

<b>ID</b>	573
<b>Unidade Curricular</b>	Design de Sistemas de Informação
<b>Regente</b>	Francisco dos Santos Rebelo
<b>Objectivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer a terminologia e a evolução dos recursos computacionais (software e hardware) que suportam os sistemas de informação;</li> <li>- Dominar o desenvolvimento da arquitetura de um sistema de informação usando o cardsorting;</li> <li>- Dominar a norma W3C para avaliação e desenvolvimento de sistemas de informação;</li> <li>- Dominar a utilização de heurísticas para avaliar e desenvolver sistemas de informação.</li> </ul>
<b>Conteúdos Programáticos em Syllabus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introdução (terminologia e introdução ao HTML);</li> <li>- Interação Homem-Computador (Investigação em Sistemas de Informação - modelo mental de utilização; memória, aprendizagem e treino; utilização de metáforas; interfaces inteligentes);</li> <li>- Acessibilidade de Sistemas de Informação (a norma W3C; avaliação da acessibilidade usando a norma W3C);</li> <li>- Arquitetura de sistemas de informação (Aspectos metodológicos e exercícios práticos com o método card sorting);</li> <li>- Heurísticas para avaliação de Sistemas de Informação (Vantagens e desvantagens; integração nas organizações; fundamentos da norma ISO/DIS 14915-1; Exemplos da utilização de heurísticas: consistência; fácil recuperação dos erros, eficiência e feedback);</li> <li>- Técnicas prospetivas de avaliação da usabilidade;</li> <li>- Avaliação e desenvolvimento de um sistema de informação utilizando heurísticas de usabilidade;</li> <li>- Estudos de casos (Exemplos de sistemas de informação desenvolvidos no Laboratório de Ergonomia da FMH: Ergoshow; Ergos Escritório).</li> </ul>
<b>Avaliação</b>	<p>Apresentação oral suportada por PowerPoint sobre os tópicos de fundamentação previstos no programa. As aulas são suportadas com exemplos práticos de trabalhos realizados pelo Laboratório de Ergonomia com organizações Portuguesas (caso do Ergoshow e Ergos Escritórios). O domínio das competências relacionadas com a acessibilidade (W3C), arquitetura da informação e heurísticas de usabilidade é desenvolvido através de aulas práticas, onde o aluno consolida os conteúdos programáticos lecionados. Trata-se de uma disciplina com uma componente prática muito forte, aspeto que naturalmente se reflete no modelo de avaliação.</p> <p>Avaliação contínua - 50% componente prática (fichas de trabalho) e trabalho final + 50% componente teórica (exame final) com mínimo de 9,5 valores em cada uma das componentes.</p> <p>Avaliação final - Exame (50%) e defesa de um trabalho prático (50%).</p>

**Bibliografia**

- 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.