

| PROGRAMA: | | | | | | | |
|-----------|-----------------------|---------|----------|--------------------------|---|--|---|
| SEM ANA | Carga Horária Minutos | | CONTEÚDO | OBJETIVO | ESTRATÉGIA | RECURSOS | |
| | Teórica | Prática | | | | | |
| MÓDULO | 15 | 0 | 20 | Usabilidade | Refletir sobre o termo usabilidade. | <ul style="list-style-type: none"> • Criar um conceito autoral de usabilidade utilizando as palavras: eficácia, eficiência, satisfação, usuário | Ferramenta de texto do AVA |
| | | 20 | 0 | Usabilidade | Conhecer conceito de usabilidade e registrar insights e pontos de atenção. | <ul style="list-style-type: none"> • Assistir vídeo | Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=R-bzA9oV-4w |
| | | 30 | 0 | Atributos de Usabilidade | Conhecer atributos de usabilidade e suas descrições. | <ul style="list-style-type: none"> • Listagem dos atributos, conceitos e exemplos | Material em PDF disponibilizado na AVA |
| | | 0 | 20 | Atributos de Usabilidade | Praticar os conceitos de atributo de usabilidade. | <ul style="list-style-type: none"> • Jogo de perguntas e respostas | Kahoot |
| | | 60 | 0 | Metas de usabilidade | Conhecer metas de usabilidade, metas de satisfação e metas decorrentes da experiência do usuário. | <ul style="list-style-type: none"> • Slides com material expositivo (15 slides) | PDF com 15 slides disponibilizado no AVA |
| | | 0 | 30 | Metas de usabilidade | [AVALIAÇÃO] Classificar proposta de artefato digital de acordo com suas metas de usabilidade. | <ul style="list-style-type: none"> • Análise de case de artefato digital (briefing) | Envio do arquivo com respostas no AVA |