

	GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)	MODELO PED.007.03
---	--	-----------------------------

<i>Curso</i>	Comunicação Multimédia					
<i>Unidade curricular (UC)</i>	Laboratório de Interação 					
<i>Ano letivo</i>	2023/2024	<i>Ano</i>	2	<i>Período</i>	1.º semestre	<i>ECTS</i> 6
<i>Regime</i>	Obrigatório	<i>Tempo de trabalho (horas)</i>		Total: 162	Contacto: 67.5	
<i>Docente(s)</i>	Filipe José Neto Caetano					
<input type="checkbox"/> <i>Responsável da UC ou</i> <input checked="" type="checkbox"/> <i>Coordenador(a) Área/Grupo Disciplinar</i> <input type="checkbox"/> <i>Regente</i>	José Carlos Fonseca					

Previsto

1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

A unidade curricular tem como principal objetivo a criação de bases sólidas para uma correta planificação, estruturação e criação de conteúdos digitais, introduzindo conceitos e métodos para a integração de conceitos de usabilidade e de acessibilidade no desenvolvimento de sistemas multimédia centrados no utilizador, numa perspetiva inclusiva. No decorrer da unidade são abordados os principais métodos para a implementação e avaliação da usabilidade e da acessibilidade em sistemas de informação.

No final da unidade curricular, os alunos deverão conseguir:

- Enumerar os fatores humanos que condicionam a utilização de um qualquer sistema multimédia.
- Desenhar e testar uma interface para uma qualquer aplicação, tendo em atenção os tipos de utilizador-alvo.
- Identificar os problemas sentidos pelos utilizadores na interação com uma aplicação.
- Tecer opiniões críticas sobre interfaces existentes, sugerindo alterações sempre que necessário.
- Compreender a necessidade de acompanhar o desenvolvimento de software com testes de usabilidade e de acessibilidade desde o seu início.

2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. Usabilidade e o Desenho de Interfaces

- a. Definição de Usabilidade
- b. Objetivos da Engenharia de Usabilidade
- c. O Desenho da Interface com o Utilizador

<p>POLI ESCOLA SUPERIOR EDUCAÇÃO COMUNICAÇÃO DESPORTO</p> <p>TÉCNICO GUARDA</p>	<p>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)</p>	<p>MODELO PED.007.03</p>
--	--	--------------------------------------

- d. O Desenvolvimento Centrado nos Utilizadores e o Ciclo da Engenharia de Usabilidade
 - e. Avaliação Heurística
 - f. Avaliação Preditiva
 - g. Avaliação com Utilizadores
2. Acessibilidade e o Desenho de Interfaces
- a. Introdução
 - b. Níveis de Abordagem das WCAG 2.0
 - c. Diretrizes WCAG 2.0
 - i. Perceível
 - ii. Operável
 - iii. Compreensível
 - iv. Robusto
 - d. Conformidade: Requisitos de Conformidade.
 - e. Selo de Usabilidade e Acessibilidade
 - f. Decreto de Lei n.o 83/2018.

3. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UC

O conteúdo programático apresentado inclui todos os temas descritos nos objetivos apresentados. Os conteúdos programáticos estão em coerência com os objetivos da unidade curricular dado que o programa foi concebido para abordar de forma correta a planificação e desenvolvimento de interfaces e de conteúdos digitais, introduzindo conceitos e métodos para a integração de conceitos de usabilidade e de acessibilidade no desenvolvimento de sistemas multimédia centrados no utilizador.

4. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

<p>POLI ESCOLA SUPERIOR EDUCAÇÃO COMUNICAÇÃO DESPORTO</p> <p>TÉCNICO GUARDA</p>	<p>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)</p>	<p>MODELO PED.007.03</p>
---	--	-------------------------------------

FONSECA M., CAMPOS P., GONÇALVES D. (2012) *Introdução ao Design de Interfaces*. Lisboa: FCA, Editora Informática - ISBN 978-972-722-738-9.

YONAITIS, R. (2002) *Understanding Accessibility: A Guide to Achieving Compliance on Web Sites and Intranets*. New Hampshire: HiSoftware.

PREECE, J., ROGERS, Y., & SHARP, H. (2002) *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. John Wiley and Sons Ltd.

STANTON, N., SALMON, P., WALKER, G., BABER, C., & JENKINS, D., (2005). *Human Factors Methods: A Practical Guide for Engineering and Design*. Ashgate Publishing Company.

5. METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)

A disciplina desenvolver-se-á segundo um modelo teórico-prático que alternará aulas teórico-práticas com aulas dedicadas ao desenvolvimento de exercícios e projetos. Os exercícios visarão a exploração e consolidação dos conhecimentos adquiridos através da resolução de problemas específicos. Procurar-se-á desenvolver a capacidade crítica dos alunos através da análise e discussão coletiva dos trabalhos desenvolvidos na aula.

A dimensão sumativa da avaliação contínua define-se através dos seguintes elementos: a) média ponderada das provas escritas realizadas ao longo do semestre, com obrigatoriedade de nota mínima de oito valores em cada uma destas b) Portefólio, onde serão avaliadas sumativamente a capacidade de implementação dos conceitos teóricos e práticos da unidade curricular, com obrigatoriedade de nota mínima de oito valores em cada um destes. Pretende-se assim avaliar a capacidade de implementação dos conceitos teóricos e práticos da unidade curricular A Classificação final será a soma dos dois elementos de avaliação sumativa.

Grelha de avaliação	Valor %	Valor absoluto
Provas escritas	30	6
Portefólio	70	14
Total	100,0	20,0

A avaliação em fase de exame e recurso será efetuada com base nos seguintes elementos: a) Portefólio de trabalhos práticos desenvolvidos durante o semestre sendo dada oportunidade ao aluno de os melhorar, existindo a obrigatoriedade de nota mínima de oito valores em cada um destes. Pretende-se assim avaliar a capacidade de implementação dos conceitos teóricos e práticos da unidade curricular. b) Prova escrita de base teórica onde se pretende avaliar o

<p>POLI ESCOLA SUPERIOR EDUCAÇÃO COMUNICAÇÃO DESPORTO TÉCNICO GUARDA</p>	<p>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)</p>	<p>MODELO PED.007.03</p>
--	--	-------------------------------------

conhecimento e compreensão dos conceitos teóricos abordados, com nota mínima de oito valores. A Classificação final será a soma dos dois elementos de avaliação sumativa.

Grelha de avaliação	Valor %	Valor absoluto
Prova escrita	30	6
Portefólio	70	14
Total	100,0	20,0

6. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR

As metodologias de ensino estão em coerência com os objetivos da unidade curricular dado que a exposição das tecnologias e ferramentas associadas à apresentação de casos práticos e à resolução de exercícios possibilita uma explicitação adequada dos conteúdos. A análise de estudos de caso permitem mostrar a importância da usabilidade e da acessibilidade no desenvolvimento de sistemas multimédia centrados no utilizador.

7. REGIME DE ASSIDUIDADE

Obrigatoriedade de 2/3 das presenças (com exceção dos alunos abrangidos por legislação específica).

8. CONTATOS E HORÁRIO DE ATENDIMENTO

Gabinete 32, caetano@ipg.pt

Segunda-feira 4h00 – 17h30

sexta-feira 09h00 – 12h00

DATA

31 de outubro de 2023