

INSTITUTO POLITÉCNICO DE BEJA
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIAS E GESTÃO
CURRICULUM DO CURSO DE ENGENHARIA INFORMÁTICA
CURRICULUM DO CURSO DE INFORMÁTICA DE GESTÃO
CURRICULUM DO CURSO DE ENGENHARIA DE REABILITAÇÃO E ACESSIBILIDADE

DESCRITOR DE UNIDADE CURRICULAR

DESIGNAÇÃO: Hipermédia e Acessibilidade

ANO: 3

SEMESTRE: 1

ÁREA CNAEF: 481

CRÉDITOS: 6,0

TEMPO DE TRABALHO DO ESTUDANTE EM HORAS:

Total:	Contacto: 60							
	Teóricas	Teórico Práticas	Práticas e Laboratório	Trabalho de Campo	Seminário	Estágio	Orientação Tutória	Outras*
162		30	30					

DESCRIÇÃO RESUMIDA DA UNIDADE CURRICULAR:

Esta unidade curricular proporciona uma aprendizagem no desenho e implementação de interfaces de sistemas hipermédia, com enfoque nos sistemas Web, baseada em tecnologias do lado do cliente e adoptando normas de usabilidade e acessibilidade universal.

TEMAS PROGRAMÁTICOS:

- Historial, áreas de aplicação e conceitos dos sistemas hipermédia;
- Linguagens de desenvolvimento de interfaces web do lado cliente,
- Ciclo de vida do desenvolvimento de projectos web;
- Padrões de desenho para a web;
- Normas de desenho para web com acessibilidade universal;
- Avaliação de usabilidade de sítios web.

BIBLIOGRAFIA DE BASE:

- Nielsen, J. (1995) Multimedia and Hypertext - The Internet and Beyond, AP Professional.
- Nielsen, J. (2000) Designing Web Usability: The Practice of Simplicity. New Riders Publishing.
- Lynch, J., Horton, S. (2002) Web Style Guide: Basic Design Principles for Creating Web Sites, second edition. Yale Univ Pr.
- McCracken, D., Wolfe, R., Spool J. (2003) User-Centered Website Development: A Human-Computer Interaction Approach. Prentice Hall.
- Web Accessibility Initiative (WAI) Home Page: <http://www.w3.org/WAI/>
- Programa Acesso da UMIC Home Page: <http://www.acesso.unic.pcm.gov.pt/>

OBJECTIVOS EDUCACIONAIS:

No final desta unidade curricular os alunos deverão:

- Aprender a implementar e escolher as tecnologias de desenvolvimento web mais adequadas do lado cliente;
- Compreender as fases do projecto web, e saber escolher os métodos / metodologias mais adequadas em cada fase do projecto;
- Saber desenhar e implementar sítios web com base em padrões de desenho com usabilidade e acessibilidade;
- Saber avaliar interfaces web com base em heurísticas de usabilidade.

ESTRATÉGIAS DE ENSINO / APRENDIZAGEM:

- Aulas expositivas e estudo orientado;
- Realização de trabalhos práticos laboratoriais com carácter formativo;
- Exploração de práticas de análise de normas de usabilidade e acessibilidade.

AVALIAÇÃO:

- Trabalhos Laboratoriais de avaliação;
- Um projecto de avaliação, realizado em grupo de duas pessoas, acompanhado de produção de relatório e com apresentação oral;
- Realização de uma prova escrita para a avaliação por frequência;
- Realização de uma prova escrita para avaliação por exame.