



**Ciências  
ULisboa**

## Conceção de Produto

**Código:** 26713

**ECTS:** 6

**Ano Letivo:** 2015/16

**Carga horária:** T: 2:00 h; TP: 1:30 h; OT: 2:00 h;

**Departamento:** Informática

**Área Científica:** Informática;

## Objetivos da Unidade Curricular

Esta disciplina aborda a análise e design de sistemas de informação a partir de uma perspectiva que se posiciona na área da Interação Humano-Computador: Uma disciplina preocupada com o design, avaliação e implementação de sistemas computacionais interactivos para uso humano e envolvendo o estudo dos fenómenos que os rodeiam. O objetivo fundamental é desenvolver a capacidade do aluno de análise e desenho de um sistema interactivo, através de aproximação compreensiva e moderna, indo além da tradicional análise funcional. A aproximação de "desenho contextual" é adoptada, focando a recolha de requisitos e análise qualitativa dos dados, a descrição de sistemas sócio-técnicos a partir de mapas, e a inovação fundamentada nos dados recolhidos e suportada por avaliações recorrendo a protótipos de baixa fidelidade.

## Pré-requisitos

- Interação com Computadores (26708)

## Conteúdos

Conhecer os intervenientes e o trabalho: técnicas recolha de dados qualitativos, estudo de condicionantes técnicas e humanas, princípios do desenho contextual

Fatores de sucesso para o design de produto: qualidade de produtos, qualidade de processo, modelos de representação do trabalho, consolidação de dados

Inovação: criatividade, prototipagem de baixa fidelidade, avaliação com utilizadores

## Descrição detalhada dos conteúdos programáticos

### Componente Teórica

A discussão teórica da disciplina aborda com particular ênfase três objectivos fundamentais da análise e concepção sistemas de informação:

1. Uma compreensão profunda sobre a complexidade e diversidade de factores (organizacionais, de mercado, físicos), variáveis (espaço do problema) e condicionantes (técnicas e humanas) que envolvem os sistemas de informação; resultando num conjunto de técnicas para representação e análise qualitativa de dados.
2. Uma compreensão sobre os factores que originam o sucesso do design de produto, como a utilidade, qualidade do design e qualidade dos processos; resultando num conjunto de actividades preliminares ao desenvolvimento, na aquisição e transformação de requisitos, consolidação de dados e procura de soluções inovadoras.
3. Uma procura de métodos expeditos e económicos para a aquisição de requisitos e design dos sistemas de informação; dando-se por isso ênfase à

construção de protótipos de baixa fidelidade.

### **Componente Teórica-Prática**

1. Realização de vários trabalhos práticos no âmbito do design contextual
2. Exercícios de análise de processos e ambientes de trabalho
3. Técnicas de inovação

## **Bibliografia**

### **Recomendada**

Beyer, H, Holtzblatt, K. 2003. Contextual Design. Morgan Kaufmann, Amsterdam, Holland, 2nd ed..

Davilla, Epstein, Shelton Making Innovation Work. Wharton School Publishing

Moggridge, B. 2007 Designing Interactions. MIT Press ISBN: 0-262-13474-8

### **Outros elementos de estudo**

Documentação fornecida pelo docente

## **Métodos de Avaliação**

Trabalho prático

Exame ou avaliação contínua por testes

Participação e presença nas aulas

## **Língua de ensino**

Portugues