



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: JOÃO PESSOA			
CURSO: BACHARELADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE			
DISCIPLINA: <b>Projeto e Avaliação de Interfaces do Usuário</b>			
CÓDIGO DA DISCIPLINA: ES54			
PRÉ-REQUISITO: Engenharia de Requisitos de Software			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [ ] Eletiva [ ]			SEMESTRE:
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 47 h	PRÁTICA: 20 h	EaD <sup>1</sup> : Não	EXTENSÃO: -----
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 horas-aula			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67 h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Francisco Petrônio Alencar de Medeiros			

### EMENTA

**Design de interação centrado no usuário. Padrões de design de interfaces. Modelos conceituais de interface. Aspectos cognitivos aplicados ao design de interfaces. Interação social e emocional. Introdução à avaliação de interfaces – métodos baseados em inspeção e observação. Princípios de design – navegação, estilos de interação e teoria das cores. Processos de desenvolvimento de interfaces. Técnicas para compreender as necessidades dos usuários e estabelecer requisitos, ideação, geração de alternativas de design e prototipação. Aspectos contemporâneos de projeto e avaliação de interfaces do usuário.**

### OBJETIVOS

#### Geral:

- Capacitar o aluno com conceitos básicos de padrões de design de interface sobre comportamento e estética e do design de interação humano-computador, estudar e aplicar métodos de avaliação da interface, estudar e aplicar métodos de construção e prototipação de design.

#### 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.

### BIBLIOGRAFIA

<sup>1</sup> Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapasse 20% (vinte por cento) da carga horária total do curso, observar o cumprimento da Portaria MEC no 1.134, de 10 de outubro de 2016.

### **Bibliografia Básica:**

1. FERREIRA, Simone Bacellar Leal; NUNES, Ricardo Rodrigues. e-Usabilidade. 1. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2008. 179 p. il. ISBN 9788521616511.
2. PREECE, Jennifer, ROGERS , Yvonne, SHARP, HELEN. Design de interação: além da interação homem-computador. Bookman, Porto Alegre, 2011.
3. TIDWELL, Jenifer. Designing Interfaces. 2ª. Ed. O'Reilly, Canada. 2011. ISBN: 9780596008031

### **Bibliografia Complementar:**

1. BARBOSA , S., SILVA, B. Interação humano-computador. Elsevier, 2010.
2. BEAIRD, Jason. Princípios do Web Design Maravilhoso. Alta Books, Rio de Janeiro, 2008.
3. BENYON, D. Interação Humano-Computador. 2ª Ed. Pearson, 2011.
4. BOULTON, M. Designing for the web. ISBN 0956174019. Disponível em: <http://designingfortheweb.co.uk/>
5. NIELSEN Jakob; BUDIU, Raluca. Usabilidade móvel. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014. 203 p. il. ISBN: 9788535264272.
6. ROCHA, Heloísa Vieira da; BARANAUSKAS, Maria Cecília Calani. Design e avaliação de interfaces humano-computador. NIED-UNICAMP. Disponível em: <http://www.nied.unicamp.br/?q=node/109/done&sid=29628>
7. SHNEIDERMAN, Ben. Designing the User Interface: strategies for efective human-computer interaction. 4ª Ed. EUA: Addison-Wesley, 2004.
8. STEVE KRUG. Não me faça pensar - Atualizado. Alta Books, 2014.