**PROGRAMA DE ENSINO[[1]](#footnote-1)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Código** | **Disciplina** |
| EGR7156 | Projeto 10 - Experiencial |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **H/A** | **Créditos** | **Créditos Teóricos** | **Créditos Práticos** |
| 72 | 04 | 04 | 00 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pré-requisito** | **Equivalência** | **Ofertada ao(s) Curso(s)** |
| Módulo introdutório | --- | Design |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ementa** | Projeto gráfico experiencial a ser definido, obedecendo a metodologia adequada. Briefing, problematização, pesquisas, geração de alternativas, viabilidade técnica e tecnológica, prototipagem, apresentação e avaliação do projeto. |
| **Objetivos da disciplina** | Capacitar o aluno na metodologia projetual de design de experiência;  Desenvolver capacidade crítica e analítica com base em parâmetros e princípios do design de experiência;  Planejar, conduzir, tabular e aplicar os resultados de validações com usuários. |
| **Conteúdo Programático** | Unidade 1. Metodologia de Design Experiencial para prática projetual;  Unidade 2. Prática projetual. |
| **Bibliografia** | BERRIDGE, Graham. **Events design and experience**. Oxford: Butterworth-Heinemann, 2007. *Número de Chamada: 7.05 B533e*  GARRETT, Jesse James. **The elements of user experience**: user centered design for web. New York: New Riders, 2003.  MORAES, Anamaria; ROSA, José Guilherme. **Avaliação e Projeto no**  **Design de Interfaces**. São Paulo: 2AB, 2010. |

1. Programa de ensino elaborado conforme recomendações da Resolução Nº 03/CEPE/84 [↑](#footnote-ref-1)