

Treinamento	Duração	Professora
Usabilidade de Software	32 horas	Luciana Schmitz

OBJETIVO

Fornecer ao aluno os conceitos básicos da Interação/Interface Humano Computador, a aplicação das técnicas de desenvolvimento e avaliação de interface, assim como as novas perspectivas das interfaces humano-computador, visando facilitar a comunicação entre o homem e a máquina.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Introdução
 - O que é interface.
 - Evolução de Interface
 - Interação Humano-Computador (IHC)
 - Objetivos de IHC
 - Princípios de Design
- Comunicação e o Design de Interfaces
 - Engenharia de Usabilidade
 - Modelos de Design de Software
 - Design Participativo
 - Padrões internacionais de interface
- Avaliação de Interfaces
 - Inspeção de usabilidade
 - Avaliação Heurística
 - Teste de Usabilidade
- Estudo de Caso
 - Estudo de caso
 - Projeto de Interface

PLANO DE AULA

Será entregue pelo professor aos alunos no início do treinamento.

METODOLOGIA DE ENSINO

As aulas serão desenvolvidas utilizando a metodologia de participação dos alunos na discussão e análise crítica do conteúdo proposto.

- Aulas expositivas;
- Atividades em laboratório;
- Aplicação de exercícios;
- Trabalhos de pesquisa e apresentação;
- Provas escritas individuais;
- Elaboração de trabalhos escritos individualmente ou em grupo.

AVALIAÇÃO

Será realizada de três formas:

- Participação:
 - Observação sistemática;
 - Pontualidade;
 - Relevância das contribuições;
 - Capacidade crítica.
- Desempenho no exercício/trabalhos.
- Prova escrita individual.

PÚBLICO ALVO

Profissionais envolvidos com desenvolvimento de software, tanto gerentes como desenvolvedores (analistas e programadores).

PRÉ-REQUISITOS

Conhecimentos de desenvolvimento de interface de software.

SOFTWARES UTILIZADOS

Serão utilizados critérios de avaliação de IHC.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

NIELSEN, Jakob. Usabilidade na Web. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. 406p. ISBN 9788535221909

CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana e FAUST, Richard. Ergonomia e Usabilidade - Conhecimentos, métodos e aplicações. Novatec, 2007. 352p. ISBN:9788575221389

MINASI, Mard. Segredos de Projeto de Interface Gráfica com o usuário. Rio de Janeiro, Infobook, 1994.

BORGES, Roberto C.M. Comunicação Homem-Máquina, Textos Didáticos número 16 - Instituto de Informática-UFRGS, 2000.