

Graduação em Design | 2016.2

Disciplina optativa

Ergonomia e Usabilidade de Produtos e Sistemas | 4 créditos

Docente

Prof. **Marcelo Soares**, Ph.D.

Ementa

Identificar e definir os métodos de pesquisa e técnicas em usabilidade e a sua aplicação na análise de produtos de consumo e interfaces digitais incluindo webpages, games e sistemas digitais.

Objetivo

Capacitar os alunos a compreender e aplicar os métodos e técnicas da ergonomia e usabilidade através da análise dos princípios e modelos da usabilidade de produtos e sistemas. Ao final do curso o aluno terá competência para realizar uma avaliação de usabilidade de produtos e sistemas..

Contribuir para a determinação dos métodos e técnicas a serem adotados nas dissertações em desenvolvimento.

Dia e horário

Quinta-feira, das 14:00 às 17:00 h.

Conteúdo programático

Módulo 1 – Introdução Ergonomia e Usabilidade

Módulo 2 – O que significa a usabilidade, interação humano-computador e a interface com o usuário?

Módulo 3 – Definindo usabilidade e modelos de usabilidade

Módulo 4 – O processo da Engenharia de usabilidade

Módulo 5 – Entendendo e documentando interface do produto

Módulo 6 – Exemplo de larga-escala da análise e especificação do contexto do usuário, tarefa e características

Módulo 7 – Investigando o problema e os tipos de interação e como se relacionam com as situações de projeto

Módulo 8 – Recomendações para configuração do produto

Módulo 9 – Avaliação de usabilidade

Módulo 10 – Métodos para avaliação de usabilidade

Metodologia de ensino adotada

Para atingir os objetivos, pretende-se utilizar junto aos da graduação e pós-graduação as seguintes ferramentas: aulas expositivas; estudo em grupo e seminários; discussão e produção de textos; orientação individual.

Objeto de estudo

Pesquisa e aplicação de métodos e técnicas de usabilidade.

PLANO DE AULA | 2016.2

Disciplina optativa

DES 954 | Tópicos Avançados em Contextualização de Artefatos 2 | Ergonomia e Usabilidade de Produtos e Sistemas | 4 créditos

Docente

Prof. Marcelo Soares, Ph.D.

2012.2: ERGONOMIA E USABILIDADE

PROFESSOR	MARCELO MARCIO SOARES, Ph.D.
HORÁRIO	Quinta-feira das 14:00 às 18:00.
OBJETIVOS	Estudos em usabilidade no Design tem tido um crescimento significativo nos últimos anos. Este curso tem por objetivo introduzir o aluno nos estudos de usabilidade de produtos de modo que estes sejam projetados de acordo com as necessidades do usuário.
REFERÊNCIAS	LEVENTHAL, Laura M.; BARNES, Julie A. <i>Usability Engineering: process, products and examples</i> . Pearson, 2008. JORDAN, Patrick W. <i>An Introduction to Usability</i> . Taylor & Francis Ltd, 1998.
AVALIAÇÃO	A avaliação se dará através da apresentação de seminários em sala de aula e a realização de um trabalho prático visando a aplicação do conteúdo programático numa atividade real de trabalho.

PLANO DE AULAS

AUL	DATA	TÓPICO
A		
1		Aula 1 - Introdução Ergonomia e Usabilidade
2		Aula 1 - Continuando com Usabilidade
3		Aula 2 - O que significa a usabilidade, interação humano-computador e a interface com o usuário?
4		Palestra - Ergonomia, usabilidade e novas interfaces
5		Aula 3 - Definindo usabilidade e modelos de usabilidade
6		Aula 4 - O processo da Engenharia de usabilidade
7		Aula 5 – Entendendo e documentando interface do produto

9	Aula 6 -Exemplo de larga-escala da análise e especificação do contexto usuário, tarefa e características
10	Aula 7 - Investigando o problema e os tipos de interação e como se relacionam com as situações de projeto
11	Aula 8 - Guidelines para configuração do produto
12	Aula 9 - Avaliação de usabilidade
13	Aula 10 - Métodos para avaliação de usabilidade
14	Orientação para trabalho final
15	Entrega do trabalho final
	Entrega dos resultados
