

	<b>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR</b> (GFUC)	<b>MODELO</b> PED.007.03
-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------	-----------------------------

<i>Curso</i>	<b>Comunicação Multimédia</b>					
<i>Unidade curricular</i> (UC)	<b>Laboratório de Interação  </b>					
<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><b>GUIA DE FUNCIONAMENTO  DA UNIDADE CURRICULAR</b>  (GFUC)</p>	<p><b>MODELO</b>  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><b>GUIA DE FUNCIONAMENTO  DA UNIDADE CURRICULAR</b>  (GFUC)</p>	<p><b>MODELO</b>  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.

<b>Grelha de avaliação</b>	<b>Valor %</b>	<b>Valor absoluto</b>
Provas escritas	30	6
Portefólio	70	14
<b>Total</b>	<b>100,0</b>	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><b>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR</b> (GFUC)</p>	<p><b>MODELO</b> 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.

<b>Grelha de avaliação</b>	<b>Valor %</b>	<b>Valor absoluto</b>
Prova escrita	30	6
Portefólio	70	14
<b>Total</b>	<b>100,0</b>	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