

INSTITUTO FEDERAL
Sul-rio-grandense

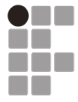
EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO - UX

Rodrigo Nascimento da Silva
Leonardo Betemps Kontz
Jander Luis Fernandes Monks
Rosélia Souza de Oliveira
Margarete Hirdes Antunes

Publicações PROEN
2024







INSTITUTO FEDERAL
Sul-rio-grandense

EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO - UX

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO - MOOC

Publicações PROEN
2024



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SUL-RIO-GRANDENSE (IFSUL)

Flávio Luis Barbosa Nunes
Reitor

Rodrigo Nascimento da Silva
Pró-reitor de Ensino

Leonardo Betemps Kontz
Diretor de Políticas de Ensino e Inclusão

Jander Luis Fernandes Monks
Chefe de Departamento de Educação a
Distância e Novas Tecnologias

Rosélia Souza de Oliveira
Coordenadora da Coordenadoria de Produção
de Tecnologias Educacionais
Coordenadora Geral da Rede e-Tec Brasil no
âmbito do IFSUL

Daiani Nogueira Luche
Coordenadora de Projetos Especiais

Conteúdo e apresentação
Conteudista
Tobias Mulling

Desenvolvimento e suporte AVA
Andressa Oliveira da Silveira
Luís Fernando da Silva Mendes
Coordenadoria de Produção de
Tecnologias Educacionais

Design educacional
João José de Moraes Vetromila
Lisandra Xavier Guterres
Coordenadoria de Produção de
Tecnologia Educacional

Design gráfico e digital
Ariane da Silva Behling
Lucia Elena Korth Sedrez
Coordenadoria de Produção de
Tecnologias Educacionais

Edição de áudio e vídeo
José Pedro Minho Mello
Camila Zurchimitten Barbachã
Eduardo Walerko Moreira
Coordenadoria de Produção de
Tecnologias Educacionais

Revisão linguística
Ana Paula de Araujo Cunha
Equipe multidisciplinar do DETE

Revisão pedagógica
Margarete Hirdes Antunes
Coordenadoria de Produção de
Tecnologias Educacionais

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SUL-RIO-GRANDENSE (IFSUL)

Experiência do Usuário - UX
Projeto Pedagógico de Curso

Rodrigo Nascimento da Silva
Leonardo Betemps Kontz
Jander Luis Fernandes Monks
Rosélia Souza de Oliveira
Margarete Hirdes Antunes

Publicações PROEN
1ª Edição – Copyright© 2024
Todos os Direitos Reservados

Coordenação da edição
Jander Luis Fernandes Monks
Rosélia Souza de Oliveira
cpte@ifsul.edu.br

Diagramação e Projeto Visual
João José de Moraes Vetromila
Lisandra Xavier Guterres
Matheus Eslabão da Silva
Natália Schein

Catálogo na Fonte
Elaborado por Gislaine da Silva Maciel
Bibliotecária CRB 10/1481

E96	Experiência do Usuário-UX : Projeto Pedagógico do Curso (PPC) / organizadores: Rodrigo Nascimento da Silva, Leonardo Betemps Kontz, Jander Luís Fernandes Monks, Rosélia Souza de Oliveira, Margarete Hirdes Antunes.— Pelotas, RS : Publicações PROEN/ IFSul, 2024. 42 p. : il. , color. ISBN 978-65-01-22313-1 IFSul - Cursos Online, Livres e Massivos (MOOC) https://www.ifsul.edu.br/publicacoes-pm-2/ publicacoes-proen/publicacoes-proen-2 1. Educação a distância - Cursos de Capacitação 2. Informática 3. IFSul - Cursos MOOC I. Silva, Rodrigo Nascimento da II. Kontz, Leonardo Betemps III. Monks, Jander Luis Fernandes IV. Oliveira, Rosélia Souza de V. Antunes, Margarete Hirdes
-----	---

CDD 371.35

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense.
Pró-reitoria de Ensino.
Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias.
Rua Gonçalves Chaves, 3218, Centro.
Pelotas/RS – CEP 96015-560
Tel: (53) 3026-6050
if-proen@ifsul.edu.br
www.ifsul.edu.br

Prefácio

A elaboração deste material adveio da intencionalidade da Pró-reitoria de Ensino e do Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias do IFSul de apresentar aos leitores(as) o projeto pedagógico de seus Cursos online, livres e massivos (MOOC).

Convidamos você para conhecer um pouco de nossa Instituição entendendo o que é um Curso MOOC, onde ele está hospedado, quem pode acessá-lo e qual o conteúdo do projeto pedagógico do curso apresentado neste material. Boa leitura!

Sumário

01	APRESENTAÇÃO DA INSTITUIÇÃO	9
02	O QUE É UM MOOC?	11
03	O QUE É A PLATAFORMA MUNDI?	11
04	COMO FAZER A MINHA INSCRIÇÃO EM UM CURSO DA MUNDI?	11
05	PÚBLICO-ALVO	15
06	COMO OBTER A CERTIFICAÇÃO?	15
07	SUPOORTE TÉCNICO	15
08	EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO - UX	15
09	IDENTIFICAÇÃO DO CURSO	17
10	JUSTIFICATIVA	18

11	INFORMAÇÕES DO CURSO	19
12	OBJETIVOS DO CURSO	19
	12.1 OBJETIVO GERAL	19
	12.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	20
13	ESTRUTURA DO CURSO	20
14	METODOLOGIA DE ENSINO DO CURSO	23
	14.1 METODOLOGIA DE ENSINO PARA PESSOA COM DEFICIÊNCIA	23
	14.2 ORGANIZAÇÃO CURRICULAR	24
	14.2.1 PROGRAMA	25
	14.3 AVALIAÇÃO DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM	27
	14.4 AVALIAÇÃO DO PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO	28
15	ATIVIDADES AVALIATIVAS	29
	REFERÊNCIAS	40

1. APRESENTAÇÃO DA INSTITUIÇÃO

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSul) é uma instituição pública e gratuita vinculada ao MEC, com sede e foro na cidade de Pelotas, no Rio Grande do Sul. Criado a partir da transformação do CEFET RS, nos termos da Lei n.º 11.892, de 29 de dezembro de 2008, o IFSul possui natureza jurídica de autarquia, detentora de autonomia administrativa, patrimonial, financeira, didático-pedagógica e disciplinar.

O IFSul é uma instituição de educação caracterizada pela verticalização do ensino. Oferece educação profissional e tecnológica em diferentes níveis e modalidades de ensino e articula a educação superior, básica e tecnológica. É pluricurricular e multicampi, tendo como base a conjugação de conhecimentos técnicos e tecnológicos com sua prática pedagógica. O IFSul possui a relevan-

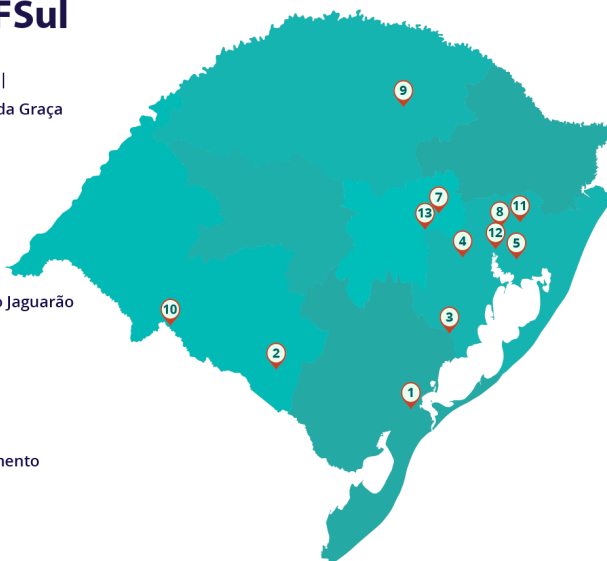
te missão de promover uma educação pública de excelência, por meio da junção indissociável entre ensino, pesquisa e extensão. Agrega pessoas, conhecimentos e tecnologias, visando proporcionar a ampliação do desenvolvimento técnico e tecnológico das regiões de abrangência de seus campi e dos polos de apoio presencial para as ofertas de cursos na modalidade a distância.

O IFSul é formado pela Reitoria, por 12 campi e 2 campi Avançados, a saber: Câmpus Pelotas, Câmpus Pelotas - Visconde da Graça, Câmpus Charqueadas, Câmpus Sapucaia do Sul, Câmpus Passo Fundo, Câmpus Camaquã, Câmpus Venâncio Aires, Câmpus Bagé, Câmpus Santana do Livramento, Câmpus Sapiranga, Câmpus Gravataí, Câmpus Lajeado, Câmpus Avançado Jaguarão e Câmpus Avançado Novo Hamburgo (figura 1).

Figura 1 – Distribuição das unidades do IFSul no RS.

Câmpus do IFSul

- 1 Reitoria | Câmpus Pelotas | Câmpus Pelotas-Visconde da Graça
- 2 Câmpus Bagé
- 3 Câmpus Camaquã
- 4 Câmpus Charqueadas
- 5 Câmpus Gravataí
- 6 Câmpus Campus Avançado Jaguarão
- 7 Câmpus Lajeado
- 8 Câmpus Novo Hamburgo
- 9 Câmpus Passo Fundo
- 10 Câmpus Santana do Livramento
- 11 Câmpus Sapiranga
- 12 Câmpus Sapucaia do Sul
- 13 Câmpus Venâncio Aires



Atuando na modalidade de Educação a Distância (EaD) o IFSul amplia sua área de abrangência dentro do estado do Rio Grande do Sul, ofertando cursos técnicos, superiores e cursos de formação inicial continuada.

A Instituição utiliza, para este fim, além dos seus 14 câmpus, a estrutura de polos municipais (figura 2) devidamente credenciados nos programas da Rede e-Tec Brasil e do Sistema Universidade Aberta do Brasil (UAB/Capes).

Figura 2 – Mapa dos polos municipais de atuação do IFSul para cursos na modalidade a distância.

Mapa dos Polos de atuação do IFSul



Para obter informações dos cursos ofertados pelo IFSul basta acessar os seguintes endereços eletrônicos www.mundi.ifsul.edu.br/cursos/ e <https://intranet.ifsul.edu.br/catalogo/campus>.

2. O QUE É UM MOOC?

MOOC é a sigla para Massive Open Online Courses, que em português significa “cursos online abertos e massivos”. Como o termo indica, esses cursos são disponibilizados na web para um grande número de pessoas e, por isso, são considerados massivos.

3. O QUE É A PLATAFORMA MUNDI?

Mundi é uma plataforma de cursos online do Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSul), que oferece de forma gratuita cursos em formato MOOC.

É uma iniciativa do Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias (DETE) do IFSul, desenvolvida pela Coordenadoria de Produção de Tecnologias Educacionais (CPTE), visando levar o conhecimen-

to à toda comunidade, de forma totalmente gratuita, com cursos 100% online, permitindo a flexibilidade para estudar onde e quando quiser.

Os cursos disponibilizados na Plataforma Mundi são de autoria de servidores de diversas áreas do IFSul e de outros profissionais, que cederam seus direitos autorais para que as ofertas fossem realizadas de forma gratuita. O acesso ocorre pelo endereço eletrônico <https://mundi.ifsul.edu.br/portal/>.

4. COMO FAZER A MINHA INSCRIÇÃO EM UM CURSO DA MUNDI?

Todos os cursos são de inscrição livre para qualquer pessoa. Para se cadastrar (figura 3), selecione o curso que deseja realizar, leia a descrição e, caso seja de seu interesse, clique no botão “Entrar”.

Figura 3 – Como fazer a inscrição em um curso da Mundi?





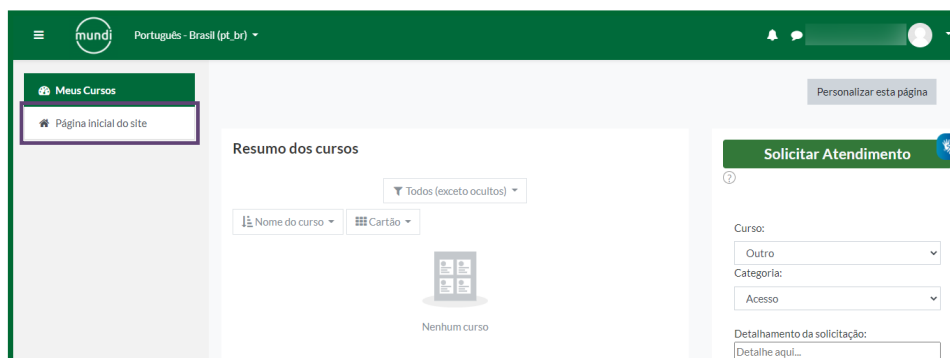
Passo 1: Ao entrar, faça seu cadastro (figura 4). Com ele você poderá fazer login na Plataforma Mundi.

Figura 4 – Faça seu cadastro



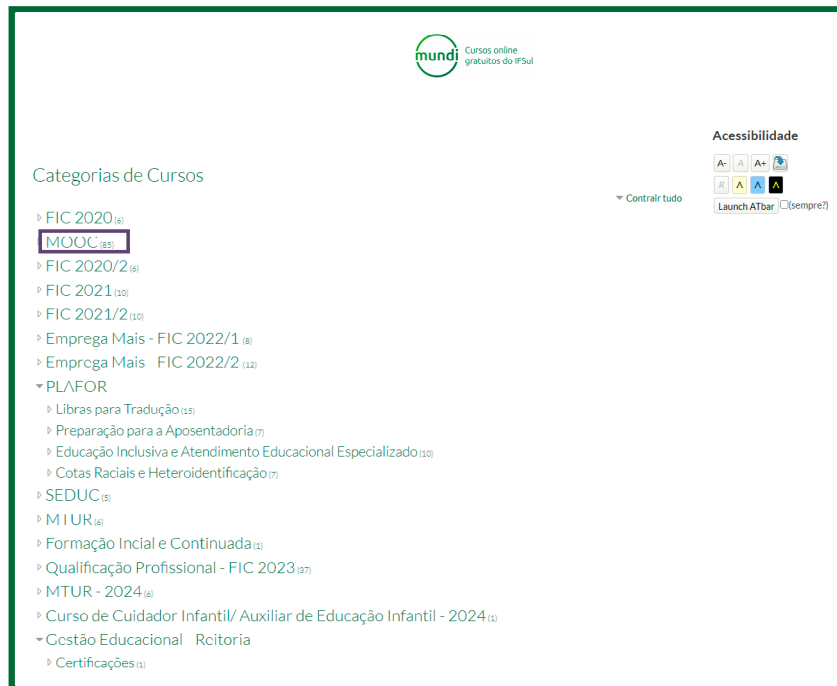
No primeiro acesso, a sua lista pessoal de cursos ainda estará vazia, conforme a figura 5. Para dar início à sua inscrição em algum curso, clique na aba “Página inicial do site”, no menu lateral da esquerda, conforme destacado na figura 5:

Figura 5 – Página inicial do site



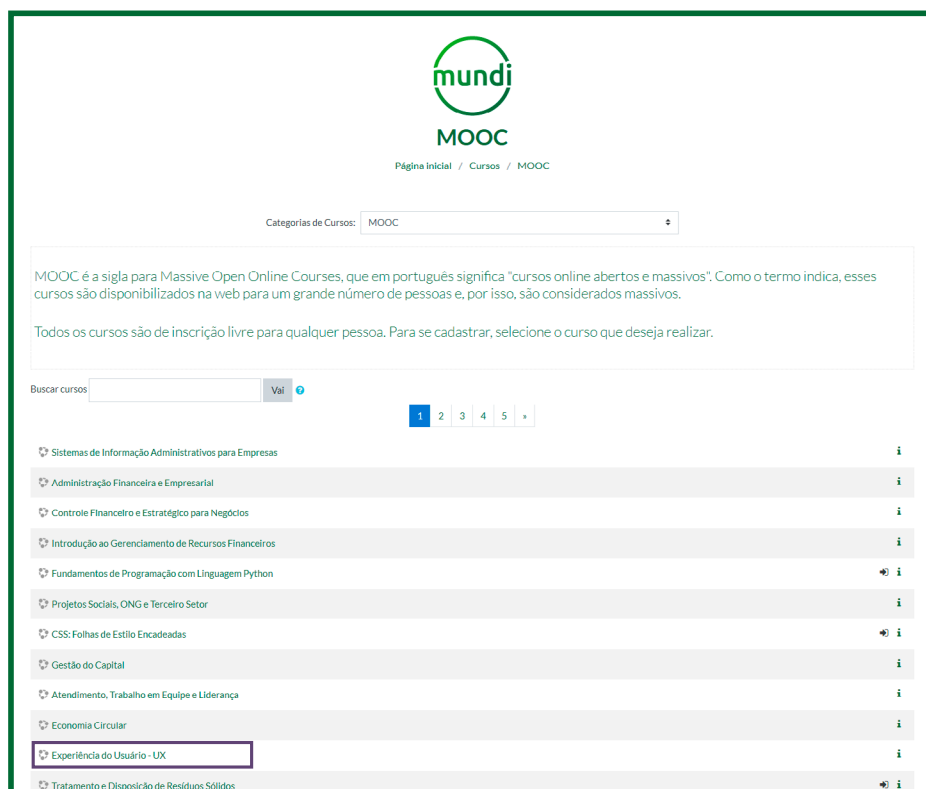
Passo 2: Após isso, a tela acessada será a demonstrada, conforme a figura 6. Uma vez nessa página, clique na Categoria de Curso chamada “MOOCs”, conforme destacado:

Figura 6 – Categoria de Curso



Passo 3: Após acessar a listagem dos MOOCs, clique no título do curso de sua escolha, conforme a figura 7:

Figura 7 – Listagem dos MOOCs



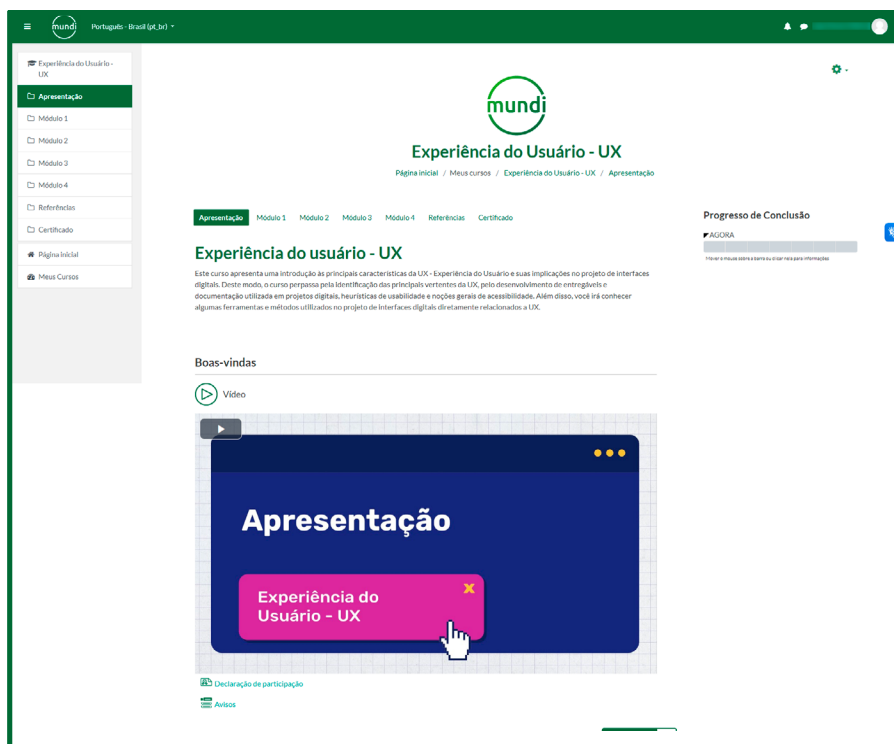
Passo 4: Após, basta clicar no botão “Inscreva-me”, conforme figura 8:

Figura 8 – Autoinscrição do estudante



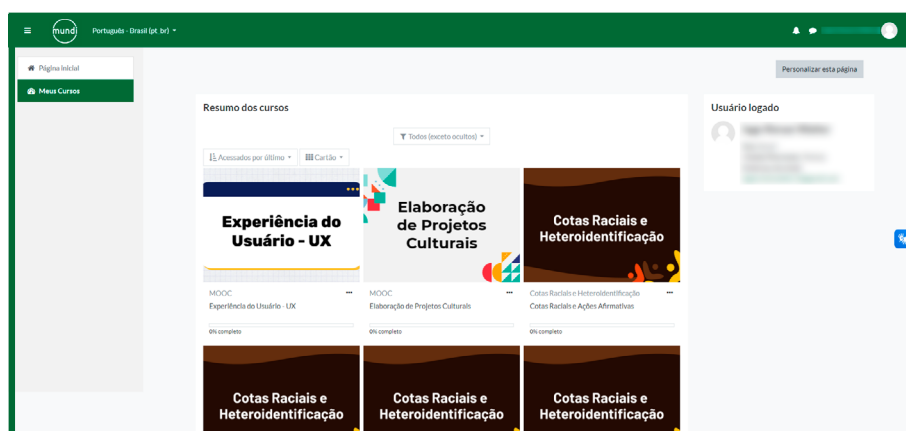
Passo 5: Pronto! Sua inscrição foi realizada com sucesso e a página inicial do curso já estará disponível para acesso, conforme figura 9:

Figura 9 – Página inicial do curso



Passo 6: Ao acessar a página inicial da Plataforma Mundi novamente, seu curso já estará listado na aba “**Meus cursos**”, conforme figura 10:

Figura 10 – Área de cursos do estudante



5. PÚBLICO-ALVO

Não há definição de pré-requisitos para acesso ao curso. Porém, recomenda-se ter, no mínimo, o Ensino Fundamental II (6ª a 9ª série) incompleto.

6. COMO OBTER A CERTIFICAÇÃO?

Todos os cursos possuem certificados. Para isso, você deve atingir, no mínimo, a nota 6 (seis) em todas as atividades exigidas. Cumprido o requisito, a plataforma irá disponibilizar gratuitamente seu certificado. O tempo para conseguir a certificação fica a critério do estudante, não havendo limite nem mínimo, nem máximo de tempo.

7. SUPORTE TÉCNICO

Havendo qualquer dificuldade para acessar o curso ou emitir seu certificado, abra um chamado em <http://cpte.ifsul.edu.br/suporte/>.

Veja os tutoriais para abertura e acompanhamento de chamados por meio do site <https://www.youtube.com/@CPTEIFSUL/videos>.

8. EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO - UX

Este curso apresenta os principais conceitos e características pertinentes ao projeto de interfaces digitais, de modo a otimizar a experiência do usuário.

Figura 11 – Boas-vindas

The screenshot displays the Mundi LMS interface for the course 'Experiência do Usuário - UX'. The top navigation bar includes the Mundi logo and the text 'Português - Brasil [pt_br]'. A left sidebar contains a menu with options like 'Experiência do Usuário - UX', 'Apresentação', 'Módulo 1', 'Módulo 2', 'Módulo 3', 'Módulo 4', 'Referências', 'Certificado', 'Meus Cursos', 'Página inicial do site', and 'Administração do site'. The main content area features the course title 'Experiência do Usuário - UX' and a breadcrumb trail: 'Meus Cursos / Cursos / MOOC / Experiência do Usuário - UX / Apresentação'. Below this, a navigation bar highlights 'Apresentação' and lists 'Módulo 1', 'Módulo 2', 'Módulo 3', 'Módulo 4', 'Referências', and 'Certificado'. A 'Progresso de Conclusão' section shows a 'Visão geral de estudantes' button. The 'Boas-vindas' section contains a video player with a play button and the title 'Video'. The video player shows a welcome message from Professor Tobias Mulling, with a sign language interpreter, Karine Stello Corrêa, visible in a smaller window. Below the video player, there are links for 'Declaração de participação' and 'Avisos'.

9. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

DADOS DA INSTITUIÇÃO RESPONSÁVEL PELO CURSO

INSTITUTO FEDERAL SUL-RIO-GRANDENSE - IFSul
CNPJ: 10.729.992/0001-46

Razão Social:
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E
TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE

Endereço:
IFSul - Reitoria: Rua Gonçalves Chaves, 3218 Centro.

Cidade/UF/CEP: Pelotas/RS – CEP 96015-560

Telefone: (53) 3026-6050

Site da Instituição: www.ifsul.edu.br

DADOS GERAIS DO CURSO

Nome: Experiência do Usuário - UX

Modalidade de oferta:
a distância, de natureza Massive Open Online Course (MOOC)

Carga Horária: 40 horas

10. JUSTIFICATIVA

O Curso MOOC em Experiência do Usuário - UX introduzirá ao/à educando/a as principais características que permeiam o projeto de um produto digital e a percepção de seu uso a partir dos usuários.

O avanço tecnológico possibilitou essa nova realidade educacional: o ensino mediado pelo computador. A oferta de Educação a Distância, apoiada por Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs), tem se expandido, rapidamente, como resposta à crescente necessidade de formação continuada, resultante das transformações dos meios e modos de produção. Nessa perspectiva, e tendo em conta o fato de o IFSul ser uma instituição plural e multicampi, tal modalidade de ensino torna-se importante estratégia de qualificação dos cidadãos provenientes de diferentes contextos.

Em síntese, o Instituto Federal Sul-rio-grandense, por meio deste curso, provê uma excelente opção para a atualização e a formação de profissionais qualificados, favorecendo a sua inserção no mundo do trabalho e capacitando-os a protagonizar ações empreendedoras e/ou atuar em instituições públicas e privadas.

11. INFORMAÇÕES DO CURSO

Figura 12 – Dados gerais

Curso	Experiência do Usuário - UX
Disciplina	Experiência do Usuário - UX
Sigla	EUS
Objetivos	Apresentar os principais conceitos e características pertinentes ao projeto de interfaces digitais, de modo a otimizar a experiência do usuário.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none">• Compreender as particularidades acerca do termo UX - Experiência do Usuário.• Identificar os entregáveis mais relevantes utilizados na documentação de um projeto de UX.• Compreender as heurísticas de usabilidade e estratégias para desenvolver interfaces acessíveis.• Apresentar as principais ferramentas de UX para o projeto de interfaces.
Carga horária (CH) total	40h
Nº Módulos	4
Nº Unidades	16
Nível	<input checked="" type="checkbox"/> Básico <input type="checkbox"/> Intermediário <input type="checkbox"/> Avançado
Pré-requisitos	Não há.

12. OBJETIVOS DO CURSO

12.1 Objetivo Geral

Apresentar os principais conceitos e características pertinentes ao projeto de interfaces digitais, de modo a otimizar a experiência do usuário..

12.2 Objetivos Específicos

Os objetivos específicos do curso compreendem:

- Reconhecer as particularidades acerca do termo UX - Experiência do Usuário;
- Identificar os entregáveis mais relevantes utilizados na documentação de um projeto de UX;
- Compreender as heurísticas de usabilidade e estratégias para desenvolver interfaces acessíveis;
- Inteirar-se das principais ferramentas de UX para o projeto de interfaces.

13. ESTRUTURA DO CURSO

Módulo 1 - Introdução ao UX

Unidade 1: Origens do Conceito de UX

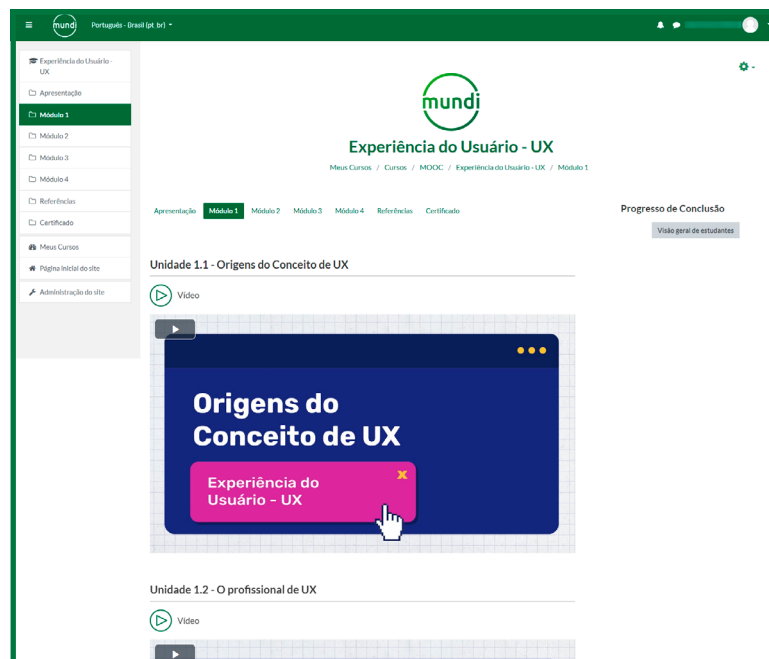
Unidade 2: O profissional de UX

Unidade 3: Princípios de design

Unidade 4: Arquitetura da informação

Contém 4 vídeos, 9 atividades

Figura 13 – Módulo 1



Módulo 2 - Compreendendo o Usuário

Unidade 1: Design Centrado no Usuário e Pesquisa com usuários

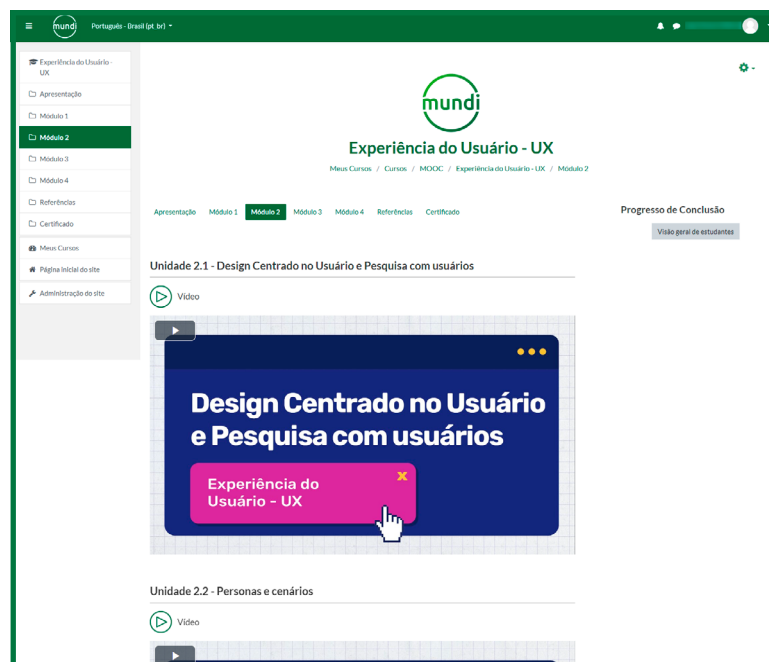
Unidade 2: Personas e cenários

Unidade 3: Card Sorting

Unidade 4: Jornada do usuário

Contém 4 vídeos, 9 atividades

Figura 14 – Módulo 2



Módulo 3 - Usabilidade e Acessibilidade

Unidade 1: Heurísticas de usabilidade I

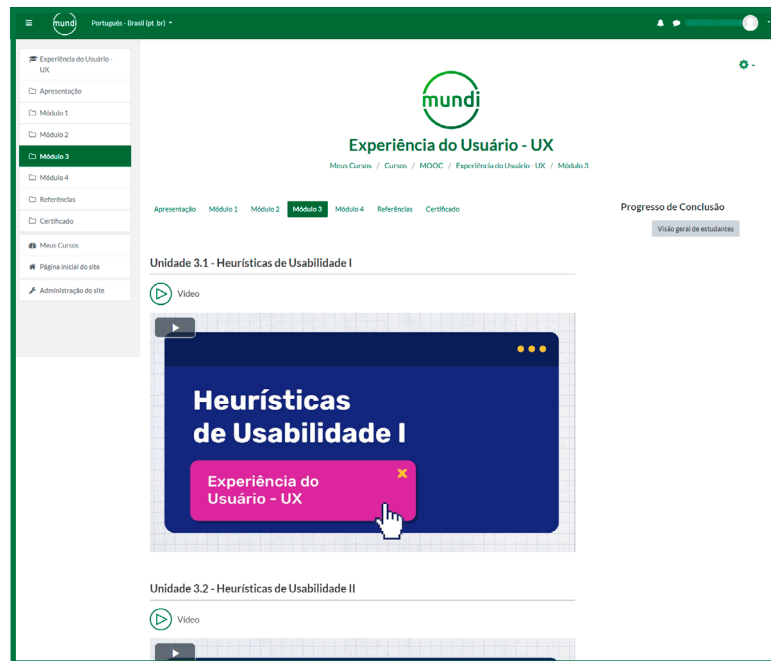
Unidade 2: Heurísticas de usabilidade II

Unidade 3: Teste de usabilidade

Unidade 4: Conceitos básicos de acessibilidade e WCAG

Contém 4 vídeos, 9 atividades

Figura 15 – Módulo 3



Módulo 4 - Ferramentas de UX

Unidade 1: Ferramentas de geração de ideias

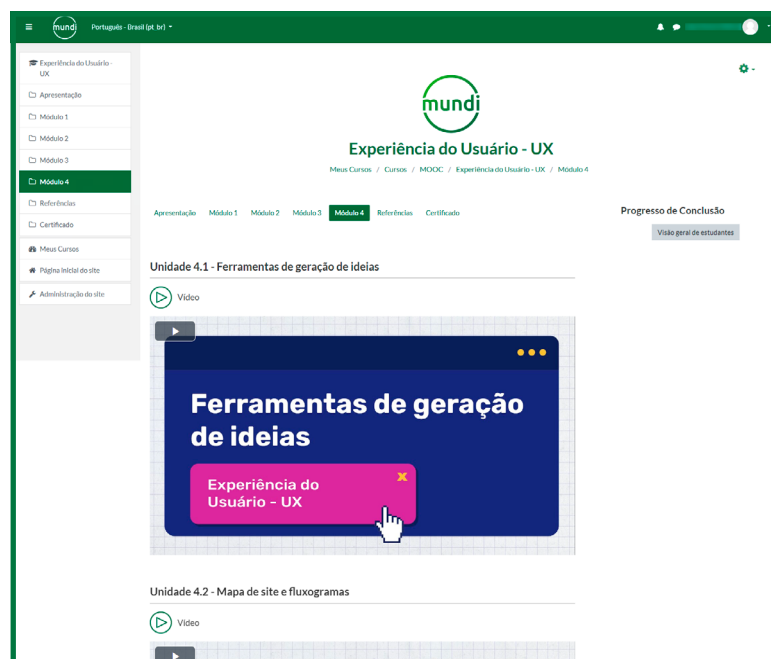
Unidade 2: Mapa de site e fluxogramas

Unidade 3: Wireframes, Design visual e Guias de estilo

Unidade 4: Prototipação

Contém 4 vídeos, 9 atividades

Figura 16 – Módulo 4



14. METODOLOGIA DE ENSINO DO CURSO

A proposta metodológica está configurada de forma a oportunizar a formação integral do/a estudante, buscando contribuir para o seu desenvolvimento profissional e pessoal, prático e crítico, por meio da atualização profissional. Nessa direção, a estrutura curricular, alinhada às práticas pedagógicas, visa estimular o estudante a criar soluções e a ter iniciativas nas organizações de seu trânsito.

A metodologia de ensino, no âmbito do curso, contemplará videoaulas e atividades avaliativas, que auxiliarão os/as alunos/as no desenvolvimento de habilidades intelectuais, procedimentais e atitudinais. Há, também, a preocupação em organizar o ambiente educativo de modo a articular as atividades propostas às diversas dimensões de formação dos jovens e adultos, favorecendo a transformação das informações em conhecimentos, diante das situações reais de vida.

Por fim, pode-se dizer que a gestão dos processos pedagógicos deste curso orienta-se pelos princípios da construção coletiva do conhecimento, da vinculação entre educação e trabalho, da interdisciplinaridade e da avaliação como processo.

O curso de Experiência do Usuário - UX, na modalidade a distância, conta com uma estrutura curricular de 4 módulos. Cada módulo disponibilizado contém uma proposta de trabalho com questionamentos (tarefa de aprendizagem) sobre o tema estudado.

14.1 Metodologia de ensino para pessoa com deficiência

A Política de Inclusão e Acessibilidade do IFSul, amparada na Resolução do Conselho Superior (CONSUP) nº 51/2016, contempla ações inclusivas, respeitando as diferenças individuais, especificamente das pessoas com deficiência, diferenças étnicas, de gênero, culturais, socioeconômicas, entre outras. Para a efetivação da Educação Inclusiva, o curso considera todo o regramento jurídico acerca dos direitos das pessoas com deficiência, instituído na Lei de Diretrizes e Bases – LDB 9394/1996; na Política de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva/2008; no Decreto nº 5.296/2004, que estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas com Deficiência ou com mobilidade reduzida; na Resolução CNE/CEB nº 2/2001, que institui as Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica; no Decreto nº 5.626/2005, dispondo sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras; no Decreto nº 7.611/2011, que versa sobre a Educação Especial e o Atendimento Educacional Especializado; na Resolução nº 4/2010, que define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica; na Lei nº 12.764/2012, que Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista; e na Lei nº 13.146/ 2015, que institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência, conhecida como o Estatuto da Pessoa com Deficiência.

A partir das referências legais supracitadas, o curso busca a acessibilidade com a produção de material acessível para leitores de tela e tradução para Libras, chamando a atenção para a importância de pensar cada ação de forma que tais iniciativas sejam democráticas e ao alcance de todo/as.

14.2 Organização Curricular

A organização curricular do curso de Administração de Recursos Humanos foi estruturada considerando o princípio sociológico de que o conhecimento é uma produção histórica. Com base em tal concepção, a matriz curricular se efetiva no comprometimento em promover a construção de novos saberes, alicerçada em princípios teóricos e pedagógicos que propiciem aos/às estudantes desempenhar, futuramente, as atividades propostas no curso.

Faz-se importante destacar que o propósito de trabalho e a construção dos materiais didáticos nos cursos de qualificação do IFSul buscam a promoção do acesso e da autonomia do/a educando/a, num espaço pedagógico constantemente “lido”, interpretado, “escrito” e “reescrito” (FREIRE, 1996, p. 109). Nesse viés, os módulos que compõem a matriz curricular estão articulados e fundamentados numa perspectiva interdisciplinar.

O Quadro 1 descreve os módulos do curso e, no seguimento, é apresentado o programa. No entanto, pode haver adaptações para melhor atender aos estudantes, tanto na primeira oferta dos cursos, como em futuras edições, uma vez que a atividade oferece oportunidade de aprendizado teórico inserido na prática.

Quadro 1 – Matriz curricular do curso de Experiência do Usuário - UX, na modalidade a distância.

Módulo	Conteudista	CH
Módulo 1 Introdução ao UX	Tobias Mulling	10h
Módulo 2 Compreendendo o Usuário	Tobias Mulling	10h
Módulo 3 Usabilidade e Acessibilidade	Tobias Mulling	10h
Módulo 4 Ferramentas de UX	Tobias Mulling	10h
Carga horária total do curso		40h

14.2.1 Programa

Curso	Experiência do Usuário - UX
Carga horária	40h
Ementa Este curso apresenta os principais conceitos e características pertinentes ao projeto de interfaces digitais, de modo a otimizar a experiência do usuário.	
Objetivos Objetivo geral: Apresentar os principais conceitos e características pertinentes ao projeto de interfaces digitais, de modo a otimizar a experiência do usuário. Objetivos específicos: <ul style="list-style-type: none">- Reconhecer as particularidades acerca do termo UX - Experiência do Usuário.- Identificar os entregáveis mais relevantes utilizados na documentação de um projeto de UX.- Compreender as heurísticas de usabilidade e estratégias para desenvolver interfaces acessíveis.- Inteirar-se das principais ferramentas de UX para o projeto de interfaces.	
Conteúdos: Módulo 1 - Introdução ao UX Unidade 1: Origens do conceito de UX Unidade 2: O profissional de UX Unidade 3: Princípios de design Unidade 4: Arquitetura da informação Módulo 2 - Compreendendo o Usuário Unidade 1: Design Centrado no Usuário e Pesquisa com usuários Unidade 2: Personas e cenários Unidade 3: Card Sorting Unidade 4: Jornada do usuário	

Curso	Experiência do Usuário - UX
Carga horária	40h
<p>Conteúdos:</p> <p>Módulo 3 - Usabilidade e Acessibilidade Unidade 1: Heurísticas de usabilidade I Unidade 2: Heurísticas de usabilidade II Unidade 3: Teste de usabilidade Unidade 4: Conceitos básicos de acessibilidade e WCAG</p> <p>Módulo 4 - Ferramentas de UX Unidade 1: Ferramentas de geração de ideias Unidade 2: Mapa de site e fluxogramas Unidade 3: Wireframes, Design visual e Guias de estilo Unidade 4: Prototipação</p>	
<p>Metodologia</p> <p>O curso será desenvolvido por meio da Plataforma Mundi - plataforma de cursos online do IFSul para cursos em formato MOOC. MOOC é a sigla para Massive Open Online Courses, que, em português, significa “cursos online abertos e massivos”. Como o termo indica, esses cursos são disponibilizados na web para um grande número de pessoas e, por isso, são considerados massivos.</p> <p>Nessa Plataforma, os cursos são divididos em módulos (a cada 10 horas, um módulo); esses módulos são separados em até seis (6) unidades, onde são disponibilizadas videoaulas de curta duração, bem como atividades avaliativas a serem realizadas pelos/as estudantes.</p>	
<p>Bibliografia básica:</p> <p>AGNER, Luiz. Ergodesign e Arquitetura de Informação: Trabalhando com o usuário. Rio de Janeiro: Quartet Editora & Comunicação, 2007.</p> <p>GARRETT, Jesse James. The Elements of User Experience: User -Centered Design for the Web Beyond. 2.ed. Berkeley: New Riders, 2011. 191p.</p> <p>NIELSEN, J. Usability 101: Introduction to Usability, 2012. Disponível em: https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/. Acesso em: 23 de jan. 2021.</p> <p>PEREIRA, R. User Experience Design - Como criar produtos digitais com foco nas pessoas. Casa do código Editora, 2020.</p>	

Curso	Experiência do Usuário - UX
Carga horária	40h
<p>Bibliografia básica:</p> <p>ROSENFELD, Louis; MORVILLE, Peter. Arquitetura de Informação para a World Wide Web. O'Reilly, 2006, 461p.</p> <p>TEIXEIRA, F. Introdução e boas práticas em UX Design [recurso eletrônico]. Vila Mariana, São Paulo: Casa do Código, 2014.</p> <p>VOLPATO, Elisa. Pesquisa com usuários: como escolher a técnica certa? UX Collective Br, 2014. Disponível em: https://brasil.uxdesign.cc/pesquisa-com-usu%C3%A1rios-como-escolher-a-t%C3%A9cnica-certa-bdd09ee0f302. Acesso em: 16 Jun. 2021.</p> <p>NIELSEN, Jakob. Card Sorting: How Many Users to Test. NN Group, 2004. Disponível em: https://www.nngroup.com/articles/card-sorting-how-many-users-to-test/. Acesso em: 16 Jun. 2021.</p> <p>LOWDERMILK, T. Design Centrado no Usuário: um guia para o desenvolvimento de aplicativos amigáveis. São Paulo: Novatec Editora, 2013.</p> <p>SAFFER, Dan. Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices (2nd. ed.). New Riders Publishing, USA, 2009.</p> <p>SALLES, M. Guia WCAG 2.0. 2018. Disponível em: https://guia-wcag.com/. Acesso em: 16 Jun. 2021.</p>	
<p>Bibliografia complementar:</p> <p>NORMAN, Donald. O Design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.</p> <p>SHARP, H.; ROGERS, Y., & PREECE, J. Design de interação [recurso eletrônico]: Além da interação humano-computador (2.ed.). Porto Alegre: Bookman Editora, 2005.</p>	

14.3 Avaliação do processo ensino-aprendizagem

A avaliação da aprendizagem se constitui como processo formativo e investigativo, tendo por objetivo maior o acompanhamento e redirecionamento do processo de ensino-aprendizagem, voltado para o pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o mundo do trabalho.

Para a metodologia que se propõe, a avaliação torna-se instrumento fundamental. O mecanismo ação-reflexão-ação é importante para que a avaliação cumpra o seu papel, ou seja, para que o julgamento qualitativo da ação esteja em função do aprimoramento desta mesma ação.

Desse modo, a avaliação da aprendizagem tem a finalidade de acompanhar e aperfeiçoar o processo de aprendizagem dos alunos, obedecendo aos princípios da formação integral e da interdisciplinaridade, expressando os resultados de aproveitamento no curso por meio de notas.

Ao final do curso, o aluno deverá obter, pelo menos, 60% da nota da avaliação para ser considerado aprovado.

14.4 Avaliação do Projeto Pedagógico do Curso

Este documento, além de orientar e sistematizar os processos avaliativos do curso, precisa contemplar a avaliação do próprio Projeto Pedagógico do Curso (PPC). Compreendemos o PPC como um documento “em processo”. Assim, torna-se necessário um acompanhamento sistemático, com a participação dos sujeitos envolvidos, a fim de que seja um instrumento democrático e participativo. A avaliação é compreendida, aqui, não como término do processo, mas como momento de reflexão e diagnóstico, apresentando elementos que irão subsidiar decisões e ações em busca de qualidade.

Como apresenta Luckesi, “a avaliação como crítica de percurso é uma ferramenta necessária ao ser humano no processo de construção dos resultados que planejou produzir, assim como o é no redimensionamento da direção da ação” (LUCKESI, 1998, p. 116).

Em termos de acompanhamento e monitoramento interno, as atividades acadêmicas e administrativas serão acompanhadas e monitoradas por meio da utilização de diferentes procedimentos e instrumentos, contemplando, também, a autoavaliação (refletir sobre a própria atuação), sempre visando a melhorias e não à punição nem à responsabilização de nenhum envolvido.

Alterações neste documento poderão ser propostas, com base em necessidades e/ou nos dados e estudos, mediante justificativa, seguindo os procedimentos apresentados pela Pró-Reitoria de Ensino do IFSul.

15. ATIVIDADES AVALIATIVAS

Todos os módulos possuem 6 questões e no mínimo 3 atividades extra para o banco de questões da plataforma Mundi.

Módulo 1

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
1) O conceito de <i>Mobile First</i> sugere que, em um projeto que envolva design responsivo, a versão mobile seja projetada primeiro de modo que o essencial para a interação possa estar presente nesta versão, sendo adaptado posteriormente em versões para tablets e computadores.	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
2) A acessibilidade de interfaces digitais prevê que o acesso ao conteúdo deve ser universal. Nesse sentido, qual destas estratégias pode ser utilizada para tornar conteúdos acessíveis aos deficientes visuais?	
a)	Limitar a necessidade de precisão, especialmente no uso do mouse. Deste modo, recomenda-se ampliar as áreas clicáveis.
b)	Adicione outros meios de comunicação em seu website além do tradicional formulário de contato.
c)	Utilizar uma linguagem clara e simples em elementos ou áreas que necessitem a interação por parte do usuário - parcialmente devido a limitações quanto a oralização da língua portuguesa.
d)	É importante que imagens e vídeos tenham sua descrição através da tag ALT - utilizada na codificação (HTML) das interfaces. Deste modo os leitores de tela podem interpretar as informações visuais presentes na interface.
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
3) O Design responsivo, utilizado para promover um conteúdo inteligente e que se adapta a diferentes dispositivos, é caracterizado a partir de 3 princípios:	
a)	Layout Fluido, Usabilidade e UX
b)	Media Queries, Imagens Fluidas (Flexíveis) e UI
c)	Layout Fluido, Imagens Fluidas (Flexíveis) e Media Queries
d)	User Experience, User Interface e Media Queries

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

4) A área de UI - User Interface destaca-se por envolver métodos e estratégias que a caracterizam. Quais são eles?

- | | |
|----|---|
| a) | Arquitetura de informação, Usabilidade, Pesquisa com usuários, Fluxos de interação e Wireframes |
| b) | Contraste e uniformidade, Grid, Consistência Interna e Externa e Design System |
| c) | Contraste e uniformidade, Grid, Pesquisa com usuários, Fluxos de interação e Wireframes |
| d) | Arquitetura de informação, Usabilidade, Consistência Interna e Externa e Design System |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

5) Jakob Nielsen, considerado um dos “gurus” da usabilidade sugere que esta possui 5 componentes: facilidade de aprendizado, eficiência de uso, facilidade de memorização, erros e satisfação subjetiva.

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

6) Um projeto de interface digital é estruturado a partir de uma metodologia. A metodologia proposta por James Garret (2011) divide o processo de criação em 5 planos de experiência: plano de estratégia, escopo, estrutura, esqueleto e superfície.

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Questões extras - para banco de questões

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

1) A usabilidade é definida de maneira geral pela eficiência, eficácia e satisfação com a qual os públicos do produto alcançam objetivos em um determinado ambiente. Neste âmbito, Donald Norman e Bruce Tomaghzol criaram 10 heurísticas para a avaliação de usabilidade.

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

2) Uma das recomendações para tornar acessível conteúdos a pessoas com deficiência visual sugere que conteúdos que possuam áudio e/ou vídeo devem utilizar transcrições.

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

3) Uma das áreas importantes no desenvolvimento de interfaces digitais é a UX - User Experience. Esta pode ser definida por Teixeira(2014) como:

a) UX é relacionada à definição do problema que precisa ser resolvido (o porquê), compreender para quem esse problema precisa ser resolvido (o quem), e definir o caminho que deve ser percorrido para resolvê-lo (o como).

b) UX é relacionada a gestão de pessoas e processos em uma empresa, resultando na otimização de uso de um produto.

c) UX possui como objetivo proporcionar a criação de um design system e componentização de elementos de interação

d) UX é focada no design visual, tornando os elementos de uma interface funcionais e tangíveis.

Módulo 2

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

1) Os cenários ajudam a comunicar a essência da ideia de produto / serviço dentro de um contexto provável de uso. Ele pode ser compreendido como uma narrativa/estória, onde são previstas situações em que um usuário poderia se deparar ao utilizar um produto.

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

2) A pesquisa com usuários pode ser realizada utilizando-se diferentes abordagens para coleta e análise dos dados. Neste sentido, a abordagem qualitativa:

- | | |
|----|--|
| a) | Pode ser compreendida majoritariamente pela utilização de números, ou seja, os dados são mensurados, quantificados e metrificados. |
| b) | Coleta informações baseada na percepção do usuário sobre o produto, mas sem utilizá-lo em tempo real. |
| c) | Procura compreender o porquê de determinada situação, visando aprofundar determinadas temáticas, descobrir como o usuário prefere determinado elemento, e por isso requer amostras menores (ou seja, menos pessoas respondendo mas com mais profundidade). |
| d) | Está diretamente relacionada ao uso, em tempo real, do produto sendo testado. |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

3) Uma técnica de pesquisa utilizada com frequência nos últimos anos tem sido a Jornada do Usuário. Esta pode ser definida como uma representação visual das etapas do processo que um consumidor faz para executar uma tarefa relacionada a um produto e suas emoções durante este processo.

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

4) Dentre métodos utilizados para pesquisa, a entrevista é uma abordagem qualitativa e se propõe por uma série de perguntas aos usuários de modo a compreender o porquê de uma situação específica, a percepção sobre uma interfaces, etc.

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

5) Dentre diferentes técnicas para compreender a experiência do usuário, o uso de cenários é utilizado com recorrência. Esta técnica pode ser compreendida a partir do uso de personagens fictícias, criadas para representar os diferentes tipos e perfis de usuários.

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

6) A técnica de Card Sorting do tipo Aberto pode ser definida como:

- | | |
|----|---|
| a) | Nesta abordagem, os nomes das categorias são pré-determinados. É o formato mais recorrente, indicado para quando já se tem um conjunto de grupos ou categorias já estabelecidas e você deseja entender como os usuários agrupam os itens de cada conteúdo de acordo com essas categorias já existentes. |
| b) | Nenhuma das alternativas anteriores |
| c) | Nesta abordagem, os nomes das categorias, tanto principais quanto secundárias são definidas pelos usuários. Essa técnica é mais apropriada para quando se deseja descobrir como as pessoas agrupam o conteúdo e quais rótulos que atribuem a cada categoria para que faça sentido ao seu modelo mental. |
| d) | Esta abordagem é baseada na proposta de engenharia reversa. Neste caso, apresenta-se a estrutura já finalizada, perguntando qual seção o usuário acessaria para determinada tarefa. |

Questões extras - para banco de questões

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

1) Uma das características da técnica de Jornada do Usuário é observar apenas o momento da interação do usuário com o produto (durante o uso), sem considerar a interação antes ou depois do uso do mesmo.

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

2) Ao utilizar jornadas do usuário e realizar o mapeamento dos diferentes estágios de interação, é importante considerar um único formato, que resalte as etapas e oportunidades de atuação do designer.

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

3) O Design centrado no usuário (DCU) é uma metodologia que deriva da Interação Humano-Computador (IHC), e tem foco na experiência de usuário. Logo, analisa o que o usuário precisa, o contexto de uso de determinado dispositivo e o próprio comportamento humano.

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Módulo 3

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

1) Considerando o projeto de um website acessível, a WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) sugere que os critérios de sucesso para recomendações de acessibilidade sejam organizados sob 4 princípios: perceptível, operável, compreensível e robusto.

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

2) Avaliação heurística é um método de inspeção para encontrar determinados tipos de problemas em uma interface do usuário a partir da opinião de especialistas.

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

3) O planejamento de testes de usabilidade é fundamental para a execução do mesmo. Neste sentido, o que significa dizer que um teste de usabilidade será moderado e remoto?

a) Significa que o teste será realizado de maneira independente pelo usuário (sem a ajuda de um profissional), e irá ocorrer de maneira não presencial, online.

b) Significa que o teste será realizado de maneira independente pelo usuário (sem a ajuda de um profissional), e irá ocorrer de maneira presencial, em uma sala de reuniões, por exemplo.

c) Significa que o teste será mediado por um profissional, e irá ocorrer de maneira não presencial, online.

d) Significa que o teste será mediado por um profissional, e irá ocorrer de maneira presencial, em uma sala de reuniões, por exemplo.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

4) Dentre os princípios da WCAG (Web Content Accessibility Guidelines), o princípio de que uma interface deve ser compreensível sugere que:

- | | |
|----|--|
| a) | O conteúdo deve ser robusto de uma forma que possa maximizar sua compatibilidade com diferentes tipos de pessoas e tecnologias assistivas. |
| b) | A informação deve ser apresentada de forma simples e clara. |
| c) | A interface e a navegação devem ser operáveis para todos os usuários. |
| d) | As informações presentes na interface devem ser apresentadas de maneira segmentada e complexa. |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

5) Uma das definições de usabilidade mais recorrentes é definida pela norma internacional ISO 9241-11, que diz que “Usabilidade é a eficiência, eficácia e satisfação com a qual os públicos do produto alcançam objetivos em um determinado ambiente.

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

6) Em um teste de usabilidade é importante definir métricas para as tarefas, ou seja, diferentes maneiras de medir/mensurar como o usuário navega na interface durante o teste de usabilidade (ex. taxa de sucesso).

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Questões extras - para banco de questões

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

1) Dentre as 8 regras de ouro de Shneiderman, a proposição de que ações realizadas em uma interface devem ser passíveis de serem revertidas pode ser entendida como a regra de prevenção a erros.

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

2) Em um teste de usabilidade, a redação de uma tarefa não deve ser muito específica (ex. clique no botão favoritar) para não induzir o usuário a focar apenas em um componente específico da interface mas apresentar um cenário mais amplo.

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

3) Considerando as 10 heurísticas de usabilidade criadas por Nielsen, qual destas alternativas melhor se adequa a heurística caracterizada como liberdade e controle ao usuário?

a) Uma interface deve fornecer, claramente, indicativos e caminhos para que possa ser executada e manipulada através da navegação na interface.

b) Uma interface deve seguir padrões e convenções em diferentes partes do sistema, ou seja, o estabelecimento de uma linguagem comum.

c) Uma interface deve proteger os usuários de uma possível ação descuidada, gerando uma confirmação sobre decisões importantes.

d) Uma interface deve ser flexível, ou seja, pode favorecer tanto usuários iniciantes quanto mais experientes, que necessitam agilidade quando utilizam ferramentas de maneira recorrente.

Módulo 4

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

1) O mapa de empatia é uma ferramenta visual utilizada para compreender o perfil do usuário, tentando identificar suas características a partir de perguntas chave. Ele pode ser executado em uma mesa de maneira off-line, adicionando post-its, papel ou no computador, através de softwares de edição de imagem/vetores.

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

2) Durante a proposição de wireframes, o designer pode optar por desenvolvê-lo sob diferentes perspectivas de fidelidade. Qual alternativa melhor descreve um wireframe de baixa-fidelidade?

- | | |
|----|---|
| a) | Nesta proposição, em geral são utilizados rascunhos no papel de modo a identificar possíveis alternativas para o projeto de uma interface, onde não existe uma grande preocupação com o resultado final da interface, uma rápida definição de alternativas. |
| b) | Nenhuma das alternativas anteriores. |
| c) | Nesta proposição, o wireframe já é bastante detalhado, trazendo um conteúdo o mais próximo do real e definições mais precisas de proporção entre os elementos, das interações e funcionalidades desenvolvidas. |
| d) | Nesta proposição, os wireframes começam a se tornar mais concretos, onde inicia-se a definição da estrutura de conteúdo de uma interface, hierarquia entre os elementos e um detalhamento maior das interações. |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

3) A ferramenta de geração de ideias Crazy 8 consiste na proposição de 8 alternativas diferentes de design em um tempo curto - em geral 5min, cujo objetivo é ajudar a equipe envolvida no projeto a sair da zona de conforto e soluções mais óbvias.

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

4) O processo de desenvolvimento de um protótipo navegável consiste, de maneira geral, na tarefa de conectar elementos da interface (ex. botão) a outras telas do produto digital, permitindo assim a navegação como se fosse uma interface já finalizada.

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

5) Dentre as ferramentas de UX, o uso de wireflows tem se popularizado na indústria, especificamente pelo fato de:

- | | |
|----|--|
| a) | Proporcionar uma combinação entre wireframes e o fluxo das telas, apresentando de maneira didática como irá funcionar um produto. |
| b) | Proporcionar uma combinação entre o sitemap e o fluxo das telas, demonstrando a organização de conteúdo e interação de um produto. |
| c) | Proporcionar uma combinação entre wireframes e sitemaps, demonstrando a estrutura de conteúdo para o produto. |
| d) | Nenhuma das alternativas anteriores. |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

6) Os fluxogramas servem para comunicar as seções hierárquicas e como o conteúdo é distribuído entre elas; também servem para comunicar a quantidade de templates e tipos de conteúdos que pertencem a um site ou aplicativo.

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Questões extras - para banco de questões

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

1) Uma ferramenta de geração de ideias bastante popular é o uso de Job Stories; ela é definida a partir de uma estrutura padrão. Escolha qual apresenta-se mais adequada a este tipo de ferramenta:

- | | |
|----|--|
| a) | Uma job story é dividida em 3 partes: a definição da situação (quando), a motivação (eu quero) e o resultado esperado (então eu posso). |
| b) | Uma job story é dividida em 3 partes: a definição da persona (eu quero), a situação (motivação) e o resultado esperado (então eu posso). |
| c) | Uma job story é dividida em 2 partes: a definição da situação (quando) e o resultado esperado (então eu posso). |
| d) | Uma job story é dividida em 2 partes: a definição da motivação (quando) e a motivação (eu quero). |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

2) A definição de um guia de estilos pode ser compreendida como uma etapa complementar ao projeto de wireframes, visto que tem como premissa a definição de padrões de elementos de design - cores, tipografia, comportamentos de botões, entre outros - prezando pela consistência de uma interface.

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

3) Um wireframe tem como objetivo a definição de conteúdo, hierarquia e funcionalidades que compõem uma página, podendo conter indicações visuais de como alguns elementos funcionarão.

a) Verdadeiro.

b) Falso.

REFERÊNCIAS

BELISÁRIO FILHO, J. F.; CUNHA, P. **A Educação Especial na Perspectiva da Inclusão Escolar**: transtornos globais do desenvolvimento. Vol. 9. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial; Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2010.

CENTRO DE ESTUDOS SOBRE AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO – CETIC. **Pesquisa TIC domicílios 2013: pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação no Brasil**. Disponível em: <https://www.cetic.br/media/analises/tic-domicilios-2013.pdf>. Acesso em: 28 abr. 2020.

PRONATEC. **Cursos FIC**. Disponível em: <http://pronatecportal.mec.gov.br/arquivos/guia.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2020.

ÉGLER, M. T. **Inclusão Escolar**: O que é? Por que? Como Fazer? São Paulo: Moderna, 2003, 2006. (Coleção Cotidiano Escolar).

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Editora Paz e Terra, 25.ed., 2002.

FRIGOTTO, G.; CIAVATTA, M.; RAMOS, M. A política de educação profissional no governo Lula: um percurso histórico controvertido. **Revista Educação & Sociedade**. Revista de Ciência da Educação. Centro de Estudos Educação e Sociedade. CEDES, Campinas, v. 26, n. 92, p. 1087-1113, Número Especial, out. 2005.

LUCKESI, C. **Avaliação da aprendizagem escolar**. 8.ed. São Paulo: Cortez, 1998.

UNESCO & MEC-Espanha. **Declaração de Salamanca e Linha de Ação**: Sobre Necessidades Educativas Especiais. Brasília: CORDE, 1994.



