



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**

**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

**STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input type="checkbox"/> OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/> ELETIVO	<input checked="" type="checkbox"/> OPTATIVO
--------------------------------------	----------------------------------	--

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0012	DESIGN E CIÊNCIA – PRODUTO – DESIGN INFORMACIONAL APLICANDO INFORMAÇÃO EM AMBIENTES VIRTUAIS	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Objetivos capacitar o aluno a avaliar e desenvolver o design informacional em ambientes virtuais com base em requisitos da literatura e da metodologia de lourenço jr (2008). tornando possível que os mesmos utilizem as técnicas de design participativo para testá-los com usuários. conhecimentos necessários para participar do grupo - ter cursado o segundo período do curso; - ter conhecimento básico em ergonomia e técnicas criativas; - ter conhecimento em qualquer software gráfico. metodologia de ensino adotada serão ministradas aulas expositivas intercaladas com atividades práticas de leitura, seminário, exercícios de avaliação e orientações para o desenvolvimento dos trabalhos

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

1. Design informacional | conceitualização
2. Desenvolvendo um sistema | metodologias
3. Modelo conceitual auxiliando um projeto
4. A ergonomia e o design informacional
5. Projetando telas
6. Hierarquização dos problemas
7. Trabalhando a metodologia para o design informacional | Estratégia
8. Escopo
9. Estrutura (Esqueleto, Superfície, Projetos)

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

MORAES, Anamaria de. Design e Avaliação de Interface. iUsEr, 2002.  
 PREECE, Jenny. Human-computer interaction. Addison-Wesley, 1994.  
 SHNEIDERMAN, Ben. Designing the User Interface. Addison-Wesley, 1998.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

LANSDALE, Mark W.; ORMEROD, Thomas C. Understanding interfaces – a handbook of human-computer dialogue. Academic Press, 1994.  
 LOURENÇO JUNIOR, Sílvia Diniz. Estudo ergonômico de e-commerces brasileiros. Trabalho de especialização em comércio eletrônico. FAFIRE, Recife. 2004.  
 LOURENÇO JUNIOR, Sílvia Diniz. Modelo conceitual de sistemas informacionais para e-commerces brasileiros. Dissertação (Mestrado em Design). UFPE, Recife. 2006.  
 MIRANDA, Flavia; MORAES, Anamaria de. Avaliação da interface de um site de comércio eletrônico através da técnica Avaliação Cooperativa. In Anais do 2º USIHC, LEUI/PUC-Rio, 2003.  
 VISOCKY OGRADY, Jennifer; VISOCKY OGRADY, Kenneth. A designer's research manual: succeed in design by knowing your clients and what they really need. Gloucester, Mass.: Rockport Publishers, 2006.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



---

*Emitido em 09/10/2020*

**EMENTA Nº 951/2020 - SECGC (12.33.89)**

**(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)**

*(Assinado digitalmente em 15/10/2020 14:32 )*

**LUCAS JOSE GARCIA**

*COORDENADOR*

*1138533*

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <http://sipac.ufpe.br/documentos/> informando seu número:  
**951**, ano: **2020**, tipo: **EMENTA**, data de emissão: **09/10/2020** e o código de verificação: **423c220513**