



## Plano de Disciplina

Identificação				
CURSO Mestrado Profissional em Tecnologia da Informação			CAMPUS João Pessoa	
DISCIPLINA Tópicos Avançados em Interação Humano Computador			CÓDIGO DA DISCIPLINA 65127	
PRÉ-REQUISITO Não há pré-requisito				
UNIDADE CURRICULAR (OBRIGATÓRIA, OPTATIVA, ELETIVA) Eletiva			SEMESTRE 2022.2	
DOCENTES RESPONSÁVEIS Francisco Petrônio Alencar de Medeiros				
Carga Horária				
TEÓRICA	PRÁTICA	EaD <sup>1</sup> 12	CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4	CARGA HORÁRIA TOTAL 60

### Ementa

Estudos avançados sobre heurísticas de avaliação de usabilidade e UX focadas em contextos específicos de sistemas computacionais.

### Objetivos

A disciplina compreenderá três etapas, a primeira será um nivelamento sobre a especificação e condução de avaliações de usabilidade e UX, com atenção especial às avaliações heurísticas. No segundo momento será investigado, por meio de artigos científicos de referência, como um conjunto de heurísticas de propósito específico é definido (processo e apresentação). Por fim, na última etapa, os alunos da disciplina realizarão um mapeamento sistemático da literatura sobre heurísticas para avaliação de usabilidade e UX focadas em um contexto específico de sistemas computacionais, por exemplo e-GOV, realidade aumentada, e-commerce, mobile etc.

### Conteúdo Programático – Presencial e Remoto

Tópico	Carga horária
<b>Avaliação de Usabilidade e UX</b>	<b>4</b>
<b>Heurísticas de Nielsen e Shneiderman's Eight Golden Rules</b>	<b>4</b>
<b>Investigação sobre o estado da arte quando ao desenvolvimento de heurísticas de usabilidade</b>	<b>8</b>
<b>Análise de artigos diversos sobre a proposição de heurísticas para avaliação de usabilidade e UX focadas em contextos específicos.</b>	<b>8</b>
<b>Planejamento e condução de Mapeamentos sistemáticos da literatura</b>	<b>4</b>
<b>Pesquisas individuais envolvendo os temas relacionados a heurísticas para avaliação de usabilidade e UX focadas em um contexto específico de sistemas computacionais</b>	<b>12</b>

<sup>1</sup> Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapasse 20% (vinte por cento) da carga horária total do curso, observar o cumprimento da Portaria MEC nº 1.134, de 10 de outubro de 2016.



### Conteúdo Programático - EAD

Tópico	Carga horária
Levantamento do estado da arte sobre heurísticas para avaliação de usabilidade e UX focadas em um contexto específico de sistemas computacionais	12

<b>Total</b>	<b>60</b>
--------------	-----------

### Metodologia de Ensino

Presencial

Aulas expositivas, seminários e análises colaborativas sobre artigos científicos

EAD

Mapeamento sistemático da literatura sobre os temas abordados na disciplina.

### Recursos Didáticos

Quadro, projetor, ferramentas de software open source, periódicos, artigos, acesso à Internet

### Critérios de Avaliação

Participação – 30%

Trabalho individual ou em grupo – 70%

### Bibliografia

#### Básica

PREECE, Jennifer, ROGERS, Yvonne, SHARP, HELEN. **Design de interação: além da interação homem-computador**. Bookman, Porto Alegre, 2011.

Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., and Elmqvist, N., Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction: Sixth Edition, Pearson

#### Complementar

Artigos científicos do Portal de Periódicos da CAPES.

### Observações

(Nenhuma)