

DESIGN DA EXPERIÊNCIA DO UTILIZADOR
USER EXPERIENCE DESIGN

| | |
|---------------------------------------|----------------------------------------------------|
| Área Científica Scientific domain | Design de Comunicação Communication Design |
| Anos letivos Academic years | 2021–2023 |
| 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.