

Unidade curricular

Interação Móvel

Área Científica predominante

Tecnologias e Sistemas de Informação

Regime

Semestral

ECTS

5

Tipo de ensino

Presencial

Aulas

30 horas – Teórico-práticas

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

1. Explicar as principais propriedades e implicações associadas a diferentes contextos e paradigmas de interação ubíqua, incluindo os dispositivos pessoais, interfaces em automóveis, ambientes interativos, interfaces baseadas em sensores ou *affordances* em espaço urbano.
2. Aplicar boas práticas e abordagens de referência no design de interação para dispositivos móveis e na avaliação da respetiva usabilidade
3. Explicar diferentes dimensões associadas ao Design da Experiência de Utilização e a respetiva mais-valia em relação à usabilidade
4. Aplicar princípios de Arquitetura de Informação Ubíqua como uma abordagem holística para o design de experiências multicanal.
5. Explicar os conceitos base da Tecnologia Persuasiva e a forma como podem ser aplicados na criação e promoção de novos comportamentos dos utilizadores
6. Analisar os desafios de privacidade e confiança associados a um cenário concreto de interação móvel

Conteúdos programáticos

1. Contextos e paradigmas de interação ubíqua
2. Design de Interação em Dispositivos móveis
3. Design da Experiência de Utilização
4. Arquitetura de Informação Ubíqua
5. Tecnologia Persuasiva
6. Privacidade na era da interação ubíqua

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

O objetivo 1 é suportado pelo ponto 1 do programa. O objetivo 2 é suportado pelo ponto 2 do programa. O objetivo 3 relaciona-se com o ponto 3 do programa. O objetivo 4 relaciona-se com o ponto 4 do programa. O objetivo 5 diz respeito ao item 5 do programa e o objetivo ponto 6 é suportado pelo ponto 6.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Na abordagem dos conteúdos selecionados privilegiar-se-á predominantemente a dimensão teórico-prática, com o objetivo de facultar a compreensão de conhecimentos e desenvolver capacidades e habilidades para a desenho e desenvolvimento de experiência de utilização em cenários de mobilidade.

A avaliação das aprendizagens dos alunos envolverá os trabalhos, individuais e em grupo, de desenvolvimento de protótipos, demonstrados em sessões públicas ao docente e à turma. A ponderação dos elementos de avaliação e os critérios de avaliação das aprendizagens serão objeto de negociação entre professor e alunos.

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

Com estas metodologias pretende-se alcançar um maior envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem, proporcionar uma experiência de aprendizagem mais rica, apelar à diversidade de estilos de aprendizagem dos alunos, e maximizar a forte interdependência entre o teórico e o prático que caracteriza esta UC. Esta diversidade de abordagens é fundamental para uma compreensão alargada das várias questões multidisciplinares associadas a cada um dos temas do programa

Bibliografia principal

Eyal, N. (2014). *Hooked: How to build habit-forming products*. Penguin UK.

Hartson, R., & Pyla, P. S. (2012). *The UX Book: Process and guidelines for ensuring a quality user experience*. Elsevier.

Resmini, A., & Rosati, L. (2011). *Pervasive information architecture: designing cross-channel user experiences*. Elsevier.