



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Cajazeiras			
CURSO: CST em Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Interação Humano-Computador		CÓDIGO DA DISCIPLINA: 54	
PRÉ-REQUISITO: Linguagens de Script para a Web			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [ ] Eletiva [ ]		SEMESTRE/ANO: 2024.1	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 40 h/a	PRÁTICA: 40 h/a	EaD <sup>1</sup> :	EXTENSÃO:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67 h - 80 h/a			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Asheley Emmy Lacerda Alves			

EMENTA
--------

Interação Humano-Computador: Introdução, Contextualização e Conceituação. Fatores Humanos em Sistemas Interativos. Interface com o usuário: Evolução, Princípios e Regras Básicas. Usabilidade e Acessibilidade: Definição, Aplicação e Métodos de Avaliação. Métodos e Técnicas de Análise, Projeto e Implementação de Interfaces.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR (Geral e Específicos)
--

**Geral**

- Permitir o aprendizado e a discussão sobre a concepção e construção de sistemas interativos centrados no humano.

**Específicos**

- Tornar o aluno apto a compreender os princípios da interação humano-computador;
- Tornar o aluno apto a compreender técnicas para projeto de interfaces centradas no humano;
- Tornar o aluno apto a projetar, desenvolver e avaliar interfaces levando em consideração a usabilidade e acessibilidade.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
-----------------------

1. Introdução à IHC
  - As tecnologias da informação e comunicação e seu impacto no cotidiano
  - Sistemas interativos: diferentes visões
  - Objetos de estudo em IHC
  - IHC como área multidisciplinar
  - Benefícios de IHC
2. Conceitos básicos de IHC

- Interação, interface, *affordance*
  - Qualidade em IHC (usabilidade, acessibilidade, comunicabilidade)
3. Abordagens teóricas em IHC
    - Engenharia cognitiva
    - Engenharia semiótica
  4. PACT: Pessoas, Atividades, Contextos e Tecnologias
  5. Processos de design de sistemas em IHC
    - Conceito de design
    - Perspectivas de design
    - Processo de design e ciclos de vida
    - Integração das atividades de IHC com engenharia de software
    - Métodos ágeis e IHC
  6. Identificação de necessidades dos usuários e requisitos de IHC
    - Dados: o que, de quem e como coletar
    - Aspectos éticos de pesquisas envolvendo pessoas
  7. Organização do espaço de problema
    - Perfil de usuário
    - Personas
    - Cenários
    - Tarefas
  8. Princípios e diretrizes para o design de IHC
    - Princípios
    - Padrões de design
    - Guias de estilo
  9. Planejamento da Avaliação de IHC
  10. Métodos de Avaliação de IHC
    - Inspeção
    - Observação
  11. Prototipação

#### METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas teóricas(expositivas e dialogadas), exercícios práticos, projetos práticos, debates, seminários, estudos dirigidos, com realização de atividades complementares individuais ou em grupo, para consolidação do conteúdo trabalhado.

#### RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório
- Softwares<sup>2</sup> (Figma e outros aplicativos de prototipagem)
- Outros<sup>3</sup> (ferramentas de software *open source*, acesso à Internet)

#### CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

*(Especificar quantas avaliações e formas de avaliação– avaliação escrita objetivo, subjetiva, trabalho, seminário, artigo, etc. - para integralização da disciplina/componente curricular, incluindo a atividade de recuperação final.)*

Durante o semestre o discente realizará várias atividades (Ex.: Atv1\_Av1, Atv2\_Av1, Atv1\_Av2, ...) colaborativa ou individual, que valerá cada uma no máximo 100 pontos. Serão contabilizadas 3 avaliações para o semestre (Av1, Av2 e Av3), sendo que cada uma dessas avaliações corresponde à média aritmética entre todas atividades (Atv1, Atv2, Atv3) realizadas na respectiva avaliação (Av1, Av2, Av3). Por exemplo, para a Avaliação 1 do semestre, calcula-se:

$$Av1 = \frac{Atv1_{Av1} + Atv2_{Av1}}{2}$$

A Média Semestral (MS) será a média aritmética obtida através das notas correspondentes às avaliações Av1, Av2 e Av3. Por exemplo, calculamos a Média Semestral segundo a fórmula:

$$MS = \frac{Av1 + Av2 + Av3}{3}$$

Obterão a aprovação por média os alunos que atingirem a média igual ou superior a 70 (setenta pontos). Será reprovado o discente que atingir Média Semestral inferior a 40 pontos. Os discentes que atingirem média inferior a 70 pontos e maior ou igual que 40 pontos poderão realizar uma Avaliação Final (AF). Esta avaliação valerá 100 pontos. A Nota Final do Semestre (MF) será a média ponderada obtida pela

fórmula: 
$$MF = \frac{6 * MS + 4 * AF}{10}$$

Estará aprovado o discente que obtiver a Média Final maior ou igual a 50. Ou seja: MF ≥ 50.

## BIBLIOGRAFIA<sup>4</sup>

Bibliografia Básica:

- BARBOSA, S., SILVA, B. **Interação humano-computador**. Elsevier, 2010;
- BENYON, D. **Interação humano-Computador**. Pearson, 2ª edição, 2011;
- PREECE, J., ROGERS, Y., SHARP, H. **Design de interação: além da interação homem-máquina**. Bookman, 2005.

Bibliografia Complementar:

- NIELSEN, J., LORANGER, H. **Usabilidade na web: projetando websites com qualidade**. Elsevier, 2007;
- ROGERS, Y; SHARP, H.; PREECE, J. **Design de interação: além da interação humano-computador**. Bookman, 3ª edição, 2013;
- SHNEIDERMAN, Ben. **Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction**. Addison-Wesley, 4ª edição, 2004.

## OBSERVAÇÕES

*(Acréscitar informais complementares ou explicativas caso o docente(s) considere importantes para a disciplina/componente curricular)*

Observação: Por motivos da pandemia ocasionada pela covid-19, as atividades de planejamento, desenvolvimento e acompanhamento das aulas da disciplina foram abordados de maneira virtual usando o Google Classroom como ambiente oficial de trabalho para as atividades ensino não presenciais.

1 Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapassem os limites definidos em legislação.

2 Nesse ítem o professor deve especificar quais softwares serão trabalhados em sala de aula.

3 Nesse ítem o professor pode especificar outras formas de recursos utilizadas que não estejam citada.

4 Observar os mínimos de 3 (três) títulos para a bibliografia básica e 5 (cinco) para a bibliografia complementar.

Documento assinado eletronicamente por:

- **Asheley Emmy Lacerda Alves, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO**, em 31/01/2024 09:44:55.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 31/01/2024. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 525459  
Verificador: c1511c1c4e  
Código de Autenticação:



Rua José Antônio da Silva, 300, Jardim Oásis, CAJAZEIRAS / PB, CEP 58.900-000  
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3532-4100