



## Plano de Ensino

### 1 Código e nome da disciplina

DGT0297 ENGENHARIA DE USABILIDADE

### 2 Carga horária semestral

### 3 Carga horária semanal

### 4 Perfil docente

O docente deve preferencialmente ser graduado em Ciência da Computação, Informática, Engenharias ou áreas afins e possuir titulação mínima de especialista (Pós Graduação Lato Sensu), embora seja desejável a Pós-Graduação Stricto Sensu (Mestrado e/ou Doutorado).

É desejável que o docente possua experiência profissional de anos no mercado de trabalho em Tecnologias da Informação, além de conhecimentos teóricos e práticos, habilidades de comunicação em ambiente acadêmico, capacidade de interação e fluência digital para utilizar ferramentas necessárias ao desenvolvimento do processo de ensino- aprendizagem (SGC, SAVA, BdQ e SIA).

É necessário que o docente domine as metodologias ativas inerentes à educação por competências e ferramentas digitais que tornam a sala de aula mais interativa. A articulação entre teoria e prática deve ser o eixo direcionador das estratégias em sala de aula. Além disto, é imprescindível que o docente estimule o autoconhecimento e autoaprendizagem entre seus alunos.

### 5 Ementa

Ergonomia; Princípios Ergonômicos para IHC; Projeto de IHC; Técnicas de Avaliação de Usabilidade; Conceitos e Importância.

### 6 Objetivos

### 7 Procedimentos de ensino-aprendizagem

### 8 Temas de aprendizagem

1. ERGONOMIA EM INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR
  - 1.1 DESCREVER OS CONCEITOS DE ERGONOMIA E USABILIDADE EM GERAL
  - 1.2 DESCREVER OS PRINCÍPIOS E CRITÉRIOS ERGONÔMICOS EM IHC
  - 1.3 IDENTIFICAÇÃO DO QUE É NECESSÁRIO PARA QUE UM SOFTWARE TENHA CARACTERÍSTICAS MÍNIMAS DE ERGONOMIA EM IHC
2. DESENVOLVIMENTO DE INTERFACE HUMANO COMPUTADOR
  - 2.1 ELEMENTOS A SEREM DEFINIDOS EM UM PROJETO DE DESIGN DE INTERFACE HUMANO-COMPUTADOR
  - 2.2 TÉCNICAS DE CONCEPÇÃO E DE MODELAGEM DE INTERFACE HUMANO COMPUTADOR
  - 2.3 PROCESSO DE DESIGN DE INTERFACE HUMANO-COMPUTADOR
  - 2.4 PRINCÍPIOS E DIRETRIZES PARA O DESIGN DE INTERFACES HUMANO-COMPUTADOR
3. AVALIAÇÃO DE INTERFACE HUMANO-COMPUTADOR
  - 3.1 A IMPORTÂNCIA DA AVALIAÇÃO DE USABILIDADE DE UMA INTERFACE HUMANO-COMPUTADOR
  - 3.2 APLICAR A TÉCNICA DE AVALIAÇÃO HEURÍSTICA DE INTERFACE HUMANO-COMPUTADOR
  - 3.3 APLICAR A TÉCNICA DE AVALIAÇÃO POR INSPEÇÃO POR MEIO DE LISTA DE VERIFICAÇÃO DE INTERFACE HUMANO-COMPUTADOR
  - 3.4 APLICAR A TÉCNICA DE AVALIAÇÃO POR ENSAIO DE INTERAÇÃO DE INTERFACE HUMANO-COMPUTADOR
4. ACESSIBILIDADE À WEB
  - 4.1 CONCEITO GERAL DE ACESSIBILIDADE, SUAS SEIS DIMENSÕES E CARACTERÍSTICAS
  - 4.2 CONCEITOS GERAIS SOBRE ACESSIBILIDADE À WEB E SEUS BENEFÍCIOS
  - 4.3 OS SETE COMPONENTES ESSENCIAIS PARA PROMOÇÃO DA ACESSIBILIDADE À WEB
  - 4.4 ESTRATÉGIAS DE INTEGRAÇÃO DA ACESSIBILIDADE EM TODO O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE WEBSITES, APLICATIVOS E OUTROS PRODUTOS DIGITAIS

## 9 Procedimentos de avaliação

Nesta disciplina, o aluno será avaliado pelo seu desempenho nas avaliações (AV ou AVS), sendo a cada uma delas atribuído o grau de 0,0 (zero) a 10,0 (dez). O discente conta ainda com uma atividade sob a forma de simulado, que busca aprofundar seus conhecimentos acerca dos conteúdos apreendidos, realizada online, na qual é atribuído grau de 0,0 (zero) a 2,0 (dois). Esta nota poderá ser somada à nota de AV e/ou AVS, caso o aluno obtenha nestas avaliações nota mínima igual ou maior do que 4,0 (quatro).

Os instrumentos para avaliação da aprendizagem constituem-se em diferentes níveis de complexidade e cognição, efetuando-se a partir de questões que compõem o banco da disciplina. O aluno realiza uma prova (AV), com todo o conteúdo estudado e discutido nos diversos materiais que compõem a disciplina. Será considerado aprovado o aluno que obtiver nota igual ou superior a 6,0 (seis). Caso o aluno não alcance o grau 6,0 na AV, ele poderá fazer uma nova avaliação (AVS), que abrangerá todo o conteúdo e cuja nota mínima necessária deverá ser 6,0 (seis). As avaliações serão realizadas de acordo com o calendário acadêmico institucional.

## 10 Bibliografia básica

Gonçalves, Fabiano. **ENGENHARIA DE USABILIDADE**. Rio de Janeiro: SESES, 2016.  
Disponível em: <https://repositorio2.azurewebsites.net/api/objetos/efetuaDownload/e688dd27-9926-438a-bc0c-997b693cf0f3>

SEGURADO, Valquiria S. (Organizadora). **Projeto de interface com o usuário**. 2017. Rio de Janeiro: Editora Pearson  
Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/124143>

SOBRAL, Wilma S. **DESIGN DE INTERFACES - INTRODUÇÃO**. Editora Érica. São Paulo: Érica  
Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788536532073/>

## 11 Bibliografia complementar

Abrahão, Júlia I.; Montedo, Uíara B.; Mascia, Fausto L.; Fleury, André L. **Ergonomia e Usabilidade em Ambiente Virtual de Aprendizagem**. Rio de Janeiro: Blucher  
Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788521206392/>

Heinen, Renata C. **ERGONOMIA INFORMACIONAL E USABILIDADE**. Rio de Janeiro: SESES  
Disponível em: <https://repositorio2.azurewebsites.net/api/objetos/efetuaDownload/c02af3be-917e-4bc2-bb85-df0897a29dec>

Hsuan-An, Tai. **Design conceitos e métodos**. Rio de Janeiro: Blucher  
Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/158856>

KALBACH, James. **Design de Navegação Web: Otimizando a Experiência do Usuário**. Porto Alegre: Bookman  
Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577805310/>

Williams, Robin. **Design para quem não é designer**. São Paulo: Callis  
Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/7034>