

PLANO DE ENSINO

Disciplina: Interface e Usabilidade

Ementa:

Conceitos básicos de interface e usabilidade. Planejamento de interfaces. Desenvolvimento de uma interface interativa. Avaliação e testes de usabilidade em interfaces.

Objetivos:

Objetivo Geral:

- Elaborar o projeto de usabilidade em sistemas de informação, observando os princípios, normas e teorias que auxiliam na composição de interfaces bem construídas.

Objetivos Específicos:

- Compreender os fundamentos de interface centrados no usuário;
- Planejar os processos de interface/interação/usabilidade;
- Conhecer como aplicar técnicas e testes em interfaces.

Conteúdo Programático:

Unidade 1 - FUNDAMENTOS DE INTERFACE E USABILIDADE

Fundamentos de Interação Humano Computador

Usabilidade de interfaces

Experiência do Usuário (UX)

Princípios ergonômicos para a interface com o usuário

Processo cognitivo

Princípios de Gestalt

Unidade 2 - PLANEJAMENTO DE INTERFACES

Processos de Design de Interação

Processos de Design e Metodologia Ágil

Atividades de Design em IHC

Análise de Requisitos para Projetos de IHC

Especificação e Projeto de Interface

Técnicas de especificação de usuários

Unidade 3 - PROJETO E PROTOTIPAÇÃO DE INTERFACES

Projetos de Interface e Interação

Design e Estilos de interação

Análise de Requisitos para Projetos de IHC

Acessibilidade

Unidade 4 - INSPEÇÃO, AVALIAÇÃO E TESTES DE USABILIDADE EM INTERFACES

Avaliação e problemas de usabilidade em interfaces

Avaliações - Tipos

Técnicas de Inspeção e Avaliação de Interfaces

Testes de usabilidade de interfaces

Procedimentos Metodológicos:

A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos. O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da integração de diferentes momentos didáticos. Um destes momentos é a aula, em que são desenvolvidas situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica, o aluno é desafiado, em outros

PLANO DE ENSINO

momentos, à realização de atividades que o auxiliem a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais, de proposições via conteúdo web, livro didático digital, objetos de aprendizagem, textos e outros recursos.

Sistema de Avaliação:

A IES utiliza a metodologia de Avaliação Continuada, que valoriza o aprendizado e garante o desenvolvimento das competências necessárias à formação do estudante. Na Avaliação Continuada, o aluno acumula pontos a cada atividade realizada durante o semestre. A soma da pontuação obtida (de 1.000 a 10.000) por disciplina é convertida em nota (de 1 a 10).

Atividades a serem realizadas:

I. Prova presenciais por disciplina, realizada individualmente.

II. Avaliações formativas, compostas por Avaliações Virtuais.

III. Engajamento AVA, que são pontuações obtidas a cada atividade realizada, sendo elas: web aula, videoaula e avaliação virtual.

Critérios de aprovação:

1. Atingir a pontuação mínima na prova da disciplina (1.500 pontos) e na avaliação de proficiência (200 pontos), quando elegível.
2. Acumular a pontuação mínima total na disciplina (6.000 pontos).
3. Obter frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades (quando se aplicar) e 75% em aulas práticas (quando se aplicar).

O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser verificado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA.

Bibliografia Básica

BENYON, D. Interação Humano-Computador. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/2614>

Associação Brasileira de Normas Técnicas. ABNT NBR ISO 9241-11:2011: Requisitos ergonômicos para o trabalho com dispositivos de interação visual Parte 11: Orientações sobre usabilidade. Rio de Janeiro: ABNT, 2011.

INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION. ISO 9241:11:2018 Ergonomics of human-system interaction - Part 11: Usability: Definitions and concepts. 2 ed. Geneva: ISO, 2018. 29 p.

BELMIRO, J.(org) Usabilidade e Interface Homem-Máquina. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2017.

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/185067>

Kung, P., & Chen, C. (2022). Usability of mobile applications: A concept analysis in health promotion. Taiwan Gong Gong Wei Sheng Za Zhi, 41(2), 142-155. doi:[https://doi.org/10.6288/TJPH.202204_41\(2\).110113](https://doi.org/10.6288/TJPH.202204_41(2).110113) [ProQuest]

Kwan, T. H., Chung Chan, D. P., & Lee, S. S. (2022). User experience and usability of neumorphism and gamification user interface designs in an HIV self-test referral program for men who have sex with men: Prospective open-label parallel-group randomized controlled trial. JMIR Serious Games, 10(2) doi:<https://doi.org/10.2196/35869> [ProQuest]

Diehl, C., Martins, A., Almeida, A., Silva, T., Ribeiro, Ó., Santinha, G., . . . Silva, A. G. (2022). Defining recommendations to guide user interface design: Multimethod approach. JMIR Human Factors, 9(3) doi:<https://doi.org/10.2196/37894> [ProQuest]

PLANO DE ENSINO

Bibliografia Complementar

SEGURADO, V.S.(org). Projeto de interface com o usuário. São Pulo:Pearson Education do Brasil, 2015.

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/124143>

FERREIRA,M.B. Prototipagem e Testes de Usabilidade. Curitiba:Contentus,2020.

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/183505>

STATI, C.R. Experiência do Usuário(UX). Curitiba: InterSaberes,2021.

<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/187441>

SKODA AUTO wins red dot design awards for interface & user experience design. (2021, Nov 15). Contify Automotive News, Retrieved from <https://www.proquest.com/magazines/skoda-auto-wins-red-dot-design-awards-interface/docview/2597775126/se-2> [ProQuest]

Wyncode academy announces accelerated user experience design and user interface design bootcamp, only educate-to-hire program in miami: UX/UI graduates will not pay tuition until employed. (2018, Jan 31). PR Newswire Retrieved from <https://www.proquest.com/wire-feeds/wyncode-academy-announces-accelerated-user/docview/1992688937/se-2> [ProQuest]

Puspitasari, D. P., & Tarigan, A. (2019). Analysis of user interface and user experience usability on arsitag.com mobile version using heuristic evaluation method. International Journal of Computer Science and Software Engineering, 8(9), 211-213. Retrieved from <https://www.proquest.com/scholarly-journals/analysis-user-interface-experience-usability-on/docview/2313014234/se-2> [ProQuest]

Wang, J., Xu, Z., Wang, X., & Lu, J. (2022). A comparative research on usability and user experience of user interface design software. International Journal of Advanced Computer Science and Applications, 13(8) doi:<https://doi.org/10.14569/IJACSA.2022.0130804> [ProQuest]