

**TeSP - Design Multimédia**

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso n.º 1895/2018 - 12/02/2018

**Ficha da Unidade Curricular: Avaliação de usabilidade**

ECTS: 3; Horas - Totais: 81.0, Contacto e Tipologia, TP:45.0;

Ano | Semestre: 2 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 617519

Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

**Docente Responsável**

João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa

Professor Adjunto

**Docente(s)**

Paulo Jorge Carrilho Pereira

Assistente Convidado

**Objetivos de Aprendizagem**

1. Realizar estudos de usabilidade e acessibilidade.
2. Promover diferentes técnicas que permitam uma análise da usabilidade de produtos multimédia.
3. Promover testes de acessibilidade.
4. Apresentar propostas de medidas corretivas, promovendo o redesign de produtos multimédia.

**Conteúdos Programáticos**

1. Questões de credibilidade na Internet
2. O Conceito de usabilidade
  - a) Os princípios de usabilidade
3. Técnicas de Avaliação de usabilidade
  - a) Avaliação heurística
  - b) Testes de utilizadores
4. Conceito de Acessibilidade
  - a) Diretivas da W3C e legislação

## **Conteúdos Programáticos (detalhado)**

### 1. Questões de credibilidade na Internet

### 2. O Conceito de usabilidade

Introdução ao conceito de usabilidade e a necessidade de simplificar a utilização de produtos multimédia.

#### a) Os princípios de usabilidade

- Design de páginas web ou produtos multimédia;
- Design de conteúdos;
- Design de sites;
- Arquitetura da informação.

### 3. Técnicas de Avaliação de usabilidade

A avaliação da usabilidade e os seus objetivos e técnicas.

#### a) Avaliação heurística

- Definição e características
- Heurísticas e indicadores
- Avaliadores e condições de avaliação

#### b) Testes de utilizadores

- Definição e técnicas
- Inspeção cognitiva
- Testes com utilizadores.

### 4. Conceito de Acessibilidade

#### a) Diretivas da W3C e legislação

#### b) Avaliação da conformidade das diretivas W3C

## **Metodologias de avaliação**

A avaliação, tanto em frequência como em exame, consiste na realização de vários exercícios práticos em contexto de aula, que culminam na elaboração de um relatório final.

Peso dos exercícios: 70%;

Peso do Relatório final: 30%.

## **Software utilizado em aula**

Não aplicável.

## **Estágio**

Não aplicável.

### **Bibliografia recomendada**

- BADRE, A. (2002). *Shaping Web usability : interaction design in context*. USA: Pearson Education
- NIELSEN, J. (2000). *Designing web usability: the practice of simplicity*. USA: New Riders Publishing
- GOTO, K. (2000). *Web ReDesign, Workflow that works* USA: New Riders Publishing
- NORMAN, D. (2002). *The design of everyday things* New York: Basic Books

### **Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos**

- 1 vs 1, 4
- 2 vs 1, 4
- 3 vs 1, 2, 3
- 4 vs 3, 4

### **Metodologias de ensino**

1. Aulas teórico práticas com explanação dos conteúdos ministrados e apresentação de estudos de caso.
2. Aulas de práticas laboratoriais com exercícios práticos e acompanhamento do projeto.

### **Coerência das metodologias de ensino com os objetivos**

- 1 vs 1, 2, 3, 4
- 2 vs 3, 4

### **Língua de ensino**

Português

### **Pré-requisitos**

Não aplicável.

### **Programas Opcionais recomendados**

Não aplicável.

### **Observações**

---

**Docente responsável**

---