

ID	3158
Unidade Curricular	Conceção, Desenvolvimento e Avaliação de Materiais Multimédia
Regente	Carlos Alberto Rosa Ferreira
Objectivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conhecer e diferenciar os conceitos de ergonomia, usabilidade e acessibilidade de sistemas de informação. 2. Compreender e fundamentar o quadro conceptual do desenvolvimento de um sistema multimédia centrado no utilizador. 3. Conceber e implementar as heurísticas de usabilidade para a avaliação de sistemas multimédia.
Conteúdos Programáticos em Syllabus	<p>Introdução à ergonomia, usabilidade e acessibilidade de sistemas de informação:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Os conceitos de ergonomia, usabilidade e acessibilidade em sistemas de informação; • Integração dos conceitos de acessibilidade e usabilidade nas organizações; • Domínios de investigação em sistemas de informação; • Estratégias para a conceção de interfaces. <p>Conceção Centrada no Utilizador:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Os princípios da ISO/DIS 14915-1; • Heurísticas em usabilidade de sistemas de informação (metodologia, vantagens e desvantagens); • Exemplos de sistemas multimédia centrados no utilizador desenvolvidos no Laboratório de Ergonomia da FMH-UL. <p>Avaliação de um Sistema Multimédia Baseado em Heurísticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento e aplicação de heurísticas de usabilidade para avaliação de um sistema multimédia. Apresentação dos resultados desenvolvendo um sistema de informação baseado em heurísticas de usabilidade.
Avaliação	Desenvolvimento e defesa de um trabalho prático.

Bibliografia

- Stanton, N., Salmon, P., Walker, G., Baber, C., & Jenkins, D., (2005). Human Factors Methods: A Practical Guide for Engineering and Design. Ashgate Publishing Company. ISBN: 0754646610
- Neville A. Stanton, Mark Young (1999). Guide to Methodology in Ergonomics: Designing for Human Use. CRC Publishing Company.
- W. Green, Patrick W. Jordan (1999). Human Factors in Product Design: Current Practice and Future Trends CRC Publishing Company
- Deborah, J. (1992) Principles and guidelines in software interface design. Prentice Hall, New Jersey.
- Helander, M. (1992). Handbook of human computer interaction. North-Holland.
- Mayhew, Deborah J. (1992) Principles and guidelines in software user interface design. Englewood Cliffs, Prentice Hall PTR.
- Norman, Donald (1999). Invisible computer: why good products can fail, the personal computer is so complex and information appliances are the solution. MIT Press, Cambridge.