

Válido somente com assinatura e carimbo do IFCE
INSTITUTO FEDERAL DO CEARÁ - IFCE
CAMPUS FORTALEZA
DEPARTAMENTO DE TELEMÁTICA
CURSO 01502-ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO

PROGRAMA DE UNIDADE DIDÁTICA – PUD

DISCIPLINA: INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR	
Código:	01.502.28
Carga Horária:	80
Número de Créditos:	4
Código pré-requisito:	01.502.24
Semestre:	7
Nível:	Bacharelado
EMENTA	
Introdução a Interação Humano-Computador. Fatores Humanos em Interação Humano-Computador. Análise e reflexão sobre Design. Métodos e Técnicas utilizadas em Interação Humano-Computador.	
OBJETIVO	
Familiarizar o aluno com a Interação Humano-Computador (IHC) para o desenvolvimento e análise de sistemas e mídias digitais, habilitando-o a aplicar os devidos métodos para projetar e avaliar interfaces/interações com foco no usuário, observando a adequação dos métodos utilizados, os critérios de qualidade de uso e os aspectos humanos envolvidos.	
PROGRAMA	
UNIDADE 1. Introdução a Interação Humano-Computador 1.1 Motivação 1.2 Construção de Sistemas Interativos 1.3 Objetos de Estudo da IHC 1.4 Benefícios da IHC 1.5 Interface: Contato físico e conceitual 1.6 Interação e Perspectivas de Interação 1.7 Affordances 1.8 Critérios de Qualidade de Uso 1.9 Fatores de Usabilidade e Heurísticas de Nielsen 1.10 Acessibilidade: na Web (WAI e WCAG) e em Jogos UNIDADE 2: Fatores Humanos na Interação Humano-Computador 2.1 Introdução a Modelos Conceituais 2.2 Modelos Conceituais Baseados em Atividades 2.3 Modelos Conceituais Baseados em Objetos 2.4 Metáforas de Interface 2.5 Paradigmas de Interação 2.6 Cognição e Processos Cognitivos 2.7 Modelos Mentais 2.8 Engenharia Cognitiva 2.9 Engenharia Semiótica	

Válido somente com assinatura e carimbo do IFCE
INSTITUTO FEDERAL DO CEARÁ - IFCE
CAMPUS FORTALEZA
DEPARTAMENTO DE TELEMÁTICA
CURSO 01502 - ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO

UNIDADE 3: Análise e Reflexão sobre Design

3.1 Artefatos

3.2 Processo de Design

3.3 Perspectivas de Design

3.4 Princípios Gerais dos Processos de Design de IHC

3.5 Ciclos de Vida

3.6 Design de Interação

UNIDADE 4: Métodos e Técnicas utilizadas em Interação Humano-Computador

4.1 Técnicas de Coleta de Dados

4.2 Perfis, Personas e Cenários

4.3 Projeto da Interface

4.4 Desenvolvimento de Versões Interativas (Prototipação)

4.5 Métodos de Avaliação por Inspeção

4.6 Métodos de Avaliação por Observação

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas dialogadas

Debates

Estudo de caso

AVALIAÇÃO

A avaliação é realizada de forma processual e cumulativa. A saber:

Auto avaliação

Participação nas discussões

Projeto e/ou relatório de avaliação de um software interativo.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BARBOSA, S. D. J.; SILVA B. S. DA; **Interação Humano-Computador**. Elsevier Editora Ltda, 2010. ISBN: 978-85-352-3418-3.

FERREIRA, S. B. L.; NUNES, R. R.; **e-Usabilidade**. Editora LTC, 2008. ISBN: 978-852611651-1.

PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. **Design de Interação: Além da Interação Homem-Computador**. Editora Bookman, 2005. ISBN: 8536304944.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

DIAS, Claudia. **Usabilidade na Web**. Editora Alta Books, ISBN:8576081407, 2007.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso a usabilidade na web**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006.

CYBIS, W. **Ergonomia e usabilidade : conhecimentos, métodos e aplicações / 2. ed.** São Paulo, SP: Novatec, 2010.

GAINES, B. **A Interação computador-usuário: um novo meio de comunicação**. Rio de Janeiro, RJ: LTC, 1987.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. 9ª Edição. São Paulo (SP): Pearson, 2011.

Coordenador do Curso

Setor Pedagógico
