



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Cabedelo			
CURSO: CST Design Gráfico			
DISCIPLINA: Design de Interação		CÓDIGO DA DISCIPLINA: 7010501	
PRÉ-REQUISITO: Design Editorial			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [X] Optativa [] Eletiva []		SEMESTRE/ANO: 2025.2	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 25h	PRÁTICA: 32h	EaD ¹ : -	EXTENSÃO: 10h
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4h			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Ana Carolina dos Santos Machado.			

EMENTA

Disciplina voltada para dar subsídios conceituais, metodológicos e técnicos para desenvolvimento de projetos de interfaces para artefatos digitais.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR

(Geral e Específicos)

Objetivo Geral:

Desenvolver noções gerais sobre design de interface e sua importância, possibilitando revisar suas bases teóricas e metodológicas; discutir as formas de aplicação na interface dos sistemas tecnológicos com seus usuários; e colaborar no desenvolvimento científico e tecnológico do Design Gráfico.

Objetivos Específicos:

- Capacitar o aluno com conceitos da interação humano-computador;
- Aplicar conceitos do design para criação de interfaces;
- Entender o processo e os métodos envolvidos nas etapas de pesquisa, ideação, prototipação e avaliação para criação de interfaces digitais;
- Abordagens a problemas e projetos de interface e usabilidade;
- Noções básicas para planejamento, criação e desenvolvimento de websites;
- Verificar princípios de design para dispositivos móveis e nova interações.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

SPRINT 1: ENTENDER (10h)

Problematização e geração de alternativas

Verificação da solução a partir de pesquisas com potenciais usuários

Apresentação da proposta de projeto

SPRINT 2: PESQUISAR (10h)

Criação de Personas e da Jornada do Usuário

Análise de Expectativas e de similares

Criação do Mapa de Expectativas

SPRINT 3: PLANEJAR (10h)

UI/UX design e mapas mentais

Arquitetura da Informação e Hierarquia da Informação

Criação de protótipo em baixa fidelidade

SPRINT 4: PROJETAR (14h)

Apresentação de ferramentas de desenvolvimento da interface

Desenvolvimento de protótipo em média complexidade

SPRINT 5: ANALISAR (13h)

Teste de Usabilidade

Criação do Mapa de Experiência

SPRINT 6: LANÇAR (10h)

Acessibilidade e Design Universal

Desenvolvendo interface para idosos e pessoas com deficiência

Desenvolvimento de protótipo em alta complexidade

Aula 01: SPRINT 1 - ENTENDER

Apresentação da disciplina / Plano de aula / Problematização. Geração de alternativas para problematização com técnicas de criatividade.

Aula 02: Pesquisa 1 - Verificação da solução proposta

Aula 03: Final do sprint 1- Apresentação da proposta inicial

Aula 04: SPRINT 2 - PESQUISAR (PESQUISA 2: Quem é meu usuário?)

Aula 05: Sprint 2 - Jornada do Usuário

Aula 06: Final do sprint 2 - Mapa de Experiência

Aula 07: SPRINT 3 - PLANEJAR (Criação de Fluxograma em papel ou virtual)

Aula 08: Sprint 3 - Wireframes

Aula 09: Final do Sprint 3: Entrega do wireframe

Aula 10: Apresentação dos resultados do Sprint 1, 2 e 3

Aula 11: SPRINT 4 - PROJETAR (Apresentação da interface do Figma. Desenvolvimento do protótipo de média: guia de estilos)

Aula 12: Sprint 4 - Meta de interação

Aula 13: Final do sprint 4

Aula 14: SPRINT 5 - ANALISAR (Design Universal e Heurísticas de Nielsen. PESQUISA 3: aplicação do Teste de Usabilidade e do questionário UEQ-S)

Aula 15: Sprint 5 - Teste de Usabilidade

Aula 16: Final do sprint 5 - Finalizando o Mapa de Experiência

Aula 17: Apresentação dos resultados do Sprint 4 e 5

Aula 18: SPRINT 6 - LANÇAR (Orientação e finalização do protótipo de média complexidade)

Aula 19: Sprint 6 - finalização do protótipo

Aula 20: Apresentação final

Prova Final.

METODOLOGIA DE ENSINO

- Aulas expositivas e dialogadas;
- Aulas ilustradas com recursos audiovisuais – Datashow;
- Aulas práticas em laboratório;
- Trabalhos individuais – pesquisas e resolução de questionários;
- Aulas práticas em laboratório;
- Seminários, pesquisas, leituras e discussões sobre temas complementares ao conteúdo programático.

RECURSOS DIDÁTICOS

[X] Quadro

- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório
- Softwares²
- Outros³

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

(Especificar quantas avaliações e formas de avaliação – avaliação escrita objetivo, subjetiva, trabalho, seminário, artigo, etc. - para integralização da disciplina/componente curricular, incluindo a atividade de recuperação final.)

Serão três nesta disciplina, com cada uma valendo 100 pontos.

Primeira nota: Soma dos exercícios dos Sprints 01, 02 e 03 (Resultado: Nota do aluno / número de atividades)

Segunda nota: Soma dos exercícios dos Sprints 04 e 05 (Resultado: Nota do aluno / número de atividades)

Terceira nota: Soma dos exercício do Sprint 06 (Resultado: Nota do aluno / número de atividades)

Nota da disciplina: Primeira nota + segunda nota + terceira nota / 3

Nota final valerá até 100 pontos com assuntos de toda a disciplina.

ATIVIDADE DE EXTENSÃO⁴

Atividade de extensão de caráter teórico-prático a ser desenvolvida semestralmente integrada com as disciplinas do semestre letivo.

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografia Básica:

CYBIS, Walter. Ergonomia e Usabilidade: Conhecimentos, Métodos e Aplicações. 2.ed. São Paulo: Novatec , 2010.

DUL, Jan; WEERDMEESTER, Bernard. Ergonomia prática. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Blucher, 2008.

SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. Avaliação e projeto no design de interfaces. 2.ed. Teresópolis : 2AB , 2012.

GIANNELLA, Julia; MEDEIROS, Rodrigo Pessoa. Dataviz em perspectiva: ensino e prática profissional da visualização. Rio de Janeiro: Rio Books, 2023.

Bibliografia Complementar:

GUÉRIN, F. et al. Compreender o trabalho para transformá-lo: A prática da ergonomia. São Paulo: Blucher, 2001.

KROEMER, K. H. E; GRANDJEAN, E. Manual de ergonomia: Adaptando o trabalho ao homem. 5. ed. Porto Alegre: Bookman , 2005.

LIDA, Itiro. Ergonomia: Projeto e Produção. São Paulo : Blucher , 2005.

MONT'ALVÃO, Claudia; DAMAZIO, Vera (Orgs.). Design Ergonomia Emoção. Rio de Janeiro: Mauad, 2008.

OBSERVAÇÕES

(Acrescentar informais complementares ou explicativas caso o docente(s) considere importantes para a disciplina/componente curricular)

1 Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapassem os limites definidos em legislação.

2 Nesse ítem o professor deve especificar quais softwares serão trabalhados em sala de aula.

3 Nesse ítem o professor pode especificar outras formas de recursos utilizadas que não estejam citada.

4 Nesse item deve ser detalhado o PROJETO e/ou PROGRAMA DE EXTENSÃO que será executado na disciplina. Observando as orientações do Art. 10, Incisos I, II, III, IV, V, VI, VII e VIII, da Instrução Normativa que trata da construção do **Plano de Disciplina**.

5 Observar os mínimos de 3 (três) títulos para a bibliografia básica e 5 (cinco) para a bibliografia complementar.

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Ana Carolina dos Santos Machado PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 24/09/2025 16:04:31.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 24/09/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 771577

Verificador: 300b6bc6b3

Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CABEDELO / PB, CEP 58103-772

<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400