



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

202299326 - Design centrado no humano

Tipo

Optativa

Ano lectivo

2022/23

Curso

Doutoramento Design

Ciclo de estudos

3º

Créditos

5.00 ECTS

Idiomas

Português ,Inglês

Periodicidade

semestral

Pré requisitos

Ano Curricular / Semestre

Área Disciplinar

Design

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	1.50	0.00	0.00	0.00	0.00	1.50

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto

21.00

Horas totais de Trabalho

42.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Francisco Rebelo

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Francisco Rebelo 0.75 horas

Paulo Noriega 0.75 horas

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)

Dominar os conceitos de: Design centrado no utilizador; usabilidade e experiência de utilização.

Conhecer a investigação desenvolvida em design centrado no utilizador.

Aplicar heurísticas de usabilidade para desenvolver e/ou avaliar a interação de um produto.

Aplicar técnicas para avaliar as reações emocionais em estudos de experiência de utilização.

Apresentar um estudo e desenvolver um relatório científico no âmbito das técnicas leccionadas.

Conteúdos Programáticos / Programa

Introdução ao Design Centrado no Utilizador.
Os conceitos de usabilidade e experiência de utilização.
Heurísticas de usabilidade para avaliação de interfaces digitais interativos.
Criação de Personas e cenários de interação.
Casos de estudo para a avaliação da usabilidade de sistemas de digitais interativos.
Exercícios práticos para a avaliação da usabilidade de sistemas de digitais interativos.
Ferramentas para a avaliação da experiência de utilização com sistemas digitais interativos.
Casos de estudos e aspetos metodológicos.
Exercícios práticos para a avaliação da experiência de utilização com sistemas de digitais interativos.

Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular

Num primeiro momento, a abordagem proposta permitirá uma reflexão sobre os conceitos fundamentais desta disciplina, das áreas de intervenção e das oportunidades de investigação científica em design centrado no utilizador.
Numa segunda fase, proporcionará ao aluno o desenvolvimento de competências para a criação de protocolos experimentais e de recolha de dados para a avaliação da usabilidade e experiência de utilização de produtos.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Aulas expositivas utilizando Powerpoint e meios audiovisuais adequados aos objetivos da disciplina. Após a leccionação dos conteúdos teóricos que fundamentam as avaliações da usabilidade e experiência de utilização, os alunos serão colocados em prática os conhecimentos através do desenvolvimento e avaliação supervisionada.
A avaliação será contínua, ao longo das aulas, pelo desenvolvimento e apresentação de dois relatórios, uma para as heurísticas de usabilidade e outro para avaliação das reações emocionais com produtos.
A apresentação e a discussão desses trabalhos constituem momentos de reflexão e de demonstração de conhecimentos, aos quais se juntam a argumentação e apresentação. Como avaliação final principal, o aluno apresentará os resultados e um relatório aprofundado de índole científica.
São também fatores de ponderação a assiduidade e a participação.

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular

Os projetos a desenvolver relacionados com a avaliação da usabilidade e experiência de utilização, permitirão a transposição de um conjunto de saberes que fazem parte da componente teórica da disciplina.
Pretende-se também que os alunos sejam capazes de desenvolver protocolos experimentais

rigorosos e a escrita de um relatório com rigor científico.

Bibliografia Principal

Francisco Rebelo (2017). Ergonomia no dia a dia. Edições Sílabo (ISBN: 9789726188674)

Carol M. Barnum(2010). Usability Testing Essentials: Ready, Set...Test! Morgan Kaufmann (ISBN 978-0-12-375092-1)

Thomas Tullis, William Albert (2008). Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics. Morgan Kaufmann (ISBN 13: 978-0-12-373558-4)

Donald A. Norman (2013). The Design of Everyday Things, MIT PRESS LTD. (ISBN: 9780262525671).

Donald A. Norman (2005). Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. INGRAM PUBLISHER SERVICES (ISBN: 9780465051366).

Susan M. Weinschenk (2011). 100 Things Every Designer Needs to Know about People. PEARSON EDUCATION (ISBN: 9780321767530).

Bibliografia Complementar

A fornecer pelos Professores nas aulas.



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

202299326 - Human-Centered Design

Type

Elective

Academic year

2022/23

Degree

Phd Design

Cycle of studies

3

Unit credits

5.00 ECTS

Lecture language

Portuguese ,English

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

Scientific area

Design

Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	1.50	0.00	0.00	0.00	0.00	1.50

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours

21.00

Total workload

42.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Francisco Rebelo

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Francisco Rebelo 0.75 horas

Paulo Noriega 0.75 horas

Learning objectives (knowledge, skills and competences to be developed by students)

Master the concepts of: User-centered design; usability and user experience.
Know the research developed in user-centered design.
Apply usability heuristics to develop and/or evaluate the interaction with a product.
Apply techniques to assess emotional reactions in user experience studies.

Present a study and develop a scientific report within the scope of the techniques taught.

Syllabus

Introduction to User-Centered Design.
The concepts of usability and user experience.
Usability heuristics for evaluating interactive digital interfaces.
Creation of Personas and interaction scenarios.
Case studies for evaluating the usability of interactive digital systems.
Practical exercises for evaluating the usability of interactive digital systems.
Tools for evaluating user experience with interactive digital systems.
Case studies and methodological aspects.
Practical exercises for evaluating the user experience with interactive digital systems.

Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives

At first, the proposed approach will allow a reflection on the fundamental concepts of this discipline, the areas of intervention and the opportunities for scientific research in user-centered design.
In a second phase, it will provide the student with the development of competences for the creation of an experimental and data collection protocols, for the evaluation of the usability and user experience evaluation of products.

Teaching methodologies (including evaluation)

Expository classes using Powerpoint and audiovisual media appropriate to the objectives of the discipline.
After teaching the theoretical content that underlies the usability and user experience assessments, students will be putting the knowledge into practice through development and supervised assessment. The evaluation will be continued, throughout the classes, by the development and presentation of two reports, one for the usability heuristics and the other for the evaluation of emotional reactions with products.
The presentation and discussion of these works are moments of reflection and demonstration of knowledge, to which are added the argumentation and presentation. As the main final evaluation, the student will present the results and an in-depth scientific report.
Weighting factors are attendance and participation.

Demonstration of the coherence between the Teaching methodologies and the learning outcomes

The projects to be developed related to the evaluation of usability and user experience, will allow the transposition of a set of knowledge that are part of the theoretical component of the discipline. It is also intended that students are able to develop rigorous experimental protocols and write a report with scientific rigor.

Main Bibliography

Francisco Rebelo (2017). Ergonomia no dia a dia. Edições Sílabo (ISBN: 9789726188674)

Carol M. Barnum(2010). Usability Testing Essentials: Ready, Set...Test! Morgan Kaufmann (ISBN 978-0-12-375092-1)

Thomas Tullis, William Albert (2008). Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics. Morgan Kaufmann (ISBN 13: 978-0-12-373558-4)

Donald A. Norman (2013). The Design of Everyday Things, MIT PRESS LTD. (ISBN: 9780262525671).

Donald A. Norman (2005). Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. INGRAM PUBLISHER SERVICES (ISBN: 9780465051366).

Susan M. Weinschenk (2011). 100 Things Every Designer Needs to Know about People. PEARSON EDUCATION (ISBN: 9780321767530).

Additional Bibliography

Given by the Professors in the classes