

FICHA DE DISCIPLINA

DA PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* - UFPE

PROGRAMA:	Pós-Graduação em Design
CENTRO:	Centro de Artes e Comunicação

DADOS DA DISCIPLINA			
CÓDIGO DA DISCIPLINA:	DES972 - Tópicos em Design, Ergonomia e Tecnologia I		
TEMA DA DISCIPLINA:	Ergonomia e Usabilidade em Produtos e Sistemas		
CARGA HORÁRIA:	60 h	NÚMERO DE CRÉDITOS:	4
TIPO DE COMPONENTE:	(X) disciplina	() tópicos especiais	() seminários
PROFESSOR:	Marcelo Márcio Soares		
EMENTA:	Identificar e definir os métodos de pesquisa e técnicas em usabilidade e a sua aplicação na análise de produtos de consumo e interfaces digitais incluindo websites, games e sistemas digitais.		
OBJETIVOS:	As questões de usabilidade têm desempenhado um papel cada vez mais significativo no projeto de produtos e sistemas nos últimos anos. O objetivo deste curso é apresentar ao aluno a engenharia de usabilidade através da qual os produtos e sistemas podem ser projetados de forma a atender às exigências do usuário. Ao final do curso o aluno terá competência para realizar uma avaliação de usabilidade de produtos e sistemas.		
CONTEUDO PROGRAMÁTICO:	Tópico 1 – Conceitos básicos sobre Ergonomia e Usabilidade Tópico 2 - O que entendemos por interação humano-computador, usabilidade e interface de usuário? Tópico 3 - Definindo usabilidade e modelos de usabilidade Tópico 4 - O processo da Engenharia de usabilidade Tópico 5 - O Entendendo e documentando a interface do produto Tópico 6 - Projetando a interação e apresentando uma solução Tópico 7 - Estilos de interação e como eles se relacionam com as situações do projeto Tópico 8 - Recomendações para a configuração e interface do produto Tópico 9 - Avaliação da Usabilidade de Produtos e Softwares Tópico 10 - Métodos para avaliação de usabilidade Tópico 11 – Medindo a experiência do usuário Tópico 12 – Novas tecnologias aplicadas à avaliação da usabilidade		
METODOLOGIA:	ATIVIDADES SÍNCRONAS –Serão apresentados conteúdos teóricos, exposição de slides, discussões e apresentações. Utilizaremos a plataforma zoom.com ATIVIDADES ASSÍNCRONAS – Os alunos terão acesso a material didático complementar e poderão enviar as atividades solicitadas das respectivas aulas síncronas.		
AValiação:	Cada equipe de estudantes deve entregar: 1. Um relatório com a avaliação de usabilidade de um produto e uma		

	<p>website apresentado usando powerpoint ou keynote. A avaliação será composta por trabalhos realizados em sala de aula.</p> <ol style="list-style-type: none">2. Um pôster com o produto redesenhado.3. Um artigo para ser apresentado em uma conferência em design ou ergonomia.4. Um vídeo mostrando a melhoria da usabilidade do produto (2-3 minutos).
BIBLIOGRAFIA:	<p>Horn, J. The Usability Methods Toolbox Handbook. Acessado em 8 de fevereiro de 2022. Disponível em: http://usability.jameshom.com</p> <p>Jordan, P. W. An Introduction to Usability. Taylor & Francis Ltd, 1998.</p> <p>Leventhal, Laura M.; Barnes, Julie A. Usability Engineering: process, products and examples. Pearson, 2008.</p> <p>Madan, A.; Dubey, S. K. Usability evaluation methods - a literature review. International Journal of Engineering Science and Technology (IJEST). V. 4, N. 2, p. 590-599, 2012.</p>