

INTERACÇÃO COM DISPOSITIVOS MÓVEIS

Curso Técnico Superior Profissional em Aplicações Móveis

Código: 322054

Área Científica Predominante: Programação e desenvolvimento de software

Docente: António José dos Santos Coelho

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 50h Carga Trabalho: 90h

ECTS: 5,0

Objetivos

Interação humano computador ou interação homem-máquina e o estudo de interação entre pessoas e sistemas computacionais. A área de interação homem-máquina, e também uma fronteira entre a psicologia e as ciências de computação, pelo simples facto de envolver seres humanos e máquinas. A utilização de dispositivos móveis teve um aumento exponencial na última década. Neste sentido e de extrema importância estudar de forma específica a área dos dispositivos móveis, o design de interação para aplicações móveis. O sucesso de um sistema ou aplicação, resultam de um design de interface eficaz. Os interfaces existem para conectar um sistema com outro e no caso dos dispositivos móveis, existem para assistir o ser humano a desempenhar algumas das suas tarefas. O conceito de interface digital para aplicações móveis, tem evoluído na mesma proporção em que se avança mais a nível tecnológico, por um lado e sobre o ser humano, por outro.

Resultados da Aprendizagem

Protótipos de aplicações, técnica e desenvolvimento;

Desenvolvimento de mockups e protótipos de baixo e alto nível;

Métodos de avaliação da usabilidade da interface;

As 10 heurísticas de Nielsen na avaliação das interfaces;

Avaliação heurística;

Avaliação preditiva;

A avaliação com utilizadores;

Estudo e utilização de software de edição gráfica na prototipagem de interfaces visuais; Ciclos das interfaces no projecto de desenvolvimento de aplicações móveis;

Conteúdos Programáticos

Interação Humano-Computador; Os Aspectos Humanos (percepção e representação); Os Aspectos Tecnológicos (inputs e outputs); O Design centrado no utilizador; Suporte ao Design (prototipagem, ferramentas visuais); Os ciclos de vida no desenvolvimento de interfaces; Avaliação de usabilidade; A Avaliação Heurística; A Avaliação Preditiva; A Avaliação com Utilizadores; A experiência do utilizador (UX).

Bibliografia Recomendada

Manuel J. Fonseca / Pedro Campos / Daniel Gonçalves, Introdução ao Design de Interfaces, FCA, 2012, ISBN:978-972-722-738-9;

Ben Shneiderman et al., Designing the User Interface: Strategies for Effective Human- Computer Interaction,

Prentice Hall, 2009, ISBN: 0321537351;

Jakob Nielsen, Usability Engineering, Academic Press, 1993, ISBN:0-12-518406-9

Alan Dix et al., Human Computer Interaction, 3rd Ed, Prentice Hall, 2003, ISBN: 0130461091;

Steven Hooper Eric Berkman, Designing Mobile Interfaces, O'REILLY, 2011, ISBN:1-4493-9463-9;

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Nas aulas teóricas são apresentados conceitos e metodologias definidos nos conteúdos programáticos da unidade curricular. Nas aulas práticas os alunos aplicam as metodologias no desenvolvimento de trabalhos práticos solicitados pelo docente.

Métodos de Avaliação

A avaliação é feita a partir da assiduidade, das médias dos trabalhos periódicos.

Os trabalhos periódicos serão entregues nas datas a indicar.

1. Assiduidade e participação: [10%]

2. trabalho 1 - 30%

3. trabalho 2 - 20%

4. trabalho 3 - 40%

A presença e acompanhamento regular das actividades é um factor fundamental de avaliação

Nos trabalhos considero a capacidade de investigação, clareza e simplicidade no design de interfaces, síntese de conhecimentos e originalidade.

Cada trabalho deve ser submetido pelo moodle 24h00 do dia indicado.

Avaliação Continua