64h</b>                    | <b>-</b>                      |