



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA

PROGRAMA DE DISCIPLINA

DEPARTAMENTO:

DESENHO INDUSTRIAL

IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA:

CÓDIGO	NOME	(T-P)
DDI044	LABORATÓRIO PROFISSIONALIZANTE - INTERFACE	(2-6)

OBJETIVOS - ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de :

Projetar interfaces e/ou sistemas considerando aspectos conceituais, técnicos e estéticos, atendendo aos princípios de usabilidade e de viabilidade tecnológica. Compreender os requisitos e restrições específicos de diferentes mídias digitais e sua influência no projeto de interfaces.

PROGRAMA:

TÍTULO E DISCRIMINAÇÃO DAS UNIDADES

UNIDADE 1 - INTRODUÇÃO AO PROJETO DE INTERFACES

- 1.1 - Design de interfaces gráficas humano-tecnológicas
- 1.2 - Fundamentos cognitivos comunicacionais
- 1.3 - A interfaces nos contextos educacionais e de entretenimento
- 1.4 - Interfaces em diferentes mídias

UNIDADE 2 - PROJETO DE INTERFACES

- 2.1 - Concepção ergonômica
- 2.2 - Projeto de interação
- 2.3 - Interoperabilidade e convergências
- 2.4 - Arquitetura da informação

UNIDADE 3 - USABILIDADE

- 3.1 - Ciclo de vida de engenharia de usabilidade
- 3.2 - Verificações, avaliações e conformidades
- 3.3 - Ensaio de usabilidade
- 3.4 - Gestão do processo de design

UNIDADE 4 - PRODUÇÃO e VIABILIDADE

- 4.1 - Tecnologias e processos para projeto e produção de interfaces.
- 4.2 - Aspectos socioculturais e econômicos.

UNIDADE 5 - O MERCADO DE MÍDIAS DIGITAIS

- 5.1 - Inovação tecnológica em mídias digitais
- 5.2 - Tendências e possibilidades
- 5.3 - Mercados futuros

PROGRAMA: (continuação)

Empty space for program content.

Data: ____/____/____

Coordenador do Curso

Data: ____/____/____

Chefe do Departamento