

MATRIZ INSTRUCIONAL

Unidade Curricular: Design de interfaces visuais

Carga horária: 56 horas

Semestre: 2023/2

Professores(as): Damian Vaz, Jarlene Soares

Ementa: História de interface humano-computador, Introdução a boas práticas, Software Livre, Figma e QuantUX, Design de interfaces de websites, Design de interfaces aplicativos móveis, Design de interfaces de aplicativos computador desktop.

Tópicos	Carga horária	Objetivos de aprendizagem	Recursos educacionais	Estratégias de interação	Avaliação
História de interface humano-computador	2h	Introdução a interfaces humano-computador, conceitos, e história	Material didático em formato digital (slides, textos, vídeos).	Fórum de dúvidas	Participação em debates e discussões em grupo.
Introdução a boas práticas	2h	Boas práticas de design, typography, icons, color theory, wireframes.	Material didático em formato digital (slides, textos, vídeos).	Fórum de dúvidas	Atividade fazendo um wireframe
Introdução Software Livre QuantUX	4h	Introdução de como usar QuantUX Pequena prática utilizando QuantUX	Exemplos práticos de interfaces visuais bem-sucedidas e mal-sucedidas, website do QuantUX	Atividade prática em duplas	Entrega de atividade, abordando os conceitos teóricos aprendidos.

Introdução Figma	4h	Introdução de como usar Figma Pequena prática utilizando o Figma	Exemplos práticos de interfaces visuais bem-sucedidas e mal-sucedidas, Website Figma	Atividade prática em duplas	Entrega da atividade, abordando os conceitos teóricos aprendidos.
Design de interfaces para websites	16h	Introdução sobre Design de websites Atividade em grupos fazendo um mock-up de um website utilizando Figma ou QuantUX, o que o aluno preferir	Vídeos Slides Website de QuantUX ou Figma	Atividade prática em grupo	Trabalho final de criação de uma interface visual para um website.
Design de interfaces para aplicativos móveis	16h	Introdução sobre Design de aplicativos móveis Atividade em grupos utilizando Figma ou QuantUX, o que o aluno preferir	Vídeos Slides Website QuantUX ou Figma	Atividade prática em grupo	Trabalho final de criação de uma interface visual para um aplicativo móvel.
Design de interfaces aplicativos computador desktop	16h	Introdução sobre design de interfaces para aplicativos desktop. Atividade em grupos utilizando QuantUX ou Figma, o que o aluno preferir	vídeos Slides Website QuantUX ou Figma	Atividade prática em grupo	Trabalho final de criação de uma interface visual para um desktop.