

 Politécnico da Guarda Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto	GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR	MODELO PED.007.02
---	--	--------------------------

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

GFUC previsto

1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Enumerar os conceitos e técnicas inerentes ao paradigma da Interação Humana com o Computador (IHC);
- Explorar, contextualizar e problematizar o paradigma de interfaces naturais;
- 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;
- Recolher a informação necessária para o desenvolvimento de protótipos IHC junto dos *Stakeholder's*;
- Implementar protótipos de interação natural através de projetos práticos.

2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. O Processo de Design
 - 1.1. IHC no processo de design de software
 - 1.2. Princípios, Regras e Orientações
 - 1.3. Aspetos técnicos cor e forma
 - 1.4. Técnicas de avaliação em IHC
 - 1.5. Design universal e suporte ao utilizador
2. Estudo interdisciplinar da interface: conceitos, taxonomias, paradigmas e aplicações
3. A computação Ubíqua e a Calm Technology. Análise e discussão de projetos interdisciplinares com interfaces multimédia avançadas
4. Design e implementação de modelos/protótipos de interação/interface integrando de maneira holística os conceitos e tecnologias estudados
5. Levantamento de requisitos para o desenvolvimento de sistemas IHC
 - 5.1. Princípios, objetivos e orientações
 - 5.2. Técnicas
 - 5.3. Documentos a produzir

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 IHC, usabilidade e de acessibilidade no desenvolvimento de sistemas multimédia centrados no utilizador.

4. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. D. & Beale, R. (2003). *Human Computer Interaction* (3.ª edição). Prentice Hall.
- 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 dois elementos de avaliação sumativa.

Grelha de avaliação	Valor %	Valor absoluto
Participação do aluno	10	2
Portefólio	90	18
Total	100,0	20,0

A avaliação em fase de exame e recurso será efetuada com base nos seguintes elementos: a) Trabalho prático desenvolvido durante o semestre sendo dada oportunidade ao aluno de o melhorar. 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 conhecimento e compreensão dos

conceitos teóricos abordados. A Classificação final será a soma dos dois elementos de avaliação sumativa.

Grelha de avaliação	Valor %	Valor absoluto
Trabalho prático	50	10
Prova escrita	50	10
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).