



PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Componente Curricular:	Usabilidade							
Unidade Ofertante:	FAUeD							
Código:	FAUED39062	Período/Série:			Turma:			
Carga Horária:					Natureza:			
Teórica:	15	Prática:	30	Total:	45	Obrigatória:	Optativa:	(X)
Professor(A):	Gabriel Henrique Cruz Bonfim				Ano/Semestre:		2024/2	
Observações:	Disciplina ministrada de dezembro de 2024 a maio de 2025							

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. JUSTIFICATIVA

A usabilidade é uma característica essencial no desenvolvimento de interfaces, pois permite utilizar a aplicação de forma simples, intuitiva e eficiente. Trata-se de um modo de garantir a qualidade do produto/sistema por meio de uma série de recursos que facilitam a utilização pelo usuário e aumentam a sua satisfação.

4. OBJETIVO

Objetivo Geral:

Capacitar os alunos a compreender e aplicar os métodos e técnicas de usabilidade em produtos de consumo, interfaces gráficas e sistemas digitais.

Objetivos Específicos:

Analisar os princípios e modelos da usabilidade. Realizar testes de usabilidade para avaliar produtos de consumo, interfaces gráficas e sistemas digitais.

5. 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

JANEIRO 2024

- 13** Apresentação da Disciplina – Explanação geral sobre formas e critérios de avaliação, itens obrigatórios nos trabalhos, bibliografia.
Divisão dos grupos e escolha dos objetos de estudo para o Trabalho 1.
- 20** Definição dos objetos de estudo para o Trabalho 1.
Analisando um produto/sistema - Avaliando problemas de interação (Ferramentas para avaliação subjetiva)

FEVEREIRO 2025

- 07** Introdução à usabilidade / Medidas de Usabilidade
A interface do produto/sistema: problemas de interação
Atividade 1 (A1): Ferramentas para avaliação Subjetiva
- 14** Apresentação A1: Ferramentas para avaliação Subjetiva
- 21** Contexto de uso: usuários, tarefa, equipamentos, ambiente
Início do Trabalho 1 (T1)
- 28** Recomendações para configuração de produtos, interfaces e sistemas
Desenvolvimento T1

MARÇO 2025

- 07** Testes e avaliações de usabilidade
Desenvolvimento T1
- 14** Desenvolvimento T1
- 21** Desenvolvimento T1
- 28** Apresentação T1

ABRIL 2025

- 04** Aplicações da usabilidade ao Design Gráfico e Digital
Início do Trabalho 2 (T2)
- 11** Desenvolvimento T2
- 18** **FERIADO (Sexta-Feira Santa)**
- 25** Desenvolvimento T2

MAIO 2025

- 02** Desenvolvimento T2
- 09** Apresentação T2
- 16** Vista de Notas
- 23** Entrega da Atividade de Recuperação

6. METODOLOGIA

Aulas expositivas contextuais, transmitindo conceitos necessários ao desenvolvimento de avaliação, projetos e métodos. As aulas serão ministradas por

meio de duas etapas: a expositiva (teoria) e aulas práticas que se constituirão no desenvolvimento de exercícios referentes aos conteúdos ministrados. Na etapa expositiva também serão realizados debates e exposições dialogadas. Em relação às aulas práticas, serão realizados testes e avaliações. As aulas serão ministradas em caráter PRESENCIAL, com apresentação de slides (PowerPoint) e vídeos. A entrega dos trabalhos e atividades será feita por meio da plataforma MS TEAMS. Para tanto, o aluno precisa ter um e-mail “@ufu.br” ativo e ter esse mesmo e-mail cadastrado no Office 365 Educação. A disciplina também contará com algumas atividades assíncronas para integralização da carga-horária. Tais atividades serão combinadas durante o decorrer do semestre.

7. AVALIAÇÃO

A presença do aluno é fundamental para o aproveitamento da disciplina. A aprovação do aluno está condicionada: ao desenvolvimento adequado dos trabalhos, execução e avaliação das atividades/ações, à participação nas aulas e ao cumprimento dos prazos para entrega dos trabalhos. A avaliação se dará pela realização das Atividades e Trabalhos da disciplina.

Serão considerados: assiduidade na entrega dos trabalhos; apresentação geral (limpeza, organização visual, adequação da proposta); rígida observância dos critérios envolvidos; iniciativa (participação e desenvolvimento em aula); criatividade na elaboração e representação das propostas de projeto; inovação e aprendizado contínuo e cumulativo de todo o conteúdo.

Para os eventuais atrasos na entrega das atividades e dos trabalhos, eles terão sua nota descontada em 20% na primeira semana; na segunda semana de atraso não terá valor didático. As datas de entrega serão combinadas no decorrer da disciplina. As atividades e os trabalhos são descritos a seguir com seus respectivos valores:

- A1 – Ferramentas para avaliação Subjetiva (15 pontos);
- T1 – Teste de Usabilidade - produto (45 pontos);
- T2 – Teste de Usabilidade - interface digital (30 pontos).
- Participação (10 pontos).

Para os alunos que não obtiverem o rendimento mínimo para aprovação (60 pontos), será oferecida uma Atividade de Recuperação de Aprendizagem (ARA). Essa atividade será constituída de questões e tarefas que abordarão todo o conteúdo da disciplina. Para conseguir recuperar sua média final, o aluno precisa tirar, no mínimo, 60 (sessenta) pontos na ARA, caso contrário, será reprovado. Para os discentes que necessitarem realizar a ARA, a média final será de no máximo 60 pontos, mesmo que a nota obtida na ARA seja superior. A ARA será disponibilizada um dia após a apresentação do trabalho final da disciplina e o discente terá duas semanas para a entrega. Caso a entrega não seja feita dentro do prazo, a ARA não terá validade.

8. 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.

Complementar

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

MORAES, Anamaria de; FRISONI, Bianka 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.

9. APROVAÇÃO

Aprovado em reunião do Colegiado realizada em: ____/____/____

Coordenação do Curso de Graduação: _____



Documento assinado eletronicamente por **Lucas Farinelli Pantaleão, Coordenador(a)**, em 25/02/2025, às 17:23, 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, informando o código verificador **5983350** e o código CRC **1BEEC001**.