

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