#### **Experiência do Usuário de Software**

Carga horária

Teórica: 32 horas

Prática: 32 horas

Total: 64 horas

Unidade responsável: Instituto de Informática (INF)

Natureza: Núcleo Específico (NE) / Obrigatória

Pré-requisito: Não possui

Ementa:

1. Qualidade em uso (4h): usabilidade, acessibilidade.
2. Design centrado no usuário (8h): diretrizes, pesquisa, personas, jornadas de usuário, modelagem (especificação) e ferramentas.
3. Projeto de interação (16h): diretrizes, criação, modelagem (especificação) e ferramentas.
4. Design de software e interfaces gráficas (8): padrões arquiteturais para design da camada de apresentação (MVC, MVP, MVVM e outros).
5. Implementação de interfaces (20h).
6. Modelos de validação de experiência (8h): modelos, métodos e técnicas para validação de experiência do usuário.

#### *Condições mínimas (estar apto a)*

* (Faz com orientação). Explicar a construção de software, experiência do usuário e a relação com a Engenharia de Software e a noção se sistema.
* (Faz com orientação). Usar e configurar ferramentas para edição, documentação, compilação, depuração (debugging), build, teste, controle de versão, coleta de medidas (desempenho, consumo de memória, análise estática e cobertura), integração contínua, e aplicativos fundamentais de linha de comandos.
* (Faz com orientação). Criar código orientado a objetos em conformidade com o projeto (design) detalhado seguindo estratégias recomendadas.
* (Segue instruções). Usar processos para a construção de software (criação de código, controle de versão, inspeção e integração).
* (Segue instruções). Detalhar projeto (design) em conformidade com requisitos de software.
* (Segue instruções). Colaborar com a construção de código em equipe.
* (Segue instruções). Auxiliar na criação de requisitos de usabilidade.
* (Segue instruções). Criar e registrar projeto de interação que atende requisitos de usabilidade.
* (Faz com orientação). Usar ferramentas e bibliotecas para o desenvolvimento de código de interfaces.
* (Faz com orientação). Criar código em conformidade com o projeto de interação correspondente.

Bibliografia básica:

* GOTHELF, J.; SEIDEN, J. Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience, O’Reilly, 2013.
* KRUG, S., Don´t make me think: revisited. New Riders, 2014. ISBN 978-0321965516.
* BORBA, F. E. Ajax: guia de programação. São Paulo: Erica, 2006. ISBN 8536501375.

Bibliografia complementar:

* PREECE, J.; SHARP, H.; ROGERS, Y. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, Wiley, 2015. ISBN 978-1119020752.
* CYBIS, W. O. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. 2a. edição. São Paulo: Novatec, 2010. ISBN 9788575222324.
* COUTAZ, J.; BASS, L. Developing software for the user interface. Addison-Wesley, 1991. ISBN 0201510464.
* HARTSON, H. R.; HIX, D. Developing user interfaces: ensuring usability through product & process. Wiley, 1993. ISBN 0471578134.
* OLSEN, D. R. Developing user interfaces. Morgan Kaufmann, 1998. ISBN 1558604189.

Informações: