



Plano de Ensino para o Ano Letivo de 2020

IDENTIFICAÇÃO		
Disciplina: Ergonomia II		Código da Disciplina: DSG336
Course: Ergonomics II		
Materia: Ergonomía II		
Periodicidade: Semestral	Carga horária total: 40	Carga horária semanal: 02 - 00 - 00
Curso/Habilitação/Ênfase: Design Design	Série: 3 3	Período: Noturno Matutino
Professor Responsável: Ana Paula Scabello Mello	Titulação - Graduação Arquiteto e Urbanista	Pós-Graduação Doutor
Professores: Ana Paula Scabello Mello	Titulação - Graduação Arquiteto e Urbanista	Pós-Graduação Doutor
OBJETIVOS - Conhecimentos, Habilidades, e Atitudes		
Conhecimentos: Aprofundar os conceitos e métodos de análise e estudos em ergonomia. Habilidades: Analisar a adequação ergonômica de produtos, objetos, interfaces humano-computador (IHC). Atitudes: Incorporar os conceitos de ergonomia cognitiva, usabilidade e design centrado no usuário em sua prática projetual.		
EMENTA		
Interfaces com problemas de usabilidade em relação à cognição. Ergonomia Cognitiva e usabilidade. Modelos mentais. Percepção. Memória. Processamento da informação. Ação. Ergonomia Cognitiva e IHC - interação humano computador. Análise da interface. Emoção, cognição e usabilidade. Neurofisiologia das emoções. Emoções primárias e secundárias. Emoção, humor, sentimento. Influências das emoções nos processos cognitivos. Design emocional: visceral, comportamental, reflexivo. Desenvolvimento de interface.		
SYLLABUS		
Interfaces with usability problems in relation to cognition. Cognitive ergonomics and usability. Mental models. Perception. Memory. Information processing. Cognitive Ergonomics and IHC - human computer interaction. Interface analysis. Emotion, cognition and usability. Neurophysiology of emotions. Primary and secondary emotions. Emotion, mood, feeling. Influences of emotions on cognitive processes. Emotional design: visceral, behavioral, reflective. Interface development.		



TEMARIO

Interfaces con problemas de usabilidade em relação à cognição. Ergonomia cognitiva e usabilidade. Modelos mentais. Percepção. A memória. Processamento da informação. A ação. Ergonomia Cognitiva e IHC - interação humana computador. Análise da interface. Emoção, cognição e usabilidade. Neurofisiologia das emoções. Emoções primárias e secundárias. Emoção, humor, sentimento. Influências das emoções nos processos cognitivos. Design emocional: visceral, condutual, reflexivo. Desenvolvimento de interface.

ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM - EAA

Aulas de Teoria - Sim

LISTA DE ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM

- Ensino Híbrido
- Sala de aula invertida
- Design Thinking
- Project Based Learning

METODOLOGIA DIDÁTICA

Aulas teóricas expositivas, atendimento aos grupos de projeto, desenvolvimento de projetos, leituras programadas, seminários e apresentações.

CONHECIMENTOS PRÉVIOS NECESSÁRIOS PARA O ACOMPANHAMENTO DA DISCIPLINA

Ergonomia I

CONTRIBUIÇÃO DA DISCIPLINA

Capacitar o aluno a analisar a adequação ergonômica de produtos, objetos, embalagens, interfaces humano-computador, incorporar os conceitos de ergonomia cognitiva e usabilidade na prática projetual e aprimorar a capacidade do aluno para desenvolver projetos comprometidos com a adequação às necessidades dos usuários.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; RICHARD, Faust. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. São Paulo, SP: Novatec, 2007. 344 p. ISBN 9788575221389.

KRUG, Steve. Não me faça pensar : atualizado: uma abordagem de bom senso à usabilidade na Web e Mobile. [Don't make me think revisited]. FERNANDES, Acauan Pereira (Trad.). 1. ed. Rio de Janeiro: AtlasBooks, 2014. 198 p. ISBN 9788576088509.

NORMAN, Donald A. Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro, RJ: Rocco, 2008. 278 p.

NORMAN, Donald A. O design do dia-a-dia. [Trad. de Ana Deiról]. Rio de Janeiro, RJ: Rocco, 2006. 271 p. (Hiperestudos). ISBN 8532520839.



NORMAN, Donald A. O design do futuro. Trad. de Talita Rodrigues. Rio de Janeiro, RJ: Rocco, 2010. 191 p. ISBN 9788532525482.

Bibliografia Complementar:

DUL, Jan; WEERDMEESTER, Bernard. Ergonomia prática. [Título original: Ergonomics for beginners]. Trad. Itiro Iida. 3. ed. São Paulo, SP: Edgard Blücher, 2012. 163 p.

GOMES FILHO, João. Ergonomia do objeto: sistema técnico de leitura ergonômica. 2. ed. São Paulo, SP: Escrituras, 2010. 269 p.

GREENBERG, Saul. Sketching user experiences. Waltham, MA: Morgan Kaufmann, c2012. 262 p. ISBN 9780123819598.

MORAES, Anamaria de. (org.); FRISONI, Bianca Cappucci. (org.). ERGODESIGN: produtos e processos. Rio de Janeiro, RJ: 2AB, 2001. 206 p.

NIELSEN, Jakob; BUDI, Raluca. Usabilidade móvel. [Mobile usability]. FACCHIM, Sergio (Trad.). Rio de Janeiro: Campus / Elsevier, c2014. 203 p. ISBN 9788535264272.

SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. Design participativo: técnicas para a inclusão de usuários no processo ergodesign de interfaces. Rio de Janeiro, RJ: Rio Books, 2012. 170 p. ISBN 9788561556167.

TEIXEIRA, Fabrício. Introdução e boas prática em UX Design. São Paulo: Casa do Código, 2015. 271 p. ISBN 9788575223925.

AValiação (conforme Resolução RN CEPE 16/2014)

Disciplina semestral, com trabalhos.

Pesos dos trabalhos:

k_1 : 1,0 k_2 : 1,0 k_3 : 1,0

INFORMAÇÕES SOBRE PROVAS E TRABALHOS

K1 - Trabalho T1: Ergonomia cognitiva: análise da usabilidade de uma interface digital.

K2 - T2: Ergonomia cognitiva: desenvolvimento de interface.

K3 - Atividades A1 a A10: Participação individual em aula.



OUTRAS INFORMAÇÕES



SOFTWARES NECESSÁRIOS PARA A DISCIPLINA

Pacote MS Office; Adobe XD; InVision.



APROVAÇÕES

Prof.(a) Ana Paula Scabello Mello
Responsável pela Disciplina

Prof.(a) Claudia Alquezar Facca
Coordenador(a) do Curso de Design

Data de Aprovação:



PROGRAMA DA DISCIPLINA		
Nº da semana	Conteúdo	EAA
22 T	-	0
23 T	Apresentação do programa da disciplina e introdução aos temas abordados no semestre. Discussão e apresentação de exemplos de produtos / interfaces com problemas de usabilidade em relação à cognição.	1% a 10%
24 T	Ergonomia Cognitiva e usabilidade. Modelos mentais. Percepção. Memória. Processamento da informação. Ação.	0
25 T	Princípios Ergonômicos para Interfaces Humano-Computador. Heurísticas de Usabilidade. Atividade A1: Definição e apresentação do tema do trabalho k1.	1% a 10%
26 T	Ergonomia Cognitiva e IHC - interação humano computador. Leitura preparatória para o seminário, em grupos. Trazer o texto.	61% a 90%
27 T	Atividade A2: seminário e leitura programada: CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; RICHARD, Faust. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. São Paulo, SP: Novatec, 2007. CAPÍTULO 1.	91% a 100%
28 T	Atividade A3: Trabalho K1. Análise de interface. Atendimentos.	91% a 100%
29 T	Atividade A4: Trabalho K1. Análise de interface. Atendimentos.	91% a 100%
30 T	Atividade A5: Trabalho K1. Análise de interface. Atendimentos.	91% a 100%
31 T	AValiação: entrega e apresentação do trabalho k1.	91% a 100%
32 T	Devolutiva do trabalho K1.	0
33 T	Emoção, cognição e usabilidade. Sistema neurofisiológico das emoções. Emoções primárias e secundárias. Emoção, humor e sentimento. Influências das emoções nos processos cognitivos. Design visceral, comportamental, reflexivo.	0
34 T	Atividade A6: seminário e leitura programada: NORMAN, Donald A. Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008. PRÓLOGO e PARTE I.	91% a 100%
35 T	Atividade A7: Trabalho K2. Desenvolvimento em aula/atendimentos.	91% a 100%
36 T	Atividade A8: Trabalho K2. Desenvolvimento em aula/atendimentos.	91% a 100%
37 T	Atividade A9: Trabalho K2. Desenvolvimento em aula/atendimentos.	91% a 100%
38 T	Atividade A10: Trabalho K2. Pré-apresentação.	91% a 100%
39 T	Trabalho K2: entrega e apresentação do trabalho k2 - AVALIAÇÃO.	91% a 100%
40 T	Devolutiva do trabalho K2.	0



41 T	Substitutiva: reapresentação das correções do K2. Encerramento do curso.	61% a 90%
Legenda: T = Teoria, E = Exercício, L = Laboratório		