



Ciências
ULisboa

Sistemas Hipermedia

Código: 425144

Ano Letivo: 2015/16

Departamento: Informática

ECTS:

Carga horária:

Área Científica: Informática;

Objetivos da Unidade Curricular

A cadeira pretende transmitir conhecimentos sobre as áreas designadas Hipertexto e Hipermedia, com um foco especial sobre o maior Sistema Hipermedia da atualidade: a Internet. A gama de problemas e desafios conceptuais/teóricos que se abordam na cadeira, e assim a justificam em termos científicos, inclui três áreas principais, todas elas complementares: Arquitectura de Informação, Usabilidade e Experiência de Utilização, e Acessibilidade. Todas as áreas são abordadas do ponto de vista dos fundamentos teóricos que as sustentam, complementados pela apresentação da sua aplicação prática, concretizada em técnicas, metodologias e ferramentas que os implementam e permitem validar, sempre orientado pelo conceito de Desenho Centrado no Utilizador. A cadeira oferece assim um conjunto de conhecimentos aglutinadores das bases científicas e técnicas obtidas em cadeiras de licenciatura.

Pré-requisitos

- Interfaces Pessoa-Máquina (26363)
- Análise e Design de Sistemas de Informação (26416)
- Interação com Computadores (26708)
- Conceção de Produto (26713)

Conteúdos

Introdução e História dos Sistemas Hipermedia.

Arquitectura de Informação.

Usabilidade e Experiência de Utilização.

Acessibilidade e Desenho Inclusivo.

Descrição detalhada dos conteúdos programáticos

Componente Teórica

Introdução e História dos Sistemas Hipermedia. Engenharia de Requisitos aplicada aos Sistemas Hipermedia. Conceitos de Experiência de Utilização e Desenho Centrado no Utilizador.

Arquitectura de Informação. Organização de conteúdos. Etiquetagem de Conteúdos. Sistemas de Navegação. Interfaces de Pesquisa. Vocabulários

controlados e Metadados. Design e documentação da arquitectura de informação.

Usabilidade e Experiência de Utilização. Técnicas e ferramentas para avaliação de usabilidade.

Acessibilidade e Desenho Inclusivo. Acessibilidade Web. Standards. Ferramentas de avaliação.

Componente Teórica-Prática

Projecto e desenvolvimento de um sistema Hipermédia, de acordo com as metodologias aprendidas. O sistema deve ser caracterizado por uma estrutura de informação complexa e heterogénea, aplicada a uma tarefa, um contexto de utilização e um grupo de utilizadores específicos.

Bibliografia

Recomendada

Information Architecture for the World Wide Web, Peter Morville, Louis Rosenfeld, 3rd edition, O'Reilly Media, 2006

Dont Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability, Steve Krug, 2nd edition, New Riders Press, 2009

Web Engineering, Edited by Gerti Kappel, Birgit Pröll, Siegfried Reich, Werner Retschitzegger, 1st edition, Wiley, 2006

Designing Web Usability, Jakob Nielsen, New Riders Publishing, 2000

Hypermedia & the Web, David Lowe, Wendy Hall, Wiley, 1999

Multimedia and Hypertext - The Internet and Beyond, Jakob Nielsen, Morgan Kaufmann, 1995

Outros elementos de estudo

Apresentações das aulas teóricas

Seleção de artigos científicos e artigos de opinião de especialistas nas áreas de interesse da disciplina.

Métodos de Avaliação

Realização de um trabalho prático.

Realização de 2 ensaios sobre temas de interesse da disciplina.

Estudo, apresentação e argumentação de artigos relevantes.

Língua de ensino

Português ou Inglês (materiais usados na aula disponíveis nas duas línguas)