



Design Centrado no Usuário - Design de Interação

programa do curso

Human-Centered Design

Apresentação do panorama da área de Design Centrado no Usuário.

História Social do Design

Estudo da história do design através de abordagem sociológica, enfocando o contexto cultural e as transformações sociais relacionadas à introdução das técnicas, do século XIX até a atualidade.

Design Thinking

Serão apresentados as definições e diferenças entre inovação, invenção e evolução. Modelos projetuais e estratégia em design, bem como resultados de empresas que tem como política o desenvolvimento de serviços centrados no usuário. Discussão sobre as políticas de inovação, pela ótica do design, em uma visão mais contemporânea.

Metodologia do Design

Conceituação e função sociocultural da pesquisa em Design, priorizando os métodos e técnicas de pesquisa científica e seu planejamento.

Desenvolvimento e modelagem de produtos

Estudo da construção de modelos de alto nível de abstração e de grau de complexidade variado. Uso de imagens de síntese como ferramenta chave para a comunicação de estados e contextos entre as áreas envolvidas num projeto de interação, documentação em equipes multidisciplinares e interface com serviços.

Análise Interacional e do Comportamento

Estudo e investigação sobre a Análise Interacional sob a ótica do Design Centrado no Usuário com enfoque nos conceitos, contextos e técnicas.

Pesquisa Etnográfica

Estudo de métodos e técnicas de pesquisa qualitativas para pesquisa em Design. Isso envolve aspectos como seleção do método de pesquisa e as técnicas, notação dos dados e sua interpretação, assim como, a análise e apresentação da interpretação.

Visual Thinking & Communication Design

Estudo dos processos de representação gráfico pictórico e infográficos na representação e explicitação de informação para o usuário de interfaces.

Arquitetura da Informação

Estudo dos fluxos navegacionais e da construção das interfaces. Uso de ferramentas na construção das interfaces e estudo das personas e cenários de uso na construção de contextos navegacionais (lineares ou hipertextuais).

Interações e Interfaces (GUI, NUI e Future)

Estudo e trabalho com o paradigma NUI – Natural User Interface frente ao Graphic User Interface (GUI) e os desafios de desenvolvimento de aplicações em Dispositivos móveis.

Usabilidade

Estudo da ergonomia e da usabilidade como facilitadores das relações e interfaces humanas com os ambientes construídos (físicos e abstratos). Estudo das contribuições da ergonomia e da usabilidade no atual paradigma do desenvolvimento sustentável.

Prototipação Rápida

Estudo da teoria e prática base para a representação de estados abstratos, ações de atores e usos em contextos da interação. Experiência da prototipação de baixa fidelidade, técnicas de criatividade, modelagem em papel e modelos conceituais

Prototipação Eletrônica

Estudo dos conceitos básicos de eletricidade, eletrônica e programação que permitam desenvolver protótipos na plataforma Arduino. No decorrer do módulo os alunos estarão aptos a aplicar o conhecimento adquirido na construção de protótipos físicos de interação.

Prática Projetual de Design

Consolidação e aplicação prática dos conhecimentos adquiridos durante o curso. A prática do projeto como atividade diária do designer, suas dimensões, as questões ligadas ao mercado de trabalho e a complexidade dos projetos.

Projeto Final

Resultado da experiência de desenvolvimento de um projeto de design de interação em grupo como atividade do TCC, desde a sua definição, formação das equipes, definição do problema, escopo e encerramento do curso.

trabalho de conclusão de curso

O trabalho de conclusão de curso tem o objetivo de apresentar um projeto prático baseado nas disciplinas do curso. O trabalho é em grupo e será fundamentado através de um relatório de projeto e uma apresentação para banca de 3 professores.

estágio

Não aplicável.

metodologia

Aprenda com teoria + prática

Teoria precisa caminhar junto com a prática, só assim é possível oferecer uma formação de qualidade. Por isso, o curso adota a prática como lugar de reflexão teórica. Design é uma atividade intelectual que ocorre em múltiplos espaços, entretanto, sua característica principal é a viabilização de conceitos inovadores para a vida social, focado no indivíduo.

Avaliações práticas

E para que você possa acompanhar sua evolução durante o curso, todas as disciplinas terão as suas avaliações em trabalhos em sala de aula e normalmente em grupo. Em design não se trabalha sozinho e a problematização é uma prática comum.

De olho no futuro

Na Universidade Positivo estamos sempre pensando no futuro dos alunos. O curso de Design de Interação irá evoluir com a compreensão dos diversos níveis de interação humana como campo de atuação, não só quando for mediada por artefatos eletrônicos, também na adição de novas questões do cotidiano das pessoas ainda que relacionadas ao uso de baixa tecnologia.