



Interação Pessoa-Máquina

Docentes

- Nome: **Rui Manuel Feliciano de Jesus**
 - Edifício: C Sala: C.1.5.5
 - Email: rjesus@deetc.isel.ipl.pt rui.jesus@isel.pt
-

Funcionamento

- Enquadramento: **5º Semestre do curso LEIM (Optativa)**
 - Horas/semana: **4,5 horas = 1,5 Teór.-Prát. + 3 Laboratoriais**
 - Créditos: **6 ECTS**
 - Requisitos: **Não existem pré-requisitos**
-

Aulas

- **1,5h Teórico-Práticas**
 - Aulas à distância para todos (ZOOM)
 - **3h Laboratoriais**
 - Aulas presenciais para 1/3 dos alunos e à distância para os restantes
-

Objetivos (I)

- Compreender os conceitos fundamentais na **interação** entre pessoas e as máquinas
 - Compreender os **fatores humanos** que condicionam a utilização dos sistemas interativos
 - Compreender e saber aplicar os principais métodos utilizados no **desenvolvimento de aplicações centrado na experiência do utilizador**
 - Conhecer e saber aplicar as diversas técnicas de **Prototipagem**
-

Objetivos (II)

- Compreender e saber aplicar as principais técnicas de **avaliação de uma interface utilizador** em termos de usabilidade e de outras qualidades da experiência do utilizador
 - Saber enquadrar a Interação Pessoa-Máquina num **Projeto de Engenharia**
-

Programa (I)

- **Introdução:** o que é a interação pessoa-máquina; história e marcos importantes; sistemas interativos e estilos de interação
 - **Modelo iterativo de desenvolvimento centrado no utilizador (DCU):** análise; concepção; implementação e avaliação. Princípios de usabilidade e objetivos da experiência do utilizador.
 - **Análise de tarefas e utilizadores:** tipos de utilizador; caracterização de utilizadores; análise e seleção das tarefas que os utilizadores desejam realizar com o sistema interativo a ser desenvolvido..
-

Programa (II)

- **Prototipagem:** cenários de interação; storyboards; protótipos em papel; wizard-of-oz; protótipos funcionais. Características, vantagens e desvantagens. Ferramentas para desenvolvimento de protótipos
 - **Avaliação:** heurísticas de usabilidade e avaliação com utilizadores. Métodos de recolha de informação. Métodos de análise de dados com estatística descritiva e inferência estatística
 - **Cenários de aplicação:** design da interação para a Web, para dispositivos móveis e para outros paradigmas de interação
-

Trabalhos de Laboratório

- 1º Trabalho de laboratório
 - Princípios de Usabilidade
 - Análise
 - 2º Trabalho de laboratório
 - Design de Protótipo
 - Avaliação Heurística
 - 3º Trabalho de Laboratório
 - Questionário de Usabilidade e Experiência do Utilizador (UX)
-

Projeto

- Avaliação com utilizadores
 - Modelo Iterativo DCU
 - Análise Estatística
 - Relatório com recomendações
-

Avaliação (I)

- **Nota Final**

- 50% Nota Teórica + 50% Nota Prática

- **Nota Teórica**

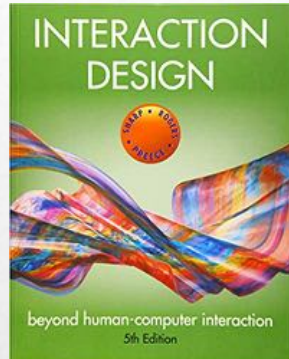
- Exame Final (Época Normal ou de Recurso)
 - **Nota mínima: 9.5 valores**
-

Avaliação (II)

■ Nota Prática

- Nota dos Trabalhos e Projeto x Nota da Discussão
 - Nota dos Trabalhos e Projeto
 - 55% nota do Projeto + 45% nota dos trabalhos de laboratório
 - Discussão
 - Valor entre 0 e 1
 - **Nota mínima: 9.5 valores**
-

Bibliografia (I)



- Jenny Preece, Helen Sharp e Yvonne Rogers
“Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction”,
5th Edition”
John Wiley & Sons, Inc.
ISBN: 978-111-954-725-9



- Manuel J. Fonseca, Pedro Campos e Daniel Gonçalves
“Introdução ao Design de Interfaces”
FCA
ISBN: 978-972-722-738-9

Bibliografia (II)

- <https://usabilidade.gov.pt/>
 - <https://material.io/>
-