

IDENTIFICAÇÃO		
CURSO: LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO NA MODALIDADE DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA		
DISCIPLINA: INTERFACE HUMANO COMPUTADOR		
PRÉ-REQUISITO: NÃO HÁ		
UNIDADE CURRICULAR: OBRIGATÓRIA [X] OPTATIVA [] ELETIVA []		
CARGA HORÁRIA		
TEÓRICA: 60 h	PRÁTICA: 0 h	CARGA HORÁRIA TOTAL: 60 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

Seguindo a metodologia de ensino a distância, os conteúdos serão trabalhados por meio de: ferramentas de interação online, tais como fórum, wiki, chat e e-mail; orientações através de videoconferências, webconferências e videoaulas; materiais didáticos produzidos em linguagem dialógica. Utilização de um Ambiente Virtual de Aprendizagem na plataforma moodle.

METODOLOGIA DE ENSINO

- ⑩ Exposição e discussão do conteúdo programático nos fóruns temáticos, esclarecendo dúvidas por meio da interação entre professores, alunos e tutores.
- ⑩ As aulas serão ministradas através de atividades teóricas no ambiente *online* com a utilização das novas tecnologias da comunicação.
- ⑩ Atividades de leitura e estudo utilizando a *Internet* e outros veículos de comunicação, tais como televisão e ou rádio.

RECURSOS DIDÁTICOS

- [] Quadro
- [] Projetor
- [X] Vídeos/DVDs
- [X] Periódicos/Livros/Revistas/Links
- [] Equipamento de som
- [] Laboratório
- [] Softwares
- [X] Outros: computadores; plataforma moodle.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será contínua e formativa, por meio de atividades presenciais e *online*.

BIBLIOGRAFIA

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, 2013;

Bibliografia Complementar:

NIELSEN, J., LORANGER, H. Usabilidade na web: projetando websites com qualidade. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

PRESSMAN, Roger. S. Engenharia de Software: uma abordagem profissional. Tradução de João Eduardo Nóbrega Tortello. 8 ed. Editora: Porto Alegre : AMGH, 2016. ISBN: 9788580555332

RASKIN, J. The Humane Interface. 1. ed. Addison-Wesley, 2000. ISBN: 0201379376.

ROGERS, Y; SHARP, H.; PREECE, J. Design de interação: além da interação humanocomputador. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

SHNEIDERMAN, Ben. Designing the user interface: strategies for effective humancomputer interaction. 4th ed. Boston: Addison-Wesley, 2004.