



Instituto Superior de Engenharia

Politécnico de Coimbra

Interação Pessoa-Máquina

CTeSP Tecnologias e Programação de Sistemas de Informação
(Cantanhede)

Professor: João Leal

joao.leal@isec.pt







A avaliação de aprendizagem resulta de um elemento essencial de construção e de conhecimento do percurso que os alunos fazem ao longo da sua aprendizagem.

(Alves, 2004)



Avaliação



**Instituto Superior
de Engenharia**
Politécnico de Coimbra

No cálculo da nota final, considera-se que a **avaliação contínua possui um peso 100%**.
Para obter aprovação à disciplina, os alunos deverão obter a nota final mínima de 47.5%.
O processo de recolha de informação utilizado, de modo contínuo e sistemático, para efeitos de avaliação, consiste na observação direta do trabalho realizado, em sala de aula pelos/as alunos/as, a partir das tarefas, atividades e fichas de trabalho propostas, assim como do refletido no portefólio digital a elaborar pelos/as alunos/as.

O trabalho desenvolvido em sala de aula tem um peso de 20%, o portefólio digital tem um peso de 40% e o trabalho/projeto final individual (que contempla apresentação e defesa) um peso de 40%.

Toda a informação observada e recolhida, a partir dos diferentes instrumentos e processos, concorre para efeitos de avaliação de competências.





Ficheiros Pessoais

- A *cloud* nem sempre está disponível ... *backups*...

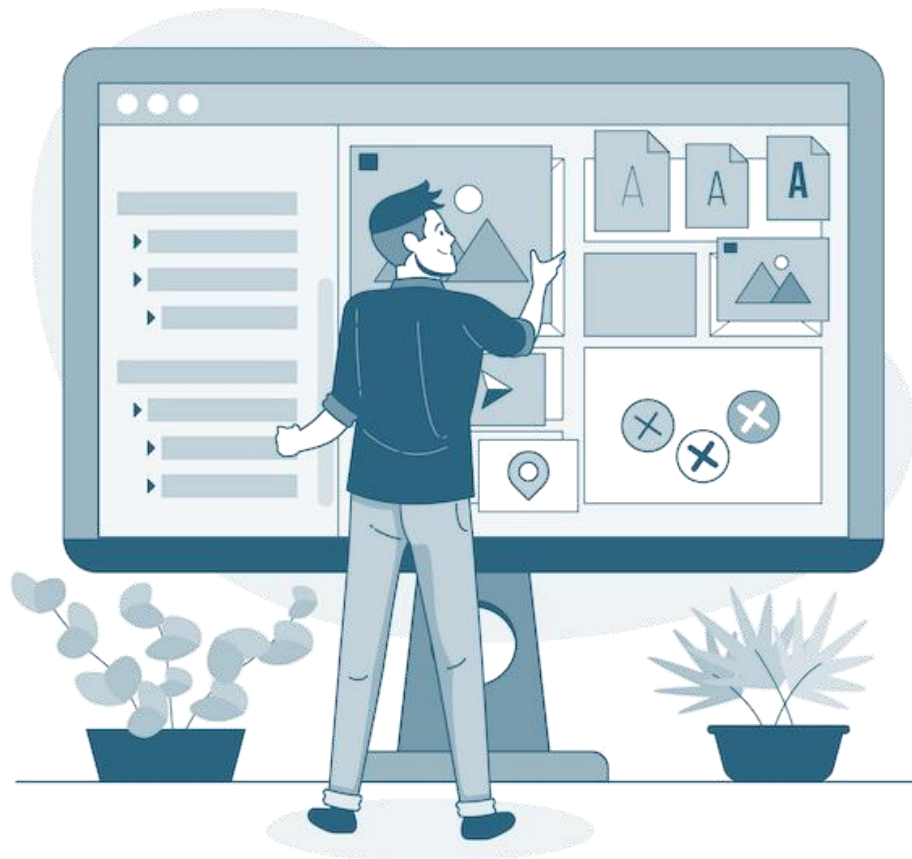


- Cada um é responsável pela gestão dos seus ficheiros e pelas suas boas práticas.



- Criar, manter e atualizar com regularidade o portfolio

individual



Portfólio Digital



Instituto Superior
de Engenharia

Politécnico de Coimbra



Notion



padlet

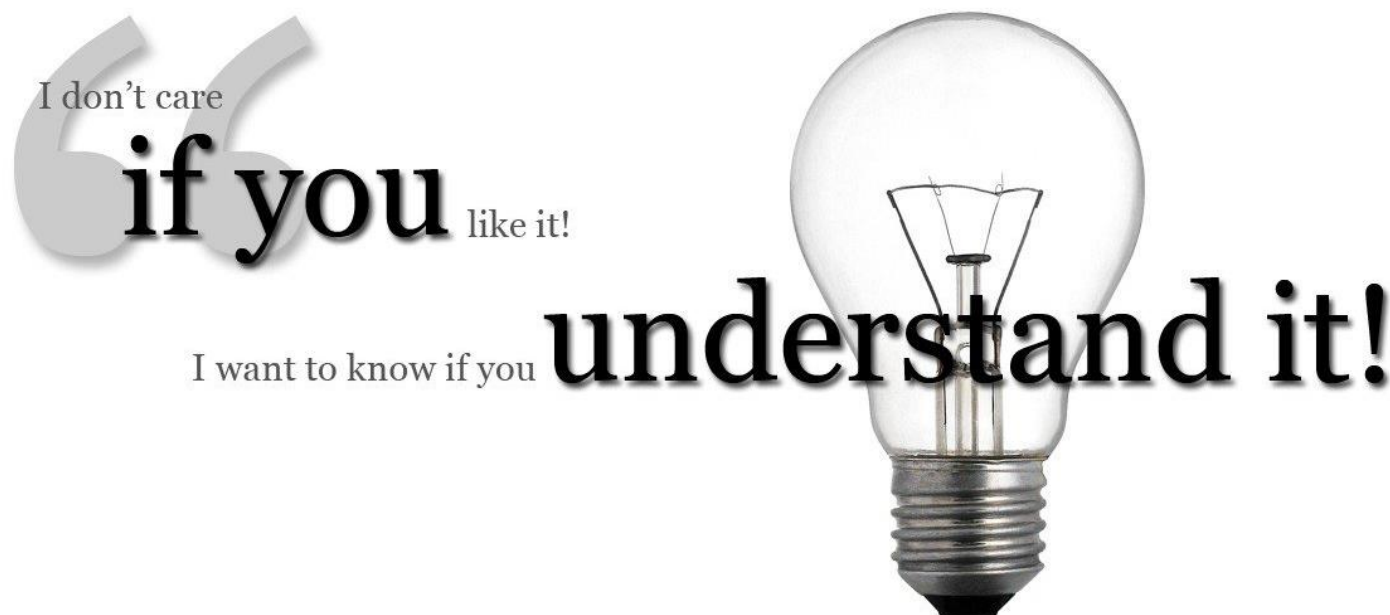
tumblr

Bēhance



WORDPRESS





— Antoine de Saint Exupéry







**Instituto Superior
de Engenharia**

Politécnico de Coimbra

Questions?

Programa



**Instituto Superior
de Engenharia**

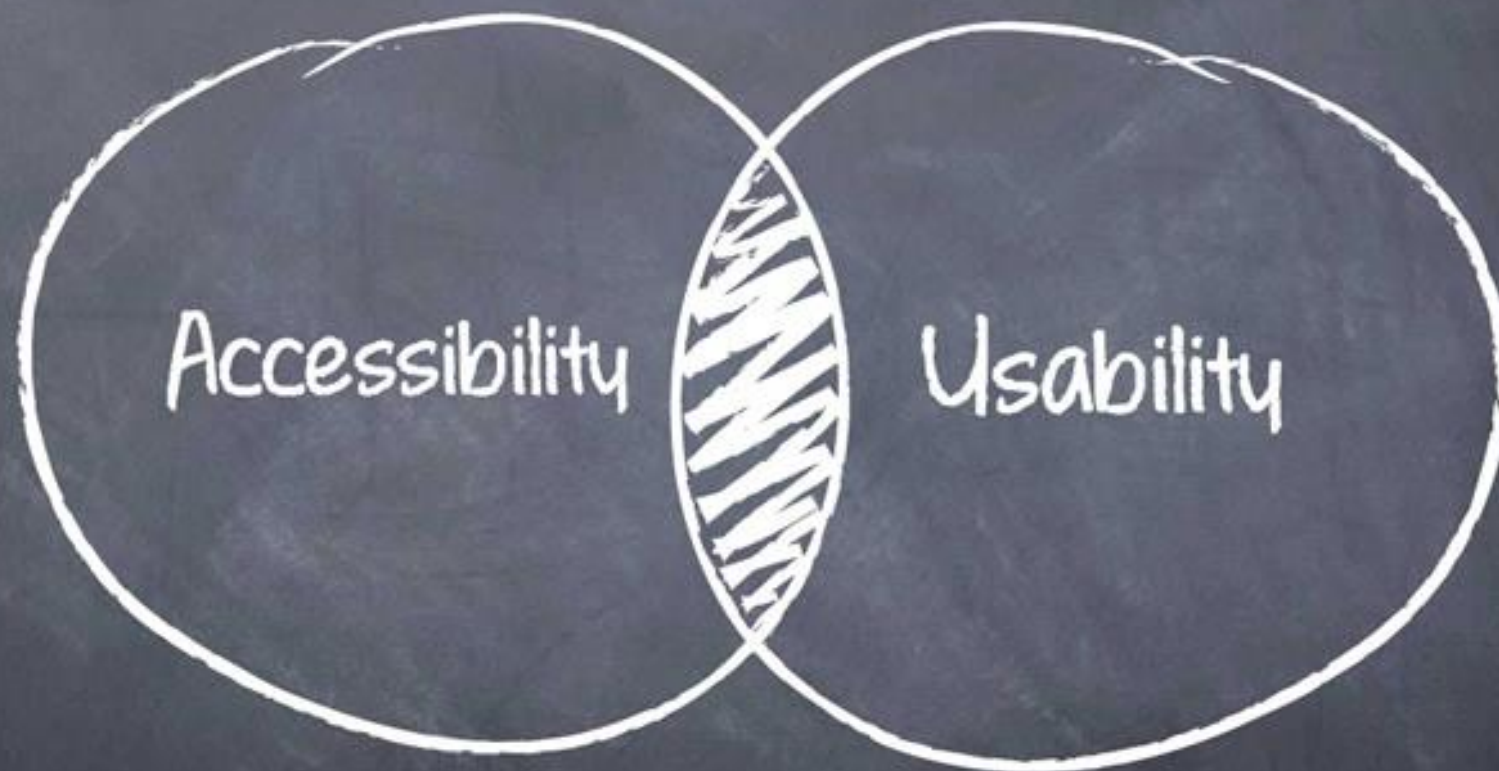
Politécnico de Coimbra

- **Elementos de design HCI** (Estrutura da Informação; Navegação; Composição; Consistência; Equilíbrio)
- **Desenho de Sistemas Interativos** (Conceitos, Planeamento, Estilos de diálogo, Mensagens de erro, Critérios de sucesso, Factores Humanos, Perfil dos Utilizadores; Modelos Mentais e Conceptuais)
- **Guidelines para o Projeto de Aplicações Interativas** (Design Centralizado no Utilizador, Grafismo, Regras e Guidelines)
- **Usabilidade no desenvolvimento de Aplicações** (Sistema Humano de Percepção, Sistema Cognitivo, Sistema Motor)
- **Acessibilidade no desenvolvimento de Aplicações**
- **Técnicas de Avaliação** (Análise de Tarefas, Avaliação heurística, Avaliação com Utilizadores)











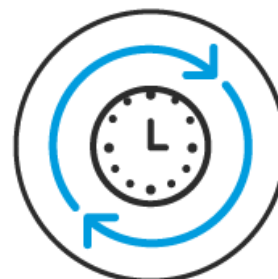
Usability involves...



Navigation



Familiarity



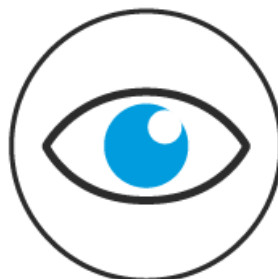
Consistency



Error prevention



Feedback



Visual Clarity



**Flexibility &
Efficiency**

Interaction Design Foundation
interaction-design.org



**Instituto Superior
de Engenharia**

Politécnico de Coimbra



World Usability Day 2006

14 November 2006 • Making life easy!



Usability makes the world work better.



Who said users don't matter?



When usability goes wrong.



DESIGNING THE **PRODUCT** VS DESIGNING THE **EXPERIENCE**

<http://www.mobify.com/blog/>



**Instituto Superior
de Engenharia**

Politécnico de Coimbra



*“Design is not just what
it looks like and feels like.
Design is how it works.”*



Trabalho Prático 1



**Instituto Superior
de Engenharia**

Politécnico de Coimbra

Identificar 3 exemplos onde esteja presente a Interação com um utilizador:

- Um objecto ou situação do dia-a-dia que traduza uma má interação;
- Uma má interface acessível num dispositivo informático.

Trabalho Prático 1



**Instituto Superior
de Engenharia**

Politécnico de Coimbra

- Realização de um pequeno relatório onde, para cada um dos exemplos, sejam especificados e justificados os aspetos negativos da sua interface ou interação.
- Sempre que for indicado um aspeto negativo, deve ser indicada uma proposta de alteração com vista à sua melhoria.
- Cada grupo fará a apresentação do seu trabalho (5-10 minutos) e depois irá proceder-se à discussão das conclusões com a turma.