



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:	
PRÉ-REQUISITO: Linguagens de Script para a Web			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [X] Optativa [] Eletiva []		SEMESTRE/ANO: 2024.2	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 40 h/a	PRÁTICA: 40 h/a	EaD ¹ :	EXTENSÃO:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 h/a			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67 h/a - 80 h/a			
DOCENTE RESPONSÁVEL: João Paulo Freitas de Oliveira			

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

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 expositivas e dialógicas ocorridas em encontros síncronos e assíncronos por meio do Google Meet, sendo as aulas gravadas e disponibilizadas no AVA Google Classroom. Adicionalmente, com realização de atividades práticas individuais ou em grupo, para consolidação do conteúdo trabalhado.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório
- Softwares² (Figma e outros aplicativos de prototipagem)
- Outros³ (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 as 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: $MF \geq 50$.

BIBLIOGRAFIA⁴

Bibliografia Básica:

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

Bibliografia Complementar:

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

OBSERVAÇÕES

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Joao Paulo Freitas de Oliveira, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO**, em 31/10/2024 08:39:50.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 31/10/2024. 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 626853

Verificador: be86f626ca

Código de Autenticação:



Rua José Antônio da Silva, 300, Jardim Oásis, CAJAZEIRAS / PB, CEP 58.900-000

<http://ifpb.edu.br> - (83) 3532-4100