



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA



## FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

<b>CÓDIGO:</b> -	<b>COMPONENTE CURRICULAR:</b> Usabilidade	
<b>UNIDADE ACADÊMICA OFERTANTE:</b> Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design		<b>SIGLA:</b> FAUED
<b>CH TOTAL TEÓRICA:</b> 15 horas	<b>CH TOTAL PRÁTICA:</b> 30 horas	<b>CH TOTAL:</b> 45 horas

1. **OBJETIVOS**

Capacitar os alunos a compreender e aplicar os métodos e técnicas de usabilidade através da análise dos princípios e modelos da usabilidade de produtos e sistemas. Realizar testes de usabilidade para avaliar produtos de consumo, interfaces gráficas e sistemas digitais.

2. **EMENTA**

Definição de conceitos teóricos e abordagem de técnicas de usabilidade. Identificação e definição dos métodos de pesquisa e técnicas em usabilidade e a sua aplicação. Desenvolvimento de testes e de avaliações de usabilidade em produtos de consumo, interfaces gráficas, digitais e sistemas digitais.

3. **PROGRAMA**

- Introdução à usabilidade;
- Fundamentos e definição de usabilidade e modelos de usabilidade;
- A interface do produto: problemas de interação;
- Aplicações da usabilidade ao Design de Produto, Gráfico e Digital;
- Medidas de Usabilidade;
- Contexto de uso: usuários, tarefa, equipamentos, ambiente;
- Testes e avaliações de usabilidade;
- Recomendações para configuração de produtos, interfaces e sistemas.

4. **BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; SILVA, Bruno Santana da. **Interação humano-computador**. Rio de Janeiro: Campus, 2010.

LIDWELL, William; HOLDEN, Kritina; BUTLER, Jill. **Princípios universais do design: 125 maneiras de aprimorar a usabilidade, influenciar a percepção, aumentar o apelo e ensinar por meio do design**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

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

## 5. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BONSIEPE, Gui. **Design**: como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012.

MORAES, Anamaria de; FRISONI, Bianca Cappucci (org.). **Ergodesign**: produtos e processos. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.

MORRIS, Richard. **Fundamentos de design de produto**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

SKOLOS, Nancy; WEDELL, Thomas. **O processo do design gráfico**: do problema à solução, vinte estudos de caso. São Paulo: Rosari, 2012.

VAN DER LINDEN, Júlio. **Ergonomia e design**: prazer, conforto e risco no uso de produtos. Porto Alegre: UniRitter, 2007.

## 6. APROVAÇÃO

Cristiane Pereira de Alcântara  
Coordenadora do Curso de Graduação em  
Design

Juliano Carlos Cecílio Batista Oliveira  
Diretor da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e  
Design



Documento assinado eletronicamente por **Juliano Carlos Cecilio Batista Oliveira, Diretor(a)**, em 18/05/2022, às 10:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Cristiane Pereira de Alcântara, Coordenador(a)**, em 18/05/2022, às 14:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://www.sei.ufu.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **3608531** e o código CRC **874BC9DF**.