

CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

1. CARACTERIZAÇÃO DA DISCIPLINA

Nome da Disciplina: Experiência de Usuário	Ano/semestre: 2021/2
Código da Disciplina: 08923	Período: 5º/6º
Carga Horária Total: 40h/a	Carga Horária Teórica: 40h/a Carga Horária Prática: 00h/a
Pré-Requisito: Não se Aplica	Co-Requisito: Não se Aplica

2. PROFESSOR(ES)

Walquíria Fernandes Marins, M.e

3. EMENTA

Conhecer: Arquitetura da informação. **Aplicar:** Usabilidade de produto de software. Metodologias de design de produto de software. **Analisar:** Ergonomia. Aspectos de qualidade em IHC e de Psicologia Cognitiva no design de interfaces. **Sintetizar:** Abordagens teóricas em IHC (Psicologia Experimental, Psicologia Cognitiva Aplicada, Engenharia Cognitiva, Abordagens Etnometodológicas, Teoria da Atividade, Cognição Distribuída, Engenharia Semiótica). **Avaliar:** Qualidade em IHC (Usabilidade, Experiência do Usuário, Comunicabilidade e Acessibilidade).

4. OBJETIVO GERAL

Busca proporcionar o conhecimento acerca do estudo da interatividade homem-computador que está em constante evolução, com ênfase nos aspectos de experiência do usuário. A disciplina oferece ao aluno uma visão da importância do estudo dos aspectos da interação e experiência de uso no desenvolvimento de sistemas computacionais. Fornece, ainda, mecanismos de avaliação e construção de interfaces, levando em consideração aspectos físicos e cognitivos do ser humano.

5. HABILIDADES E COMPETÊNCIAS (OBJETIVOS ESPECÍFICOS)

Unidades	Objetivos Específicos
1. INTERFACE HOMEM-COMPUTADOR a. Definição, desafios, objetivos e multidisciplinaridade. b. Metáforas c. Comunicação Humano-Computador	Analisar os principais conceitos associados à Interação Homem-Computador e os fundamentos do projeto e desenvolvimento de interfaces de usuário;
2. ENGENHARIA COGNITIVA a. Conceitos b. Percepção cognitiva	Compreender o fenômeno da interação homem-máquina pela via da Ergonomia Cognitiva, relacionando seus conceitos, métodos e técnicas ao delineamento e execução do processo de avaliação e (re)concepção de interfaces e experiência do usuário;
3. PROCESSOS DE DESIGN DE INTERFACE a. Princípios de Design b. Modelos de Design de Software	Compreender os conceitos de interação homem-computador e aplicá-los através de métodos e técnicas de análise de usabilidade para promover experiência satisfatória para o usuário;
4. EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO	Apresentar os fundamentos, etapas e ferramentas para o processo de concepção e construção de uma experiência do usuário satisfatória em plataformas digitais.
5. PROJETO REAL DE INTERAÇÃO	Realizar o design de interfaces de usuário utilizando um método prático de projeto e desenvolver habilidades para atuação colaborativa.

6. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO					
Semana	Data	Conteúdo	Estratégia de ensino-aprendizagem	Aula Teórica/Prática	Local
1	12/08/2021	Apresentação da disciplina (plano de ensino, discussão sobre presença, horário, avaliação e comunicação professora-alunos). Dinâmica. Visão geral sobre a disciplina, seus objetivos e importância. Da IHC à UX: Uma história de resignificação para o mercado UX e Métodos Ágeis	Estudo do objeto de aprendizagem Atividade pré-aula: Vídeo Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Aula teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
2	19/08/2021	Definições e métodos da Experiência do Usuário. Estratégias da Experiência do Usuário (MVP, Lei de Hick, Lei de Fitts) Benefícios do UX	Estudo do objeto de aprendizagem Atividade pré-aula: Leitura Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Aula teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
3	26/08/2021	Fundamentos do Design, Criatividade e Inovação	Estudo do objeto de aprendizagem Atividade pré-aula: elaboração de perguntas. Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Aula teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
4	02/09/2021	Design Thinking	Estudo do objeto de aprendizagem Atividade pré-aula: leitura. Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Aula teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
5	09/09/2021	Psicologia das Cores	Estudo do objeto de aprendizagem Atividade pré-aula: leitura. Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Aula teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
6	16/09/2021	Design de Interface (Consistência, Arquitetura da informação, Tempo e esforço, Processamento visual		Aula teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem

		inconsciente) Projeto Real Exercícios de fixação do conteúdo.			
7	23/09/2021	1ª Verificação de aprendizagem (V. A.)	Atividade avaliativa	Aula teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
8	30/09/2021	Entrega e correção da Primeira Verificação de Aprendizagem. Recuperação de Conteúdos. Design de Interação	Estudo do objeto de aprendizagem Atividade pré-aula: leitura. Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Aula teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
9	07/10/2021	Metodologias de design de produto de software. Boas práticas da Experiência do Usuário. Armadilhas da Experiência do Usuário.	Estudo do objeto de aprendizagem Atividade pré-aula: leitura. Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Aula teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
10	14/10/2021	Ferramentas CASE	Estudo do objeto de aprendizagem Atividade pré-aula: leitura. Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Aula teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
11	21/10/2021	Desenvolvimento de material para o Projeto Real.	Estudo do objeto de aprendizagem Atividade pré-aula: pesquisa. Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Aula teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
12	28/10/2021	Design Emocional Psicologia do Consumo Modelo de Fogg	Estudo do objeto de aprendizagem Atividade pré-aula: leitura. Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Aula teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
13	04/11/2021	Projeto Real. Exercícios de fixação do conteúdo.	Estudo do objeto de aprendizagem Atividade pré-aula: leitura. Aula síncrona Atividade pós-aula –	Aula teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem

			questionário.		
14	11/11/2021	Segunda Verificação de Aprendizagem	Atividade avaliativa	Aula teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
15	18/11/2021	Entrega e correção da Segunda Verificação de Aprendizagem. Recuperação de Conteúdos. Teste de Qualidade e Avaliação de Experiência do Usuário	Estudo do objeto de aprendizagem Atividade pré-aula: leitura. Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Aula teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
16	25/11/2021	Inovações e Perspectivas em Experiência do Usuário.	Estudo do objeto de aprendizagem Atividade pré-aula: leitura. Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Aula teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
17	02/12/2021	Desenvolvimento de material para o Projeto Real.	Estudo do objeto de aprendizagem Atividade pré-aula: leitura. Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Aula teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
18	09/12/2021	Projeto Real. Exercícios de fixação do conteúdo.	Estudo do objeto de aprendizagem Atividade pré-aula: leitura. Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Aula teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem
19	16/12/2021	Terceira Verificação de Aprendizagem	Atividade avaliativa	Aula teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
20	23/12/2021	Entrega e correção da Verificação de Aprendizagem. Recuperação de Conteúdos. Encerramento da disciplina. Planejamento Acadêmico.	Estudo do objeto de aprendizagem Atividade pré-aula: leitura. Aula síncrona Atividade pós-aula – questionário.	Aula teórica	Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Sala de Aula
	20/12 a 23/12	Avaliações Substitutivas			

* As aulas serão ministradas de forma presencial com transmissão síncrona on-line.

* As VERIFICAÇÕES DE APRENDIZAGEM podem ser aplicadas de forma presencial ou virtual, bem como ter suas datas alteradas a depender do quadro epidemiológico da pandemia da COVID19.

8. PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

- Exposição verbal e dialogada dos conteúdos teóricos, com o apoio de recursos multimídia;
- Seminários, visando construir uma visão geral sobre a Gerência de Projetos bem como trabalhar a comunicação, a interação em equipe e as habilidades individuais e coletivas dos alunos;
- Atividade avaliativa, aula expositiva dialogada, retomada de conteúdo, estudo de caso, fórum de discussão, Team-Based Learning (TBL), roda de conversa, mapa conceitual, infográfico, seminário, trabalho em grupo e Tecnologias da Informação e Comunicação – pencil (e afins), trello, piktochart, canva, pixabay, tinycards, socrative, vídeos, filmes e Lyceum.
- Softwares utilizados nas aulas práticas: MS Word, MS Project 2013 e Wbstool.
- As aulas práticas serão realizadas através da aplicação do conteúdo teórico no desenvolvimento de um projeto fictício como estudos de caso escolhidos pelos alunos e pelo docente;
- Estudo de texto em que os estudantes deverão analisar criticamente artigos ou textos científicos que abordam os conceitos teóricos aplicados as áreas de conhecimento da gerência de projeto de software;
- Elaboração de mapa conceitual sobre as áreas de conhecimento de Gerência de Projetos utilizando recursos de TIC (Mind Meister ou similares);
- Peer instruction (Instrução aos Pares), para estudo dos conceitos fundamentais;
- Quadro-branco/pincel, projetor multimídia, livros, ebook, reportagens, documentário, vídeos, filmes, artigos científicos, computador, celular e internet;
- Ambiente virtual de aprendizagem (AVA), com materiais de aula e instruções, integrado ao sistema Zoom para video conferências on-line;
- Desenvolvimento de Projetos Reais em grupo com o intuito de assemelhar o ambiente da disciplina ao contexto profissional.

Recursos didáticos: Quadro-branco/pincel, projetor multimídia, livros, ebook, reportagens, documentário, vídeos, filmes, artigos científicos, computador, celular e internet, sistema Zoom para video conferências on-line.

Recursos de Acessibilidade disponíveis aos acadêmicos

O curso assegura acessibilidade metodológica, digital, comunicacional, atitudinal, instrumental e arquitetônica, garantindo autonomia plena do discente.

9. ATIVIDADE INTEGRATIVA

A interdisciplinaridade no curso de Engenharia de Software é construída com o amparo das disciplinas de Projeto Interdisciplinar. Estas promovem a associação entre os diferentes conteúdos, habilidades e cenários em projetos que favoreçam a construção do conhecimento científico, tecnológico e de prática profissional aliado à autoaprendizagem, proatividade, resolução conjunta de problemas, trabalho em equipe, reflexividade, entre outros.

A proposta de cada disciplina de Projeto Interdisciplinar é variável, mas, obrigatoriamente, deve evoluir em uma constante de maturidade pessoal, interpessoal, científica e prática. Para o desenvolvimento dos projetos interdisciplinares o aluno percorre três momentos: ensino – por meio do diálogo entre as áreas de conhecimento; pesquisa - seguindo os rigores metodológicos necessários à construção do conhecimento científico e de extensão – oportunizando o compartilhamento dos projetos desenvolvidos para o público interno e externo.

Em função disto, as atividades de cada Projeto estão detalhadas em Plano de Ensino próprio.

10. PROCESSO AVALIATIVO DA APRENDIZAGEM

1ª Verificação de aprendizagem (V. A.) – valor 0 a 100 pontos

Avaliação teórica no formato ENADE com valor 50 pontos (on-line).

Avaliações processuais totalizam 50 pontos distribuídos da seguinte forma:

- Questionário Pós-Aula – 0 a 14 pontos (07 atividades no valor de 0 a 2 pontos cada);
- Atividades individuais ou em grupo utilizando TICs – 0 a 36 pontos.

A média da 1ª V. A. será a somatória da nota obtida na avaliação teórica (0-50 pontos) e as notas obtidas nas avaliações processuais (0-50 pontos). A devolutiva será realizada conforme Cronograma.

2ª Verificação de aprendizagem (V. A.) – valor 0 a 100 pontos

Avaliação teórica com valor 50 pontos.

Avaliações processuais totalizam 40 pontos distribuídos da seguinte forma:

- Questionário Pós-Aula – 0 a 12 pontos (06 atividades no valor de 0 a 2 pontos cada);
- Atividades individuais ou em grupo utilizando TICs – 0 a 38 pontos.

A média da 2ª V. A. será a somatória da nota obtida na avaliação teórica (0-50 pontos) e as notas obtidas nas avaliações processuais (0-50 pontos). A devolutiva será realizada conforme Cronograma.

3ª Verificação de aprendizagem (V. A.) – valor 0 a 100 pontos

Avaliação teórica com valor 50 pontos.

Avaliações processuais totalizam 50 pontos distribuídos da seguinte forma:

- Questionário Pós-Aula – 0 a 08 pontos (04 atividades no valor de 0 a 2 pontos cada);
- Atividades individuais ou em grupo utilizando TICs – 0 a 12 pontos.
- SITES – 0 a 30 pontos. Alunos que não participam de Projeto Interdisciplinar devem apresentar certificado de participação em um minicurso com carga horária de, no mínimo, 20h referente à área de estudo da disciplina.

A média da 3ª V. A. será a somatória da nota obtida na avaliação teórica (0-50 pontos) e as notas obtidas nas avaliações processuais (0-50 pontos). A devolutiva será realizada conforme Cronograma.

ORIENTAÇÕES ACADÊMICAS

- Nas três VAs – O pedido para avaliação substitutiva tem o prazo de 3 (três) dias úteis a contar da data de cada avaliação com apresentação de documentação comprobatória (§ 1º e § 2º do art. 39 do Regimento Geral do Centro Universitário UniEVANGÉLICA). A solicitação deverá ser feita através do Sistema Acadêmico Lyceum obrigatoriamente.
- Nas três VAs – O pedido para Revisão de nota tem o prazo de 3 (três) dias úteis a contar da data da publicação, no sistema acadêmico Lyceum, do resultado de cada avaliação. (Art. 40 do Regimento Geral do Centro Universitário UniEVANGÉLICA).
- Atribui-se nota zero ao aluno que deixar de submeter-se às verificações de aprendizagem nas datas designadas, bem como ao que nela se utilizar de meio fraudulento. (Capítulo V Art. 39 do Regimento Geral do Centro Universitário UniEVANGÉLICA)

Participação em eventos científicos:

Portaria – Frequência e nota dos alunos que apresentarem trabalhos em eventos científicos

Seguir as orientações presentes na Portaria Nº 01, de 7 de fevereiro de 2019, dos Bacharelados em Computação, que dispõe sobre os procedimentos de justificativa de ausência para alunos que apresentarem trabalhos em eventos científicos.

Condição de aprovação

Considera-se para aprovação do (a) acadêmico (a) na disciplina, frequência mínima igual ou superior a 75% da carga horária e nota igual ou superior a sessenta (60) obtida com a média aritmética simples das três verificações de aprendizagem.

11. BIBLIOGRAFIA

Básica:

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. Design de interação: além da interação humano-computador. 3. ed. Porto Alegre, RS, Brasil: Bookman, 2013. 585 p.

CYBIS, W. O. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. 3ª ed. São Paulo: Novatec, 2015.

TEIXEIRA, Fabricio. Introdução e Boas Práticas de UX Design. 1. ed. Casa do código, 2014. 217 p.

Complementar:

BENYON, David. Interação Humano-computador - 2ª Ed. Pearson 2011.

NIELSEN, Jakob; BUDI, Raluca. Usabilidade Móvel. 1. ed. Elsevier, 2014. 224 p.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **Normas da série 9241.**

KRUG, Steve. Não me faça pensar: atualizado: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web e mobile. Rio de Janeiro, RJ, Brasil: Alta Books, 2014. 212 p.

FERREIRA, Simone Bacellar Leal. e-Usabilidade. Rio de Janeiro: LTC, 2008. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/978-85-216-1960-4>.

VIANNA ET AL. Design thinking. Disponível em: <http://livrodesignthinking.com.br/>; Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

Anápolis, 28 de julho de 2021.

Natasha

Profa. M.e Natasha Sophie Pereira

COORDENADORA DO CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE DA UniEVANGÉLICA

William

Prof. M.e William Pereira dos Santos Júnior

COORDENADOR PEDAGÓGICO DO CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE DA UniEVANGÉLICA

Walquíria

Profa. Walquíria Fernandes Marins

PROFESSORA RESPONSÁVEL PELA DISCIPLINA

