



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SERGIPE  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

(Anexo I)

**PLANO BIMESTRAL DE ATIVIDADES DE ENSINO REMOTO EMERGENCIAL**

2021-1 (1º bimestre)

**Identificação**

**Docente:** Carlos Leopoldo Pinto Siqueira

**Disciplina:** INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR

**Campus:** Aracaju

**Curso:** GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS – 3º período

**Objetivos:**

- Efetuar acolhimento dos estudantes no Ambiente Virtual com dinâmicas e efetuar a validação do plano de atividades;
- Discutir aspectos da ergonomia e do design visando a construção de interfaces homem-computador de boa qualidade;
- Efetuar requisitos de aplicação de métodos e técnicas para o desenvolvimento de interfaces, através de conceitos e modelos eficazes no processo de comunicação entre homem e máquina;
- Efetuar verificação da aprendizagem.

**Cronograma**

Data	Nº de Aulas	Conteúdo	Metodologia	Mediação Tecnológica
17/05	02	Acolhimento/ambientação remoto e apresentação da disciplina: objetivos e plano de ensino.  <b>Duração síncrona:</b> 80% <b>Duração assíncrona:</b> 20%	Aula Síncrona e Atividade Assíncrona	G Suite: Google Meets.  Google Classroom: Materiais de Leitura Complementar.

20/05	02	<p>Conceitos básicos de IHC: Interação, interface.</p> <p><b>Duração síncrona:</b> 80%</p> <p><b>Duração assíncrona:</b> 20%</p>	<p>Aula Síncrona e Atividade Assíncrona</p>	<p>G Suite: Google Meets.</p> <p>Google Classroom: Materiais de Leitura Complementar.</p>
24/05	02	<p>Abordagens teóricas em IHC: Ergonomia.</p> <p><b>Duração síncrona:</b> 80%</p> <p><b>Duração assíncrona:</b> 20%</p>	<p>Aula Síncrona e Atividade Assíncrona</p>	<p>G Suite: Google Meets.</p> <p>Google Classroom: Materiais de Leitura Complementar.</p>
27/05	02	<p>Abordagens teóricas em IHC: Usabilidade.</p> <p><b>Duração síncrona:</b> 80%</p> <p><b>Duração assíncrona:</b> 20%</p>	<p>Aula Síncrona e Atividade Assíncrona</p>	<p>G Suite: Google Meets.</p> <p>Google Classroom: Materiais de Leitura Complementar.</p>
31/05	02	<p>Conceitos básicos de IHC: usabilidade, acessibilidade, comunicabilidade, cognição, linguagem e semiótica.</p> <p><b>Duração síncrona:</b> 80%</p> <p><b>Duração assíncrona:</b> 20%</p>	<p>Aula Síncrona e Atividade Assíncrona</p>	<p>G Suite: Google Meets.</p> <p>Google Classroom: Materiais de Leitura Complementar.</p>
05/06 (Sábado Letivo)	02	<p>Atividade de explanação sobre IHC na contemporaneidade.</p> <p><b>Duração síncrona:</b> 00%</p> <p><b>Duração assíncrona:</b> 100%</p>	<p>Aula Síncrona e Atividade Assíncrona</p>	<p>Google Classroom: Materiais de Leitura e Atividade de Estudo Dirigido.</p>

07/06	02	Aspectos de Design: Design de produtos x Design de interfaces.  <b>Duração síncrona:</b> 80% <b>Duração assíncrona:</b> 20%	Aula Síncrona e Atividade Assíncrona	G Suite: Google Meets.  Google Classroom: Materiais de Leitura Complementar.
10/06	02	Abordagens teóricas em IHC: design de interação e de interface. Exercícios sobre Abordagem e Interação.  <b>Duração síncrona:</b> 50% <b>Duração assíncrona:</b> 50%	Aula Síncrona e Atividade Assíncrona	G Suite: Google Meets.  Google Classroom: Materiais de Leitura Complementar.
14/06	02	Princípios de Design: Affordance.  <b>Duração síncrona:</b> 80% <b>Duração assíncrona:</b> 20%	Aula Síncrona e Atividade Assíncrona	G Suite: Google Meets.  Google Classroom: Materiais de Leitura Complementar.
17/06	02	Heurística de Jakob Nielsen.  <b>Duração síncrona:</b> 80% <b>Duração assíncrona:</b> 20%	Aula Síncrona e Atividade Assíncrona	G Suite: Google Meets.  Google Classroom: Materiais de Leitura Complementar.
19/06 (Sábado Letivo)	02	Estudo Dirigido: aspectos do design sob a ótica de Jakob Nielsen. <b>Duração síncrona:</b> 00% <b>Duração assíncrona:</b> 100%	Atividade Assíncrona	Google Classroom: Materiais de Leitura e Atividade de Estudo Dirigido.
21/06	02	Atividade de Pesquisa: Ciência das 10 Heurísticas de Jakob Nielsen.  <b>Duração síncrona:</b> 80% <b>Duração assíncrona:</b> 20%	Aula Síncrona e Atividade Assíncrona	G Suite: Google Meets.  Google Classroom: Materiais de Leitura Complementar.

28/06	02	Revisão sobre conceitos básicos de IHC: Design e Usabilidade; Interação e interface.  <b>Duração síncrona:</b> 80% <b>Duração assíncrona:</b> 20%	Aula Síncrona e Atividade Assíncrona	G Suite: Google Meets.  Google Classroom: Materiais de Leitura Complementar.
01/07	02	Abordagens teóricas em IHC: processos de design de sistemas.  <b>Duração síncrona:</b> 80% <b>Duração assíncrona:</b> 20%	Aula Síncrona e Atividade Assíncrona	G Suite: Google Meets.  Google Classroom: Materiais de Leitura Complementar.
10/07 (Sábado Letivo)	02	Estudo Dirigido: Requisitos de Design em Sistemas Computacionais. <b>Duração síncrona:</b> 00% <b>Duração assíncrona:</b> 100%	Atividade Assíncrona	Google Classroom: Materiais de Leitura e Atividade de Estudo Dirigido.
12/07	02	Atividade Avaliativa do 1º bimestre: aspectos de design ergonomia-usabilidade, interação e interface, conceitos técnicos, Affordance e Heurística de Jakob Nielsen.  <b>Duração síncrona:</b> 10% <b>Duração assíncrona:</b> 90%	Aula Síncrona e Atividade Assíncrona	G Suite: Google Meets.  Google Classroom: Materiais de Leitura Complementar.

Atividades Propostas e Avaliação		
Atividade	Quantidade de Aulas	Atividade Avaliativa (Sim* ou Não) *indicar valor
05/06/2021: Atividade de explanação sobre IHC na contemporaneidade.	02	Sim – 1,0
19/06/2021: Estudo Dirigido sobre os aspectos do design sob a ótica de Jakob Nielsen (Análise de Sites ou de Sistemas).	02	Sim – 1,0
10/07/2021: Estudo Dirigido: Requisitos de Design em Sistemas Computacionais.	02	Sim – 1,0

Referências
<p><b><u>Básicas:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• LOWDERMILK, Travis.. <b>Design Centrado no Usuário</b>. 1ed. Novatec Ltda. São Paulo: 2013.</li> <li>• KRUG, Steve. <b>Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na Web</b>. 1ed. Alta Books. São Paulo: 2014.</li> <li>• GRANT, Will. <b>UX Design: Guia definitivo com as melhores práticas de UX-User Experience</b>. Novatec. São Paulo: 2019.</li> </ul> <p><b><u>Complementares:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PREECE, J.; ROGERS Y.; SHARP, H. <b>Design de Iteração: além da interação humano-computador</b>. 3ed. Bookman. São Paulo: 2013.</li> <li>• LORANGER, Hoa; NIELSEN, Jacob. <b>Usabilidade na Web projetando websites</b>. 9ed. Campus. São Paulo: 2017.</li> <li>• BARBOSA, S.D.J.; SILVA, B.S.. <b>Interação Humano-Computador..</b> 1.. Campus-Elsevier. Rio de Janeiro: 2010.</li> <li>• CYBIS, Walter. <b>Ergonomia e Usabilidade: Conhecimentos, Métodos e Aplicações</b>. 1ed. Novatec Ltda. São Paulo: 2015.</li> <li>• BENYON, D. <b>Interação Humano-Computador</b>. 1ed. Pearson Education. São Paulo: 2011.</li> </ul>