

| PLANO DE DISCIPLINA | | |
|--|--------------------------|---------|
| IDENTIFICAÇÃO | | |
| CURSO: Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas | | |
| DISCIPLINA: Interação Humano-Computador | CÓDIGO DA DISCIPLINA: 65 | |
| PRÉ-REQUISITO: Análise e Projeto de Sistemas. Processos de Software. | | |
| UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva [] | SEMESTRE: 6º | |
| CARGA HORÁRIA | | |
| TEÓRICA: 52h | PRÁTICA: 15h | EaD: 0h |
| CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4h/a | | |
| CARGA HORÁRIA TOTAL: 67h | | |
| DOCENTE RESPONSÁVEL: Prof. Me. Giuseppe Anthony Nascimento de Lima | | |

EMENTA

Aspectos da Interação Homem-Computador. Modelagem do Perfil do Usuário. Projeto de Interação. Projeto Gráfico. Metodologias de Concepção de Interfaces. Avaliação de Interfaces.

OBJETIVOS

Geral

Conhecer e aplicar os procedimentos apropriados para realização do projeto e avaliação da usabilidade de interfaces homem-computador.

Específicos

- Apresentar metodologias de concepção de interfaces, relacionando-as com o desenvolvimento de software centrado no usuário.
- Trabalhar com as técnicas, os modelos e ferramentas mais promissoras para projeto de interfaces (projeto gráfico e de interação).
- Introduzir técnicas de prototipação de interfaces.
- Realizar o planejamento da avaliação da interface, com exemplos de técnicas que contemplem métricas objetivas e subjetivas.
- Discutir tendências de projeto gráfico e de interação.
- Habilitar o aluno para desempenhar atividades de consultoria de usabilidade em projetos de sistemas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

| | | |
|----------|--|--------------------------|
| 1 | INTRODUÇÃO A INTERAÇÃO HOMEM-COMPUTADOR: 1. O histórico e a interdisciplinaridade da Área de IHC 2. Objetivos de Fatores Humanos / Ergonomia 3. Classificações (Tipos) de Interfaces 4. Conceito de User eXperience (UX) e de Usabilidade | EaD [] Presencial [x] |
| 2 | MODELAGEM DO PERFIL DO USUÁRIO: | EaD [] Presencial [x] |

| | | |
|---|---|--------------------------|
| | <p>5. Caracterização das preferências pessoais e de grupos</p> <p>6. Caracterização do ambiente de uso</p> | |
| 3 | <p>PROJETO DE INTERAÇÃO DE INTERFACES</p> <p>7. Aspectos perceptuais, cognitivos e motores</p> <p>8. Metáforas</p> <p>9. Modelagem da Tarefa (modelos textuais e hierárquicos) e sua relação com casos de uso e requisitos</p> <p>10. Projeto Navegacional com UML</p> <p>11. Objetos de Interação</p> | EaD [] Presencial [x] |
| 4 | <p>PROJETO GRÁFICO DE INTERFACES</p> <p>12. Parâmetros para definição de layout</p> <p>13. Princípios de design gráfico (teoria das cores, tipografia, saturação, carga e retenção visual)</p> <p>14. Guias de estilo de interfaces (guidelines)</p> <p>15. Responsividade e adaptabilidade do layout</p> | EaD [] Presencial [x] |
| 5 | <p>METODOLOGIAS DE CONCEPÇÃO DE INTERFACES</p> <p>16. Metodologias de concepção de interfaces (etapas, modelos ou artefatos)</p> <p>17. Técnicas de prototipagem (baixa, média e alta fidelidade)</p> <p>18. Projeto de interfaces e o desenvolvimento de software centrado no usuário</p> <p>19. Compatibilidade do projeto de interfaces com práticas ágeis</p> <p>20. Reuso de projetos de interface</p> | EaD [] Presencial [x] |
| 6 | <p>AVALIAÇÃO DE INTERFACES</p> <p>21. Avaliações objetivas e subjetivas</p> <p>22. Exemplos de avaliações: heurística, checklists, ensaios de usabilidade e questionários</p> | EaD [] Presencial [x] |
| 7 | <p>INTERFACES AVANÇADAS</p> <p>23. Interfaces multimídias (gestuais e de voz)</p> <p>24. Interfaces imersivas</p> <p>25. Interfaces vestíveis</p> <p>26. Interfaces adaptativas</p> | EaD [] Presencial [x] |

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas e dialogadas com auxílio de projeções, quadro branco e pincel, com (re)apresentação de conceitos, métodos, técnicas e ferramentas pertinentes a cada etapa do projeto. Atividades práticas em laboratório, com posterior debate sobre resultados obtidos.

RECURSOS DIDÁTICOS

[x] Quadro
 [x] Projetor

- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório
- Software: Ferramentas de Modelagem de Tarefas. Ferramentas de Prototipagem de Interfaces. Ferramentas de Modelagem UML.
- Outros:

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Avaliações escritas individuais ao término das unidades III e V. Ainda, será um realizado um projeto contemplando projeto de gráfico e de interação, em grupos de até 3 alunos, ao longo da disciplina, bem como de projeto de avaliação da interface. Serão repassados projetos de software com demanda para aplicação de técnicas de concepção de interfaces, com ênfase em projeto de interfaces para sistemas de informação.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

BARBOSA, Simone D. J.; SILVA, Bruno S. **Interação Humano-Computador (Série SBC, Sociedade Brasileira de Computação)**. Elsevier, 2010. 408p.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jeniffer. **Design de Interação: Além da Interação Humano-Computador**. 3ª Edição. Bookman, 2013. 600p.

CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana H.; FAUST, Richard. **Ergonomia e Usabilidade: Conhecimentos, Métodos e Aplicações**. 2ª Edição. Novatec, 2010. 352p.

Bibliografia Complementar:

UNGER, Russ; CHANDLER, Carolyn. **Guia para Projetar UX**. 1ª Edição. Editora Alta Books, 2010. 288p.

LOWDERMILK, Travis. **Design Centrado No Usuário: Um Guia para o Desenvolvimento de Aplicativos Amigáveis**. Novatec, 2013. 184p.

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. **Projetando Websites com Usabilidade**. Editora Elsevier, 2007. 432p.

NIELSEN, Jakob; BUDIU, Raluca. **Usabilidade Móvel**. 1ª Edição. Editora Elsevier, 2013. 206p.

SILVA, Maurício S. **Web Design Responsivo**. 1ª Edição. Editora Novatec, 2014. 336p.

OBSERVAÇÕES

Nenhuma.