



Plano de Disciplina

| Identificação | | | | |
|--|---------|-------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------|
| CURSO Mestrado Profissional em Tecnologia da Informação | | | CAMPUS João Pessoa | |
| DISCIPLINA Interação Humano Computador | | | CÓDIGO DA DISCIPLINA 65127 | |
| PRÉ-REQUISITO Não há pré-requisito | | | | |
| UNIDADE CURRICULAR (OBRIGATÓRIA, OPTATIVA, ELETIVA) Eletiva | | | SEMESTRE 2023.2 | |
| DOCENTES RESPONSÁVEIS Francisco Petrônio Alencar de Medeiros | | | | |
| Carga Horária | | | | |
| TEÓRICA | PRÁTICA | EaD ¹ 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, os alunos conduzirão em grupos parte ou todo o processo de construção formal de heurísticas para sistemas de Governo Eletrônico e Tecnologias Educacionais.

Conteúdo Programático – Presencial e Remoto

| Tópico | Carga horária |
|---|---------------|
| Nivelamento - Avaliação de Usabilidade e UX | 4 |
| Nivelamento - Heurísticas de Nielsen | 4 |
| Estado da arte quando ao desenvolvimento de heurísticas de usabilidade - How to develop usability heuristics- A systematic literature review | 4 |
| Estado da arte quando ao desenvolvimento de heurísticas de usabilidade - A methodology to develop usability user experience heuristics | 8 |
| Estado da arte quando ao desenvolvimento de heurísticas de usabilidade - Applying a methodology to develop user eXperience heuristics | 8 |
| Prática de investigação, planejamento, elaboração e validação de heurísticas para sistemas de Governo Eletrônico e para tecnologias educacionais | 32 |

¹ 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

Total

60

Metodologia de Ensino

Aulas expositivas, seminários e práticas em laboratório para investigação, planejamento, elaboração e validação de heurísticas para sistemas de Governo Eletrônico e para tecnologias educacionais

Recursos Didáticos

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

Critérios de Avaliação

Participação – 30%

Trabalho 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)