

## **EDITAL Nº 01/2018 DE ABERTURA DE INSCRIÇÕES PARA PROCESSO SELETIVO DISCENTE PARA PARTICIPAR COMO VOLUNTÁRIO NO**

### **GPES – GRUPO DE PESQUISA EM ENGENHARIA DE SOFTWARE**

**PROFESSORA RESPONSÁVEL: Dra. Daniela Gibertoni**

**TÍTULO DO PROJETO:** GPES – Grupo de Pesquisa em Engenharia de Software: a experiência do usuário (UX) no processo de desenvolvimento de sistemas.

**OBJETIVO DO PROJETO:** A contribuição deste projeto posiciona-se nas pesquisas existentes em UX - Experiência do Usuário, por meio das disciplinas de Design de Interação, Fatores Humanos, Arquitetura da Informação e especificamente, na área de Engenharia de Usabilidade por meio da disciplina de Interação Humano-Computador. O objetivo principal é estudar, definir e tratar as funções que norteiam a UX, entre elas usabilidade, que poderão auxiliar os processos de desenvolvimento de sistemas, de modo a possibilitar que os mesmos sejam melhores aceitos, por meio da realização de avaliações de usabilidade em sistemas interativos.

**Quantidade de vagas: 02**

**01: para avaliação de sistemas interativos;**

**01: para desenvolvimento de sistemas interativos**

**Tempo de participação no projeto:** 12 meses, podendo ser prorrogável por mais 6 (seis) meses

#### **I- DOS BENEFÍCIOS**

1- o aluno selecionado que participar deste projeto poderá convalidar as horas nele trabalhadas no estágio obrigatório do curso que estiver matriculado, desde que esteja no período permitido pelas normas do estágio;

2 – durante o desenvolvimento do projeto o aluno terá a oportunidade de publicar artigos em revistas e/ou eventos científico, podendo ao final convalidar como sendo sua monografia.

#### **II- DO PRÉ-REQUISITO PARA INSCRIÇÃO:**

1- Entregar no ato da inscrição uma carta de apresentação, na qual o candidato faz uma breve apresentação de seu histórico acadêmico, relatando seus objetivos e motivações para ingressar no GPES, indicando suas preferências por uma linha de pesquisa, a saber:

**Engenharia de Software:** qualidade de software, desenvolvimento de software orientado a objetos e ferramentas e técnicas para desenvolvimento de software;

**Interação Humano-Computador:** Design e avaliação de sistemas computacionais interativos, interfaces de usuário naturais, interfaces de usuário adaptáveis e adaptativas, aspectos culturais e emocionais na interação com soluções computacionais, acessibilidade e design universal, redes sociais e sistemas para educação.

### III- DA ETAPA DO PROCESSO SELETIVO

A etapa 1 que compõem o processo seletivo é uma redação a partir de um capítulo dos livros que compõem a bibliografia desse edital. Tem duração de uma hora para leitura e redação resumida do capítulo sorteado. Esta etapa é classificatória. A etapa 2 é uma entrevista com o candidato após a entrega da redação.

### IV- DAS INSCRIÇÕES

**Local:** [www.fatectq.edu.br](http://www.fatectq.edu.br)

**Período da inscrição:** de 23/04 a 02/05

**Redação e entrevista:** 03/05/2018

**Resultado final (carta de apresentação, redação e entrevista):**  
**07/05/2018**

### V – BIBLIOGRAFIA

AGNER, Luiz. **Ergodesign e arquitetura de informação:** Trabalhando com o usuário. 2. ed. Rio de Janeiro: Quartet Editora & Comunicação Ltda, 2009. Estudar capítulo Arquitetura da informação: que diabo é isso? -pág 87

BARBOSA; Simone e SILVA, Bruno. **Interação Humano-Computador.** São Paulo: Campus, 2010.

CYBIS, Walter. **Ergonomia e Usabilidade.** Conhecimentos, métodos e aplicações. São Paulo: Novatec, 2010.

PREECE, ROGERS e SHARP. **Design de interação** – além da interação humano-computador. Ed. Bookman, 2005. Capítulos 1, 6, 8 e 10.

PRESSMAN, R. **Engenharia de Software.** Porto Alegre: Ed. Bookman, 2011. 7ª edição. Capítulos 1, 2 e 5.

SOMMERVILLE, I. **Engenharia de Software.** São Paulo: Ed. Prentice Hall, 2007, 8ª.edição. Capítulos 4, 6, 7 e 14.