

Curso	Comunicação Multimédia			Ano letivo	2021/2022		
Unidade Curricular	Laboratório de Interação I			ECTS	6		
Regime	Obrigatório						
Ano	2.º	Semestre	1.º	Horas de trabalho globais			
Docente	Filipe José Neto Caetano			Total	162	Contacto	67,5
Coordenador da área científica	José Carlos Coelho Martins da Fonseca						

GFUC previsto

1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- 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
 - 1.1. Definição de Usabilidade
 - 1.2. Objetivos da Engenharia de Usabilidade
 - 1.3. O Desenho da Interface com o Utilizador
 - 1.4. O Desenvolvimento Centrado nos Utilizadores e o Ciclo da Engenharia de Usabilidade
 - 1.5. Avaliação Heurística
 - 1.6. Avaliação Preditiva
 - 1.7. Avaliação com Utilizadores
2. Acessibilidade e o Desenho de Interfaces
 - 2.1. Introdução
 - 2.2. Níveis de Abordagem das WCAG 2.0
 - 2.3. Diretrizes WCAG 2.0
 - 2.3.1. Perceível
 - 2.3.2. Operável
 - 2.3.3. Compreensível
 - 2.3.4. Robusto
 - 2.4. Conformidade: Requisitos de Conformidade.
 - 2.5. Selo de Usabilidade e Acessibilidade
 - 2.6. 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

- Fonseca, M., Campos, P. & Gonçalves, D. (2012). *Introdução ao Design de Interfaces*. Lisboa: FCA.
- 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) participação do aluno, onde será valorizado o empenho, o esforço e a evolução; a criatividade e originalidade; a capacidade de análise crítica e o interesse demonstrado nos temas tratados; a capacidade de implementação dos conceitos em exercícios práticos. b) Portefólio, onde serão avaliadas sumativamente a capacidade de implementação dos conceitos teóricos e práticos da unidade curricular. A Classificação final será a soma dos três elementos de avaliação sumativa.

Grelha de avaliação	Valor %	Valor absoluto
Participação do aluno	10	2
Portefólio	90	18
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).