

Sistemas para Internet- UX Designer

Bacharelado

Sobre o curso

A abertura de novos empregos é turbinada por inovações tecnológicas. Especialistas apontam que a transformação digital em diversos negócios pode ser, além de extremamente lucrativa, vital. Para isso, as empresas precisarão de mais de 400 mil trabalhadores da área de tecnologia até 2024. O curso de Sistemas para Internet (UX Design) forma profissionais de excelência, prontos para atuar em um mercado cheio de oportunidades.

Conheça seu **Coordenador**:



Alex Sandro Gomes dos Santos

Graduação em Ciências da Computação, Unirg, Tocantins, Brasil.
Pós-Graduação em Engenharia de Software, Brasil.

Este curso inclui:

- Quantidade de competências: 18
- Quantidade de horas: 2100
- Duração do curso: 6 semestres
- Acesso aos laboratórios específicos

Matriz Curricular

MATRIZ CURRICULAR PROJETOS – SISTEMAS PARA INTERNET				
Período	Disciplina	Área de Conhecimento	CH	Competência/Projeto
1	Estatística Aplicada	Estatística Básica e Construção e análise de indicadores	120	Elaborar a árvore de decisão dos indicadores de uma empresa.
1	Algoritmos e estrutura de dados	Algoritmos e Estruturas de Dados	140	Construir um mapa de métricas dos indicadores de desempenho de uma empresa.
1	Administração de sistemas de informação	Linguagem de Programação e Administração de Sistemas de Informação	140	Desenvolver um painel de controle dos indicadores de desempenho de uma empresa.

CH total do período			400	
Período	Disciplina	Área de Conhecimento	CH	Competência/Projeto
2	Desenvolvimento orientado ao objeto	Linguagens orientadas ao objeto	100	Identificar aspectos de usabilidade e acessibilidade de uma determinada solução de software.
2	Gestão Socioambiental	Gestão Ambiental e Educação Ambiental, Estudos sócio-antropológicos, direitos humanos, cidadania e diversidade, Educação, Cultura e Relações Étnico-raciais e Ética, Sustentabilidade e Responsabilidade Socioambiental.	100	Reconhecer aspectos referentes a experiências de um usuário em um determinado software.
2	Desenvolvimento de aplicativo móvel	Desenvolvimento de aplicativo móvel e linguagem de programação móvel.	140	Prototipar um software com características referentes à usabilidade e acessibilidade.
CH total do período			340	
Período	Disciplina	Área de Conhecimento	CH	Competência/Projeto
3	Engenharia de usabilidade	Design Thinking e Engenharia de usabilidade	100	Analisar um problema de usuário sobre diversas perspectivas.
3	Métodos ágeis	Métodos ágeis e Produto Mínimo Viável	100	Desenhar uma solução a partir da identificação de uma demanda do usuário.
3	Desenho de entregas contínuas em modelos escalável	Storyboard e Scrum	120	Desenhar entregas contínuas viáveis de projeto para utilização em curto prazo e desenvolvidas em modelo escalável.
CH total do período			320	
Período	Disciplina	Área de Conhecimento	CH	Competência/Projeto
4	Plano de pesquisa de usuário.	Etnografia. Plano de pesquisa, entrevista e questionário. Grupo focal. Personas e análise de cenários. Storyboards. Mapa da experiência. Mapa de empatia.	160	Elaborar um plano de pesquisa de usuário

		Tipos de sites, navegação, Busca, painel controle, consultas. Padrões de design de interfaces. Ajuda e Feedback do sistema. Redes sociais e mobile.		
4	Tarefas de pesquisa com o usuário.	Descoberta, exploração, testes e feedback.	120	Executar tarefas de pesquisa com o usuário.
4	Apresentação de Conteúdo	Componentes focados em conteúdo (substância, estrutura); componentes focados em pessoas (fluxo de trabalho, governança); análise de conteúdo; recomendações estratégicas; modelagem de conteúdo; guia editorial e de tom de voz.	100	Elaborar uma estratégia de apresentação de conteúdo.
CH total do período			380	
Período	Disciplina	Área de Conhecimento	CH	Competência/Projeto
5	Banco de dados	Estrutura de Dados II e Bancos de Dados Heterogêneos	100	Desenvolver uma página dinâmica para internet (WEB)
5	Inserções, alterações e consultas dos dados em banco de dados.	Banco de Dados Massivos e Mineração de Dados Massivos	100	Criar um modelo lógico de banco de dados, contemplando um banco entidade e relacionado de dados para um SGBP relacional.
5	Páginas dinâmicas para internet (WEB).	Ferramentas para Visualização de Dados e Técnicas para Visualização	160	Realizar inserções, alterações e consultas de dados em banco de dados
CH total do período			360	
Período	Disciplina	Área de Conhecimento	CH	Competência/Projeto
6	Definição de público-alvo de utilização de sistema para internet.	Ferramentas para definição de público-alvo.	100	Aplicar estratégias para definição de público-alvo de utilização de sistemas para internet.

6	Análise de Concorrência	Estudo de concorrência no mercado e elaboração de indicadores de sucesso.	100	Elaborar análise para definição de concorrentes de mercado e definir os indicadores para medição de sucesso no mercado.
6	Gestão de marca	Branding, Marketing, Mercado	100	Elaborar um Plano de Gestão de Marca.
CH total do período			300	
CH de Atividades Complementares			50	
Libras (Optativa)			40	
CH total do curso			2.100	