



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

DISCIPLINA: Experiência do Usuário e Acessibilidade	
Vigência: a partir de 2025/1	Período letivo: Eletiva
Carga horária total: 30h	Código: SUP.3694
CH Extensão: 0 h	CH Pesquisa: 0 h
CH Prática: 0 h	% EaD: 0 %
Ementa: Estudo sobre experiência do usuário (UX). Estudo dos métodos e abordagens para UX, explorando seu uso em projetos de sistemas computacionais. Estudos sobre os princípios e diretrizes para acessibilidade digital, visando o design inclusivo.	

Conteúdos

UNIDADE I – Introdução à Experiência do Usuário (UX)

- 1.1 Carreiras e profissionais associados
- 1.2 Por que UX? Exemplos de boas práticas em UX

UNIDADE II – Métodos e abordagens UX aplicadas

- 2.1 Design universal, design centrado no humano e design thinking
- 2.2 Princípios de design de interação
- 2.3 Pesquisa de UX: personas, jornada do usuário e mapas de empatia
- 2.4 Storymapping e wireframe
- 2.5 Protótipos

UNIDADE III – Acessibilidade digital

- 3.1 Histórico e legislação sobre acessibilidade
- 3.2 Padrões para design inclusivo e diretrizes de acessibilidade
- 3.3 Ferramentas para avaliação de acessibilidade
- 3.4 Implementação de práticas acessíveis em projetos de sistemas computacionais

Bibliografia básica

BENYON, David. **Interação Humano-Computador**. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/2614>. Acesso em: 14 nov 2024

GARRETT, Jesse James. **The elements of User Experience: user-centered design for the web and beyond**. Berkeley: New Riders, 2010.



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

GRANT, Will. UX Design: guia definitivo com as melhores práticas de UX. São Paulo: Novatec Editora, 2019.

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. **Usabilidade na Web**: projetando websites com qualidade. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

Bibliografia complementar

JOÃO, Belmiro do Nascimento (org.). **Usabilidade e Interface Homem-Máquina**. São Paulo: Pearson, 2017. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/185067>. Acesso em: 13 nov 2024

KRUG, Steve. **Não me faça pensar**: atualizado. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

NIELSEN, Jakob; BUDIU, Raluca. **Mobile Usability**. Berkeley: New Riders Publishing, 2012.

PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Interaction Design**: beyond human-computer interaction. 3. ed. Chichester: John Wiley & Sons, 2013.

STATI, Cesar Ricardo; SARMENTO, Camila Freitas. **Experiência do Usuário (UX)**. Curitiba: Intersaberes, 2021. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/187441> Acesso em: 13 nov 2024

TEIXEIRA, Fabricio. **Introdução e boas práticas em UX Design**. São Paulo: Casa do Código, 2017. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/212580> Acesso em: 13 nov 2024