

PLANO DE DISCIPLINA		
IDENTIFICAÇÃO		
CURSO: TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET		
DISCIPLINA: Interação Humano-Computador	CÓDIGO DA DISCIPLINA: 31	
PRÉ-REQUISITO: Linguagens de Script (26)		
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [] Eletiva []	SEMESTRE: 3º	
CARGA HORÁRIA		
TEÓRICA: 50 h/r	PRÁTICA: 17 h/r	EaD:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 h/r		
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67 h/r		
DOCENTE RESPONSÁVEL: Moisés Guimarães de Medeiros		

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

- Projetar, desenvolver e avaliar interfaces levando em consideração à usabilidade e acessibilidade.

Específicos

- Permitir o aprendizado e a discussão sobre a concepção e construção de sistemas interativos centrados no humano;
- Compreender os princípios da Interação Humano-Computador;
- Compreender técnicas para projeto de interfaces centradas no humano.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- 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.
- Conceitos Básicos em IHC: Interação, Interface, Affordance; Qualidade em IHC(Usabilidade, Acessibilidade, Comunicabilidade).
- Abordagens Teóricas em IHC
- 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.
- Identificação de Necessidades dos Usuários e Requisitos de IHC: Dados: O que, de quem e como coletar; Aspectos Éticos de Pesquisas envolvendo Pessoas. Organização do espaço de Problema: Perfil de Usuário; Personas; Cenários; Tarefas.
- Princípios e Diretrizes para o Design de IHC: Princípios; Padrões de Design; Guias de Estilo.
- Planejamento da Avaliação de IHC
- Métodos de Avaliação de IHC: Inspeção; Observação.
- Prototipação

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas, utilizando os recursos audiovisuais, projeção de tela de apresentação, quadro branco e marcador para quadro branco. Aulas realizadas em laboratório com microcomputadores e softwares específicos;
Utilização de roteiros de aulas práticas, listas de exercícios e trabalhos de pesquisa;
Utilização de trabalhos individuais ou em grupo.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório
- Softwares
- Outros

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será feita de forma qualitativa, no decorrer de toda a explanação, além de avaliações escritas.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

- BARBOSA , S., SILVA, B. , Interação humano-computador. Elsevier. 2010.
- PREECE, J., ROGERS, Y., SHARP, H., Design de Interação: além da interação homem-máquina. 3^a Ed. Bookman, 2013.
- BENYON, D., Interação Humano-Computador. 2^a Ed. Pearson, 2011.

Bibliografia Complementar:

- NIELSEN, J., Loranger, H. Usabilidade na Web: Projetando Websites com Qualidade. Elsevier, 2007.
- SHNEIDERMAN, Ben. Designing the User Interface: strategies for efective human-computer interaction. 4^a Ed. EUA: Addison-Wesley, 2004.
- NIELSEN, Jakob. Homepage – Usabilidade – 50 Websites desconstruídos. Rio de Janeiro: Campus, 2002.
- BEAIRD, Jason. Princípios do Web Design Maravilhoso. Alta Books, Rio de Janeiro, 2008.
- KRUG, Steve. Não me faça pensar!: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web. 2^a Ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008. 224 p. ISBN 978857608271-2.

OBSERVAÇÕES

Nenhuma.