

PLANO DE DISCIPLINA

DADOS DO COMPONENTE CURRICULAR

Nome: INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR

Curso: CST EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Período: 5º

Carga Horária Semestral: 67 h

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 dialogadas;
- ✓ Atividades práticas individuais e em grupo para a consolidação do conteúdo ministrado.

AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

- ✓ Provas escritas;
- ✓ Projeto prático abordando a aplicação do conteúdo ministrado.

RECURSOS NECESSÁRIOS

- ✓ Quadro branco;
- ✓ Marcadores para quadro branco;
- ✓ Projetor de dados multimídia.

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.

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.