

MISSÃO DA FACULDADE ENERGIA

Formar profissionais competentes e eficientemente preparados para atuar no mercado, aptos a prever, antecipar e intervir positivamente nas mudanças e oportunidades.

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO			
CURSO Design	UNIDADE CURRICULAR Interface Gráfica e Usabilidade		CRÉDITOS 3
CARGA HORÁRIA 60	MÓDULO 6	CURRÍCULO 2018-2	DATA DE APROVAÇÃO 2018-2
PROFESSOR DA UNIDADE CURRICULAR Genilda Oliveira de Araujo		CONTATO genilda.araujo@fean.com.br	
PROFESSOR RESPONSÁVEL PELO PIM Genilda Oliveira de Araujo		CONTATO genilda.araujo@fean.com.br	

2. SOBRE A UNIDADE CURRICULAR**2.1 EMENTA**

Interface e seus tipos. Ergonomia, usabilidade e a experiência do usuário no design de interfaces. Técnicas de análise de contexto e especificação de interfaces. Técnicas de coleta de dados. Padrões de projeto e recomendações ergonômicas para interfaces gráficas. Técnicas de inspeção, avaliação e testes de interfaces com o usuário.

2.2 OBJETIVOS

Estimular no estudante a capacidade de avaliar interfaces interativas focando na usabilidade e experiência do usuário.

2.2.1 Competências

- Ser capaz de analisar a qualidade de interfaces existente e propor melhorias;
- Ser capaz de propor interfaces ergonômicas que ofereçam boa usabilidade.

2.2.2 Habilidades

- Relacionar os conceitos de ergonomia, usabilidade e UX ao projeto de interfaces;
- Conhecer os tipos de interface e os padrões usados em seu desenvolvimento;
- Aplicar técnicas de pesquisa e concepção de interfaces;
- Inspeccionar, avaliação e testar interfaces de interface.

3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Conceitos de ergonomia, usabilidade e experiência do usuário;
- Conceito de Interface. Tipos de interface: baseada em comandos, WIMP GUI, multimídia, realidade virtual, visualização de informação, web, eletrônicos de consumo e eletrodomésticos, dispositivos móveis, voz ou fala, caneta, touch, gestos com movimentos no ar, háptica, multimodal, compartilháveis, tangível, realidade aumentada, wearables, robôs, cérebro-computador e interfaces naturais;
- Técnicas de análise e de informação sobre o contexto: modelos de usuários (papeis e personas) e modelos de trabalho (cenários, modelos de fluxo e descrições hierárquicas);
- Técnicas de coleta: questionário, entrevistas individuais, entrevistas contextuais, focus group, observação, diários e imersão;
- Padrões para estruturação de aplicativos para desktop, tablet e smartphone. Padrões para componentes, menus, caixas de ferramentas, navegação, janelas multiquadros, dashboards, entrada complexa, diálogos;
- Técnicas de inspeção: conformidade às normas, de percursos cognitivo e preventiva de erros;
- Técnicas de avaliação: avaliações heurísticas por especialistas e avaliações participantes;
- Testes com o usuário: ensaios de interface, testes de usabilidade;
- Plano de testes para o ciclo de desenvolvimento de um sistema interativo.

4. METODOLOGIA

Aulas expositivas sobre os conteúdos teóricos apresentados, bem como atividades práticas realizadas em sala de aula para fixação do conteúdo.

5. REFERÊNCIAS

5.1 BÁSICAS

CYBIS, Walter. **Ergonomia e usabilidade**. Novatec, 2010.
FERREIRA, Simone Bacellar Leal. **e-Usabilidade**. Rio de Janeiro: LTC, 2008.
MORAES, Anamaria de. **Ergodesign: Produtos e processos**. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.

5.2 COMPLEMENTARES

NIEDERST, Jennifer. **Aprenda Web design**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002.
MEMÓRIA, Felipe. **Design para a Internet: Projetando a Experiência Perfeita**. Rio de Janeiro: Campus/Elsevier, 2005.
ROSA, José Guilherme Santa. **Avaliação e projeto no design de interfaces**. 2AB, 2012.

5.3 EXTRAS

SILVA, Waldeilson Paixão Souza da; ZANDOMENEGHI, Ana Lúcia Alexandre de Oliveira; "INFLUÊNCIA DA ESTÉTICA VISUAL NA USABILIDADE E EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO EM INTERFACES HUMANO-COMPUTADOR: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA SOBRE INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO", p. 4084-4096 . In: **Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]**. São Paulo: Blucher, 2016.
ESTEVES, Jéssica Rodrigues; MÜLLING, Tobias ; "FLAT DESIGN APLICADO AO DESIGN DE INTERFACES: UMA ANÁLISE ACERCA DA ESTÉTICA VISUAL E DA USABILIDADE DA TENDÊNCIA FLAT", p. 4984-4996 . In: **Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]**. São Paulo: Blucher, 2016.
ROCHA, Eron Moreno Chagas; PADOVANI, Stephania; "USABILIDADE E ACESSIBILIDADE EM SMARTPHONES: IDENTIFICAÇÃO DE CARACTERÍSTICAS DO ENVELHECIMENTO E SUAS IMPLICAÇÕES PARA O DESIGN DE INTERFACE DE SMARTPHONE", p. 3192-3204 . In: **Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]**. São Paulo: Blucher, 2016.