

USO DO DESIGN DA INFORMAÇÃO E EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO NA DISCIPLINA DE PROJETO GRÁFICO 3 DO CURSO DE DESIGN.

Lylyanne Viana Nogueira, Rebeca Santiago Holanda, Paulo Jorge Alcobia Simoes

Utilização de conceitos do design da informação na disciplina de projeto gráfico 3 do curso de design. Na disciplina o aprendizado foi feito a partir de debates e uso de ferramentas como o miro, figma, adobe XD, illustrator, onenote. O foco da disciplina foi o desenvolvimento de interfaces priorizando a passagem de uma informação mais clara e objetiva. Participamos das aulas como ouvintes para entender a dinâmica da disciplina, também fizemos aulas expositivas sobre figma e adobe XD. Oferecemos suporte de monitorias através de WhatsApp, e-mail, microsoft teams. Fizemos contribuições ao miro da disciplina - infográfico explicativo dos conceitos e curiosidades. Segundo o O International Institute for Information Design - IIID a definição do design de informação é a seguinte: “planejamento e modelagem dos conteúdos de uma mensagem e do ambiente em que ela é apresentada, com a intenção de satisfazer às necessidades de informação dos destinatários.” A modelagem de interface tem como objetivo representar todas as informações que precisam estar na aplicação, quando o usuário interage com essa aplicação, está interagindo com essas informações (Collins & Collins, 1995). O objetivo dessa modelagem é tornar essa interação simples. Na disciplina é desenvolvido interfaces gráficas com foco na usabilidade, ou seja, foco no usuário. A usabilidade precisa ser planejada e estudada criteriosamente para que atenda às necessidades principais do usuário. Segundo Martinez, uma interface web tem muitos parâmetros que podem ser levados em conta em testes de usabilidade: legibilidade, facilidade de encontrar a informação, atrativo visual, entre outros.

Palavras-chave: DESIGN. INFORMAÇÃO. USABILIDADE.