

FICHA DE DISCIPLINA



DA PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* - UFPE

PROGRAMA:	Pós-Graduação em Design
CENTRO:	Centro de Artes e Comunicação

DADOS DA DISCIPLINA			
CÓDIGO DA DISCIPLINA:	DES974 - Tópicos em Design, Ergonomia e Tecnologia III		
TEMA DA DISCIPLINA:	Testes com usuários em pesquisa científica		
CARGA HORÁRIA:	30h	NÚMERO DE CRÉDITOS:	2
TIPO DE COMPONENTE:	<input checked="" type="checkbox"/> disciplina	<input type="checkbox"/> tópicos especiais	<input type="checkbox"/> seminários
PROFESSOR(A):	Alana Elza Fontes da Gama		
EMENTA:	Disciplina aprofunda o conhecimento de testes com usuários em pesquisa científica, otimizando seu direcionamento para a pesquisa e como analisar e interpretar seus dados para aprimorar conclusões e evidências científicas acerca dos mesmos.		
OBJETIVOS:	Levantar, conhecer e definir as características do público-alvo para a pesquisa em design através da interpretação de dados coletados visando o aprimoramento das evidências científicas e de suas conclusões.		
CONTEUDO PROGRAMÁTICO:	<ul style="list-style-type: none">- testes com usuários e perguntas de pesquisa.- hipóteses e direcionamento de testes com usuários.- formulação e decisão de ferramentas de coleta de dados.- organização dos dados coletados.- análise dos dados coletados com usuários.- apresentação dos dados.- aspectos éticos e proteção de dados.		
METODOLOGIA:	A disciplina será ministrada seguindo metodologia baseada em problema, onde o contexto de pesquisa dos discente serão utilizados como tema de problematização e direcionada para os conceitos abordados na disciplina. Será seguida também a metodologia de sala de aula invertida, onde conceitos a serem discutidos em sala serão previamente estudados		

	pelos discentes. Na aula os conceitos estudados serão apresentados e discutidos e atividades de exemplo e prática utilizando os contextos de pesquisa supracitados serão realizadas.
AVALIAÇÃO:	A avaliação será realizada através de atividades práticas a serem realizadas e entregues pelos discentes.
BIBLIOGRAFIA:	<p>GIL, ANTONIO CARLOS, Métodos e Técnicas de Pesquisa Social. Atlas,, 7ed, 2019</p> <p>MORETTIN, Pedro Alberto; BUSSAB, Wilton de Oliveira. Estatística básica. 5. ed. São Paulo: Saraiva, 2006. 526 p.</p> <p>Gabriela Unger Unruh; HUNE: pesquisa em design e experiência do usuário, PUCPress, 2022</p> <p>TRIOLA, Mario F. Introdução a estatística. 10. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2007. 659 p.</p> <p>Navarro, D.J., Foxcroft, D.R., & Faulkenberry, T.J. (2019). Learning Statistics with JASP: A Tutorial for Psychology Students and Other Beginners. (Version 1/raiz(2))</p> <p>GOSS-SAMPSON, M. A. Análise estatística no Jasp: um guia para estudantes. Novembro 2020. (PDF gratuito com tradução para o português brasileiro disponível em https://jasp-stats.org/wp-content/uploads/2021/11/Statistical-Analysis-in-JASP-A-Students-Guide-v14-Brazilian-Portuguese.pdf).</p> <p>KNAFLIC, Cole N. Storytelling com dados: Um guia sobre visualização de dados para profissionais de negócios. Alta Books, 2019.</p> <p>WHEELAN, Charles. Estatística: O que é, para que serve, como funciona. Zahar, 2016. ed. 1. 328 p.</p> <p>Soares, Alex; Design com Neurociências: Desvendando o comportamento humano para aprimorar seus projetos. Casa do código, 2022</p> <p>Yau, Nathan. Visualize This: The Flowing Data Guide to Design, Visualization, and Statistics. Wiley, 2011</p>