

DESIGN DA EXPERIÊNCIA DO UTILIZADOR  
USER EXPERIENCE DESIGN

Área Científica Scientific domain	Design de Comunicação Communication Design
Anos letivos Academic years	2018–2021
Grau de ensino Degree	Master Master
Duração Duration	Semestral Semestral
Horas de contacto Student workload	(TP 21 + OT 10,5 horas) (TP 21 + OT 10,5 hours)
ECTS	(6 ECTS)

PROGRAMA CURRICULAR  
COURSE UNIT CONTENT

1 — Objetivos de Aprendizagem  
Intended learning outcomes

Através desta unidade curricular o aluno deverá compreender:

- O que é UX (*User eXperience*) e o que engloba
- Como desenvolver produtos adequados ao público-alvo utilizando uma abordagem centrada no utilizador
- Como uma boa UX está baseada no estudo científico de como as pessoas funcionam
- O que são métodos de avaliação e pesquisa de utilizadores e como os aplicar
- Como métodos de avaliação e pesquisa causam impacto no desenvolvimento de produtos
- Como abordar e resolver problemas de UX
- Importância da definição de *guidelines* de UX no desenvolvimento de novos produtos

Through this curricular unit the student should understand:

- What is UX (User eXperience) and what encompasses
- How to develop products suitable for the audience using a user-centered methods

- How a good UX is based on the scientific study of how people behave
- What are and to use research and evaluation methods applied to users
- How evaluation and research methods impact product development
- How to approach and solve UX problems
- The importance of defining UX guidelines in new product development

## 2 — Conteúdos Programáticos Syllabus

- Fundamentos de UX (User Experience)
  - Ciclo de desenvolvimento de produtos
  - O papel da UX no desenvolvimento de produtos
  - Abordagem ao Design Centrado no Utilizador (UCD)
  - Métodos para a compreensão e exploração de problemas de UX
  - Padrões comportamentais dos utilizadores
  - Métodos e Técnicas de Investigação quantitativas e qualitativas - storyboarding, user journeys, personas, entrevistas, estudos etnográficos, questionários, estudos de usabilidade, entre outros.
  - Definição de guidelines e princípios de UX
- 
- Fundamentals of UX (User Experience)
  - Product Development Cycle
  - The role of UX in product development
  - User-Centered Design Approach (UCD)
  - Methods for understanding and exploring UX problems
  - User behavioral patterns
  - Methods and Techniques of Quantitative and Qualitative Research - storyboarding, user journeys, personas, interviews, ethnographic studies, questionnaires, usability studies, among others.
  - Definition of guidelines and principles of UX

## 3 — Metodologias de Ensino e Avaliação Teaching and Evaluation Methodologies

A metodologia de ensino/aprendizagem inclui duas componentes:

- Expositiva (docente apresenta os conteúdos e pontos de análise)
- Prática (docente promove exercícios para resolução em tempo de aula)

A avaliação incide sobre o domínio dos conteúdos programáticos e a sua aplicação em exercícios teórico-práticos. A classificação final (0-20 valores) resulta da ponderação de:

1. Avaliação periódica (80/100%) realizada em duas sessões, a primeira a meio do semestre e a segunda no final do mesmo. Elementos de avaliação:

- Assiduidade, motivação e participação nas aulas (40/50%)
  - Resolução de exercícios teórico-práticos (40/50%)
2. Avaliação final (20%). Elementos de avaliação:
- Reformulação de exercícios realizados no semestre.

Dispensam de comparência à avaliação final os alunos com classificação média igual ou superior a 10 valores obtida em avaliação periódica e que não pretendam reformular os elementos de avaliação realizados anteriormente (classificação final resulta da avaliação periódica [100%]).

São admitidos à avaliação final apenas os estudantes com classificação média igual ou superior a 8 valores obtida na avaliação periódica (classificação final resulta da avaliação periódica [80%] e da avaliação final [20%]).

The teaching / learning methodology includes two components:

- Expositive (teacher will present the contents and points of analysis);
- Practice (teacher will promote exercises for resolution in class time)

The evaluation focuses on the mastery of program content and its application in theoretical/practical exercises. The final classification (0-20 values) results from the weighting of:

1. Periodic evaluation (80/100%) in two sessions, the first at the half of the semester and the second at the end of the semester. Elements of evaluation:
  - Assiduity, motivation and participation in classes (40/50%)
  - Resolution of theoretical-practical exercises (40/50%)
2. Final evaluation (20%). Elements of evaluation:
  - Reformulation of exercises carried out in the semester.

Students with an average grade of 10 or higher obtained from a periodic evaluation and who do not wish to rework previous evaluation elements are absent from the final evaluation session (final classification results from the periodic evaluation [100%]).

Only students with an average grade of 8 or higher obtained in the periodic evaluation are admitted to the final evaluation session (final classification results from the periodic evaluation [80%] and the final evaluation [20%]).

#### 4 — Bibliografia Recomendada Recommended Bibliography

- Hartson, R. & Pyla, P. (2012). *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. Waltham, Elsevier
- Gothelf, J. (2013). *LeanUX: Applying Lean Principles to Improve User Experience*. Sebastopol, O'Reilly Media Inc.
- Unger, R. & Chandler, C. (2012). *A Project Guide to UX Design* (2nd ed.). Berkeley, New Riders.

Weinschenk, S. (2011). *100 Things Every Designer Needs to Know About People: What Makes Them Tick?* Berkeley, New Riders  
Tullis, T. & Albert, B. (2008). *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics (Interactive Technologies)* (1st ed.). Burlington, Morgan Kaufmann  
Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability* (3rd ed.). Berkeley, New Riders  
Reiss, E. (2012). *Usable Usability: Simple Steps for Making Stuff Better*. Indianapolis, John Wiley & Sons, Inc.

5 — **Assistência aos alunos**  
Student assistance

Informação será comunicada, pelo Professor, em aula.

Information provided by the lecture in class.