Escola Superior de Tecnologia de Tomar **Ano letivo:** 2021/2022

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)
Rui Miguel Sardinha Proença
Assistente 2º Triénio

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 caraterísticas
- 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.

Software utilizado em aula

Não aplicável.

Estágio

Não aplicável.

Bibliografia recomendada

- BADRE, A. (2002). *Shaping Web usability : interaction design in context.* . Pearson Education. USA
- NIELSEN, J. (2000). *Designing web usability: the practice of simplicity.* . New Riders Publishing. USA
- GOTO, K. (2000). *Web ReDesign, Workflow that works* . New Riders Publishing. USA
- NORMAN, D. (2002). *The design of everyday things* . 1.Âª EdiÃ§Ã£o em 1988, Basic Books. New York

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

Adequação aos objetivos de desenvolvimento sustentável (ONU):
número 4 + número 8

Docente responsável

João Manuel de Sousa Nunes da Costa Roa

Assinado de forma digital por João Manuel de Sousa Nunes da Costa Roa