

PROJETO DE APLICAÇÃO

NEUROARQUITETURA, BEM-ESTAR E EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO



PÓS **PUCPR** DIGITAL



PUCPR
GRUPO MARISTA

ESTRUTURA DO PROJETO

PÓS **PUCPR** DIGITAL

SEMANA 1



VÍDEO

Vídeo de apresentação da proposta do projeto, gravado pelo professor PUCPR, com explicação geral sobre a proposta.

SEMANA 2



FEEDBACK

Estudante pode enviar dúvidas específicas ou fazer entrega parcial para receber orientações e *feedback* do professor. Etapa não é obrigatória e não vale nota.

SEMANA 3



FEEDBACK

Professor elabora *feedback* para aqueles estudantes que enviaram dúvidas ou fizeram entrega parcial.

SEMANA 4



LIVE

Live para os estudantes tirarem as últimas dúvidas sobre a entrega do projeto.

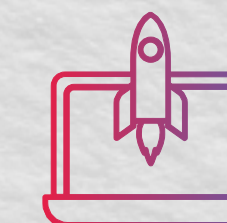
SEMANA 5



CONCEPÇÃO

Estudante elaborando entrega do projeto, considerando eventuais apontamentos do *feedback* do professor e dúvidas sanadas na *Live* tira-dúvidas.

SEMANA 6



ENTREGA

Estudante entrega o projeto completo.

FÓRUM TIRA-DÚVIDAS

O PROJETO DE APLICAÇÃO

O **Projeto de Aplicação** é a disciplina certificadora dos cursos de pós-graduação da Pós PUCPR Digital e tem por objetivo relacionar as teorias estudadas no decorrer do curso com a prática profissional do estudante.

Ela tem duração de **6 semanas** e conta com **1 live** e com **fórum tira-dúvidas**, ambos conduzidos pelo professor PUCPR responsável pelo projeto.

Para obter a certificação de especialização, é imprescindível que o estudante curse e obtenha a aprovação nessa disciplina.



PROPOSTA DO PROJETO

Diagnóstico e proposta de intervenção em neuroarquitetura centrada no usuário

1

DESCRIÇÃO GERAL DA PROPOSTA

Elaboração de um projeto aplicado em que o estudante seleciona um ambiente real ou verossímil e desenvolve um diagnóstico do contexto de uso, dos usuários e das variáveis ambientais, propondo uma intervenção ou um conjunto de diretrizes projetuais orientadas pela neurociência, pelo bem-estar e pela experiência do usuário.



2

METODOLOGIA

Estudo de caso aplicado, com análise de contexto, mapeamento de usuários/jornada, diagnóstico neuroarquitetônico e proposição de soluções ou diretrizes. O projeto pode utilizar observação, registros fotográficos, entrevistas breves, análise documental e referências bibliográficas, respeitando a ética e a viabilidade da disciplina.

3

OBJETIVO GERAL DA PROPOSTA

Avaliar se o estudante é capaz de integrar conceitos de neurociência, comportamento humano, bem-estar, experiência do usuário e *design* de ambientes para diagnosticar um contexto de uso e propor uma intervenção coerente, viável e fundamentada.

4

RESULTADOS ESPERADOS

Espera-se que o estudante demonstre capacidade de: (a) analisar relações entre ambiente e respostas cognitivas, emocionais e comportamentais; (b) identificar necessidades de usuários e oportunidades de melhoria; (c) propor soluções ou diretrizes aplicáveis; e (d) comunicar tecnicamente o projeto com fundamentação e clareza.

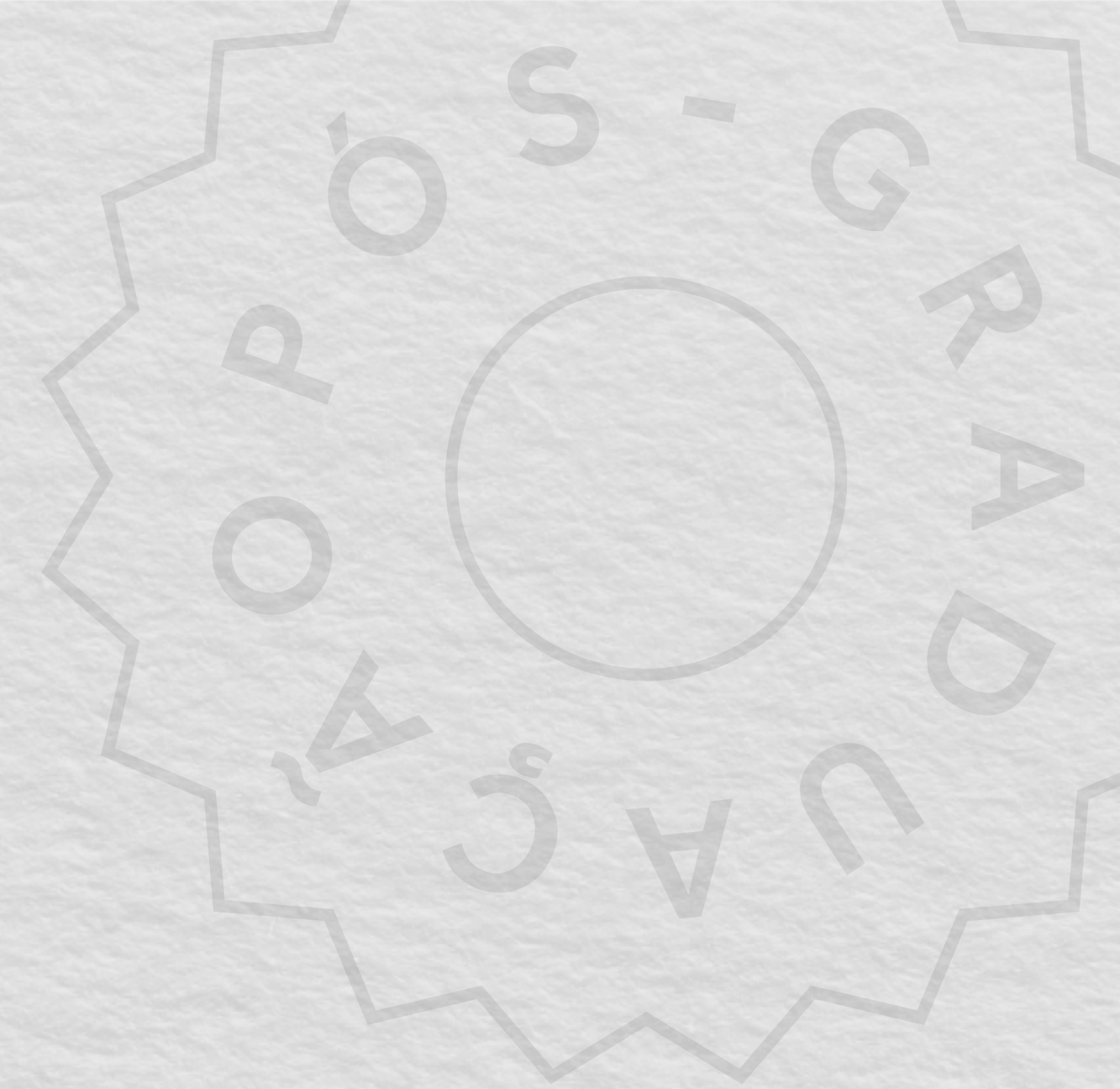
5

OBSERVAÇÕES

O projeto não exige nível executivo nem detalhamento técnico completo. O foco está na coerência do diagnóstico, na integração das áreas do curso e na aplicabilidade das soluções. O portfólio desenvolvido ao longo do curso pode ser utilizado como insumo para a proposta final.

FEEDBACK

Se desejar, você poderá postar uma entrega parcial ou mesmo dúvidas específicas para serem verificadas pelo professor PUCPR responsável pelo Projeto de Aplicação antes da entrega final do seu projeto. Portanto, fique atento ao prazo para essa ação. Esse envio não será avaliado mediante nota, mas serve como um *feedback* de apoio e direcionamento elaborados pelo professor PUCPR para o seu projeto ou dúvida específica.

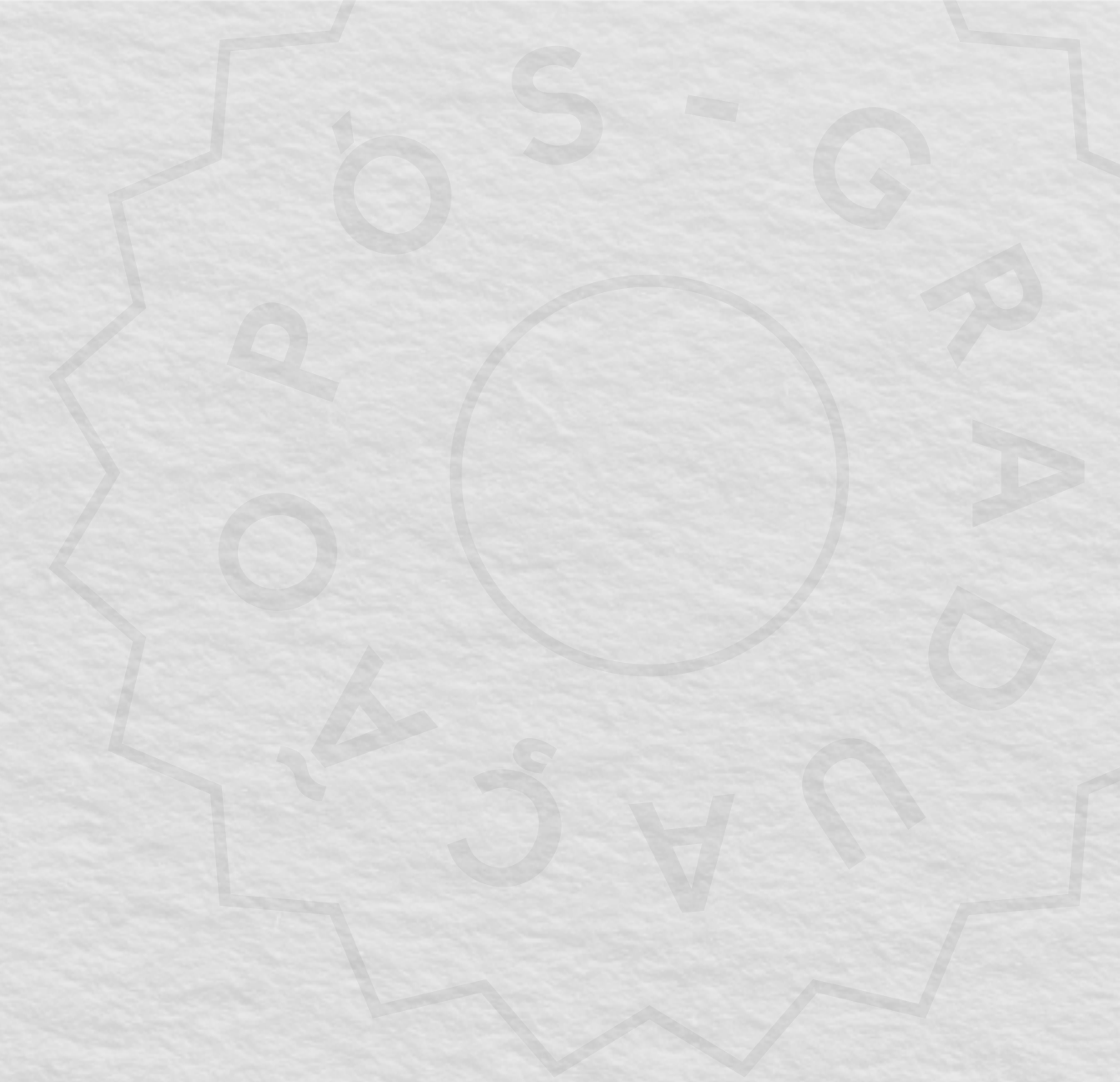


DESENVOLVENDO O PROJETO

Para que você possa começar a desenvolver seu Projeto de Aplicação, sugerimos que acesse o **checklist** disponível para *download*, que auxiliará na coleta de informações, requisitos, referências, pesquisas, etc. Utilize o “*checklist*” (disponibilizado) para checar se mapeou todos os dados e as informações necessários para seguir adiante na elaboração do seu projeto.

Orientação ao estudante

Nesta disciplina, você deverá desenvolver um projeto aplicado que demonstre sua capacidade de analisar um contexto de uso e propor uma intervenção neuroarquitetônica ou um conjunto de diretrizes de melhoria voltadas ao bem-estar, à experiência positiva e, quando pertinente, à performance humana. O foco não é produzir um projeto executivo completo, mas construir uma proposta consistente, fundamentada e viável.



DESENVOLVENDO O PROJETO

Você poderá trabalhar com um ambiente residencial, corporativo, educacional, de saúde, varejo, hospitalidade, serviço ou espaço público. O caso pode ser real — preferencialmente relacionado a sua prática profissional — ou verossímil, desde que esteja suficientemente contextualizado.

Etapa	Componente	O que deve ser apresentado
1	Apresentação do contexto e do problema	Descreva o ambiente ou serviço escolhido, o contexto de uso, o recorte do projeto, o problema ou oportunidade identificada e o objetivo geral da proposta. Delimite claramente o que será analisado e por que esse recorte é relevante.
2	Usuários e experiência	Identifique os usuários principais, suas características, necessidades, dores, expectativas e formas de interação com o ambiente. Utilize, quando fizer sentido, persona, mapa de jornada, fluxo de uso, pontos de contato, rotina de permanência ou outra estratégia equivalente.

DESENVOLVENDO O PROJETO

Etapa	Componente	O que deve ser apresentado
3	Diagnóstico neuroarquitetônico	<p>Analise o estado atual do ambiente ou da experiência considerando variáveis sensoriais, cognitivas, emocionais e comportamentais. Você pode discutir iluminação, acústica, conforto, cores, materiais, densidade, orientação espacial, privacidade, ergonomia, acessibilidade, biofilia, estímulos excessivos, sensação de segurança, percepção de acolhimento e outros fatores relevantes ao caso.</p>
4	Proposta de intervenção ou diretrizes	<p>Apresente a solução sugerida ou as diretrizes de melhoria. A proposta deve responder ao diagnóstico realizado e demonstrar coerência com os objetivos do projeto. Podem ser incluídos leiaute simplificado, croqui, diagrama, painel conceitual, fluxograma, esquema espacial, diretrizes sensoriais, recomendações de materiais, tecnologia aplicada e estratégias de experiência do usuário.</p>

DESENVOLVENDO O PROJETO

Etapa	Componente	O que deve ser apresentado
5	Viabilidade, implementação e indicadores	Indique prioridades, etapas de implementação, recursos ou condições necessárias, possíveis limitações e indicadores para avaliar os resultados esperados. Considere impactos relacionados a bem-estar, experiência positiva, orientação, permanência, engajamento, conforto ou desempenho, conforme o contexto escolhido.
6	Referências	Apresente as referências bibliográficas e técnicas utilizadas ao longo do projeto. Sempre que usar imagens, quadros ou dados de terceiros, cite a fonte correspondente.

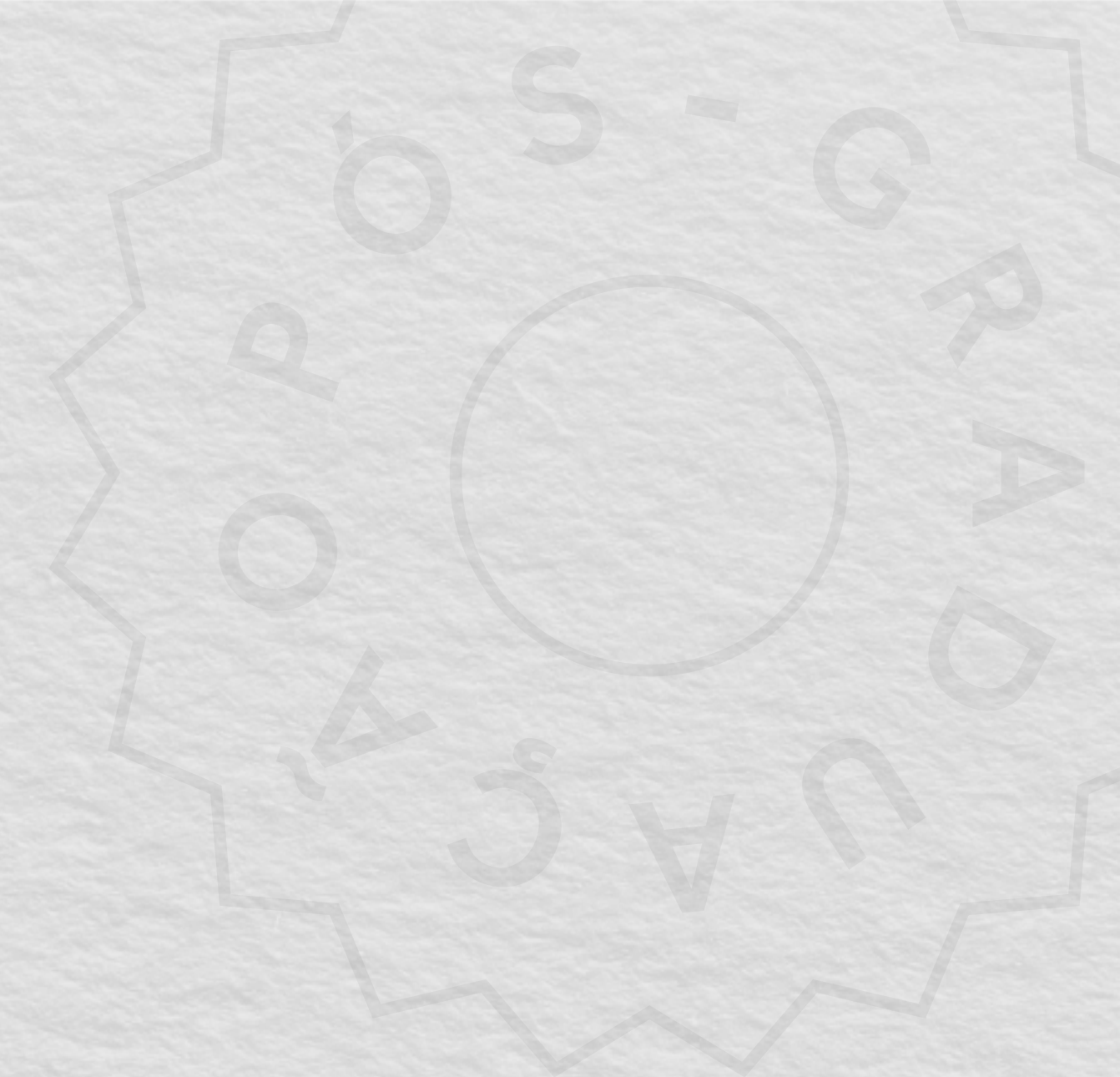
DESENVOLVENDO O PROJETO

Versão parcial (recomendada):

- Entregar uma versão preliminar contendo, preferencialmente, as etapas 1 a 4 já estruturadas, ainda que a proposta final esteja em desenvolvimento.
- Essa entrega não é obrigatória nem vale nota, mas permite receber *feedback* orientativo do professor e aumentar a qualidade da entrega final.

Versão final (avaliativa):

- Deve apresentar todas as etapas concluídas, incorporando ajustes decorrentes da reflexão do estudante e, quando houver, do *feedback* recebido na versão parcial.
- A avaliação considerará a qualidade analítica, a coerência da proposta, a aplicabilidade e a clareza da comunicação.

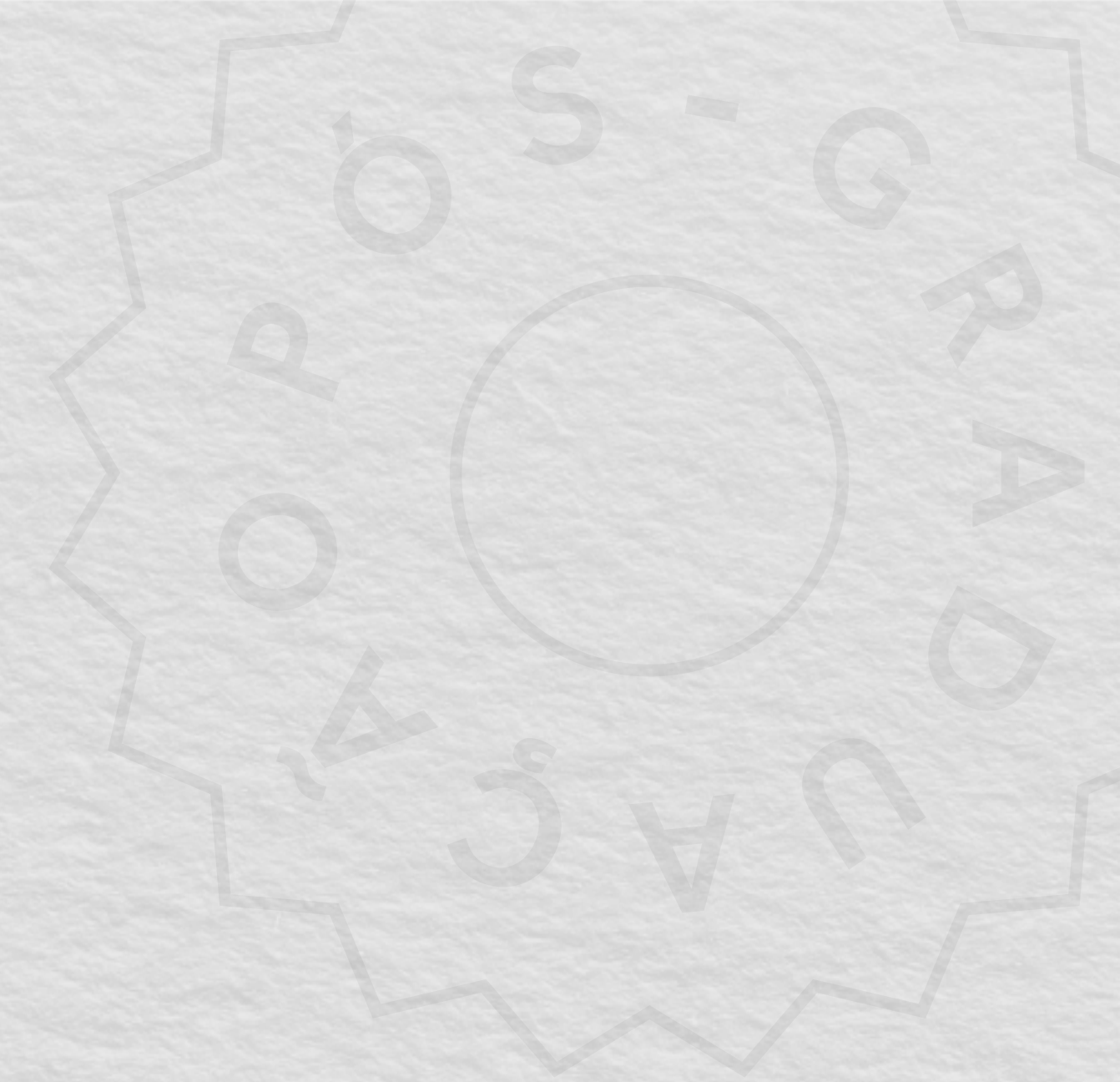


DESCRIÇÃO DA ENTREGA

- Formato de envio: 1 arquivo em PDF.
- Extensão sugerida: de 12 a 18 páginas ou *slides* de desenvolvimento, além de capa e referências.
- A proposta deve conter, obrigatoriamente, referências bibliográficas e ao menos uma representação visual da solução (croqui, diagrama, esquema, leiaute simplificado, *moodboard*, fluxograma ou equivalente).
- Figuras, quadros, tabelas e imagens devem ser usados sempre que contribuírem para a compreensão do caso e devem conter legenda e/ou fonte quando necessário.
- O estudante poderá produzir o material em Word, PowerPoint, Canva ou ferramenta equivalente, desde que entregue a versão final em PDF e mantenha boa legibilidade.

OBSERVAÇÕES

- Não é obrigatório apresentar projeto executivo, memorial descritivo completo, orçamento detalhado ou renderização fotorrealista.
- Quando o caso envolver ambiente real, recomenda-se preservar dados sensíveis, anonimizar informações institucionais e evitar exposição indevida de pessoas.
- O estudante pode aproveitar aprendizados, registros e reflexões do portfólio desenvolvido ao longo do curso, desde que reelabore o material de forma integrada à proposta do Projeto de Aplicação.
- Projetos excessivamente amplos tendem a perder profundidade; por isso, recomenda-se um recorte claro, viável e bem justificado.



CRITÉRIOS AVALIADOS

Peso: 15%: Delimitação do contexto, do problema e do objetivo do projeto.

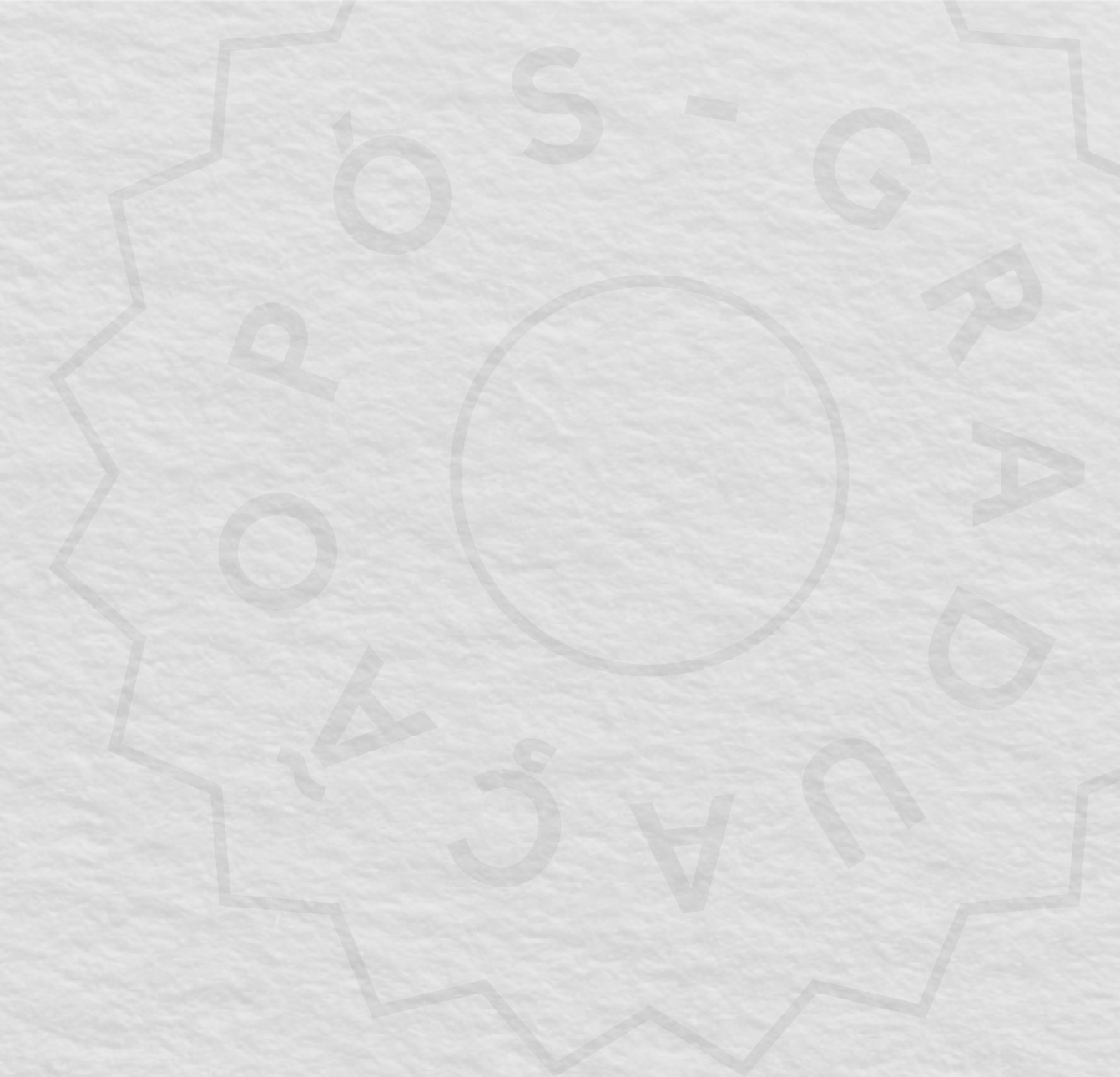
Peso: 15%: Caracterização dos usuários e compreensão da experiência de uso.

Peso: 20%: Qualidade do diagnóstico neuroarquitetônico e fundamentação analítica.

Peso: 25%: Coerência, pertinência e consistência da proposta de intervenção ou das diretrizes de melhoria.

Peso: 15%: Viabilidade, implementação e indicadores de impacto.

Peso: 10%: Comunicação escrita e organização do material.



PÓS **PUCPR** DIGITAL



PUCPR
GRUPO MARISTA

