

Programa da Disciplina

Curso: Licenciatura em Engenharia Informática

Turma: 4N1

Disciplina

Interação Homem-Máquina

Nível:

Nível 1

Objectivos:

Proporcionar aos estudantes uma abordagem pragmática à concepção de media digitais interactivos.

Dotar os estudantes de conhecimentos e competências que lhes permitam aplicar métodos e técnicas para a concepção, construção e teste sistemático de media digitais interactivos.

Um objectivo de segunda ordem é também explorar, com os estudantes, noções básicas e tipografia, cor e composição gráfica.

Resumo

Conceitos fundamentais da Interação Homem-Máquina – interface do utilizador, usabilidade, ergonomia, design de interacção.

A construção de modelos e o desenvolvimento de conceitos para media digitais interactivos – cenários, maquetas, guiões, resolução de problemas e testes com os utilizadores.

Métodos de avaliação – amigabilidade, acessibilidade, usabilidade e propósito do ponto de vista do utilizador final, de quem fornece ou disponibiliza o serviço e de quem o concebeu.

Noções básicas de tipografia, cor e composição gráfica.

Competências:

Conhecimento geral do processo de concepção de media digitais interactivos.

Capacidade para descrever *personas*, cenários e histórias do utilizador.

Capacidade para desenhar diagramas de arquitectura de formação.

Capacidade para compor protótipos de complexidade moderada.

Capacidade para testar protótipos e soluções finais de determinados tipos de media digitais interactivos

A título complementar o estudantes deverão: adquirir capacidade para usar XHTML e CSS para a especificação de atributos tipográficos, de cor e de composição gráfica na construção de interfaces do utilizador baseadas na Web; e dominar genericamente alguns métodos e técnicas de avaliação de interfaces baseadas na Web.

Língua:

Português

Área Científica

Fundamentos da Computação

Metodologia

Aulas teóricas (exposição e debate)

Aulas práticas (resolução de exercícios e execução de um projecto)

Conteúdo Programático (Por Sessão)*

Número: 1 (3 horas)

Tipo: Teórica

Introdução ao estudo da Interacção Homem-Máquina

Número: 2 (1 hora)

Tipo: Teórica

A construção de modelos e o desenvolvimento de conceitos para media digitais interactivos (primeira parte)

Número: 2 (2 horas)

Tipo: Prática

Início do desenvolvimento do projecto

Número: 3 (1 hora)

Tipo: Teórica

A construção de modelos e o desenvolvimento de conceitos para media digitais interactivos (segunda parte)

Número: 3 (2 horas)

Tipo: Prática

Desenvolvimento do projecto

Número: 4 (1 hora)

Tipo: Teórica

A construção de modelos e o desenvolvimento de conceitos para media digitais interactivos (terceira parte)

Número: 4 (2 horas)
Tipo: Prática
Desenvolvimento do projecto

Número: 5 (1 hora)
Tipo: Teórica
Métodos de avaliação (primeira parte)

Número: 5 (2 horas)
Tipo: Prática
Desenvolvimento do projecto

Número: 6 (1 hora)
Tipo: Teórica
Métodos de avaliação (segunda parte)

Número: 6 (2 horas)
Tipo: Prática
Desenvolvimento do projecto

Número: 7 (1 hora)
Tipo: Teórica
Métodos de avaliação (terceira parte)

Número: 7 (2 horas)
Tipo: Prática
Desenvolvimento do projecto

Número: 8 (1 hora)
Tipo: Teórica
Noções básicas de tipografia, cor e composição gráfica (primeira parte).

Número: 8 (2 horas)
Tipo: Prática
Desenvolvimento do projecto

Número: 9 (1 hora)
Tipo: Teórica
Noções básicas de tipografia, cor e composição gráfica (segunda parte).

Número: 9 (2 horas)
Tipo: Prática
Desenvolvimento do projecto

Número: 10 (1 hora)

Tipo: Teórica
Noções básicas de tipografia, cor e composição gráfica (terceira parte).

Número: 10 (2 horas)
Tipo: Prática
Desenvolvimento do projecto

Número: 11 (3 horas)
Tipo: Prática
Conclusão do desenvolvimento do projecto

Número: 12 (3 horas)
Tipo: Prática
Apresentação e defesa pública do projecto

Número: 13 (3 horas)
Tipo: Prática
Apresentação e defesa pública do projecto

Regras de Avaliação

1ª época

Nota final = 30% (ensaio teórico) + 70 % (projecto)

2ª época

Nota final = 50% (exame) + 50 % (projecto)

Época especial

Nota final = 100% (exame)

Observações

O valor mínimo admitido em qualquer nota parcial é de 8 valores.
Todas as notas podem transitar de época excepto no caso da época especial.
Nenhuma nota parcial transita de ano lectivo.

Bibliografia

Tipo: **Principal**
Título: **Interaction Design: Beyond Human-computer Interaction**
Autores: **Jenny Preece**
Editora: **John Wiley & Sons**
Data: **2007**
Local: **Nova Iorque**
País: **Estados Unidos da América**

Tipo: **Secundária**

Título: **Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics (Interactive Technologies)**

Autores: **Tullis**

Editora: **Morgan Kaufmann**

Data: **2008**

Local: **Nova Iorque**

País: **Estados Unidos da América**