

Interface Homem Máquina

1º Semestre - 2016

Unidade I



Apresentação da Disciplina

- O que veremos na disciplina: IHM Interface Homem Máquina?
 - Estudo e compreensão de teorias e padrões de interface, usabilidade e métodos de avaliação.
 - Análise de princípios cognitivos, estilos interativos e manipulação de recursos computacionais para integração entre o homem e o computador.

Apresentação do Plano de Ensino

UNIDADE I

Plano de Ensino

02 horas.

UNIDADE II
Ergonomia
04 horas



UNIDADE II: Ergonomia.

- 04 horas/aula.
- Compreensão das interações entre seres humanos e elementos de um sistema, buscando melhores desempenhos e comodidade ao usuário.

UNIDADE III
Cognição
02 horas



UNIDADE III: Cognição.

- 02 horas/aula.
- Definição de Cognição e sua utilização dentro de um projeto de interface.

UNIDADE IV
Engenharia Cognitiva
02 horas



UNIDADE IV: Engenharia Cognitiva.

- 02 horas/aula.
- Utilização de conhecimentos de ciência cognitiva e psicologia cognitiva em projetos interativos, buscando uma melhor experiência do usuário em um projeto de software.

UNIDADE V
Modelo Mental
06 horas



UNIDADE V: Modelo Mental

- 06 horas/aula.
- Um modelo mental é uma representação interna de informações que correspondem analogamente com aquilo que está sendo representado, ou seja, uma maneira onde elaboramos pensamentos para explicar como funciona o mundo real.

UNIDADE VI
Mapa Mental
06 horas



UNIDADE VI: Mapa Mental

- 06 horas/aula.
- Uma maneira de organizar pensamentos e ideias através de diagramas, para encontrar a solução de determinado problema ou auxiliar na concepção de um projeto.

UNIDADE VII
Heurísticas
20 horas



UNIDADE VII: Heurísticas

- 20 horas/aula.
- Técnica utilizada para investigar, descobrir e avaliar problemas de usabilidade em uma interface com usuário.

UNIDADE VIII
Teoria de Gestalt
06 horas



UNIDADE VIII: Teoria de Gestalt.

- 06 horas/aula.
- Teoria de Gestalt é uma teoria da psicologia que busca através da percepção identificar equilíbrio, simetria, estabilidade, simplicidade e regularidade em um conjunto de imagens, afim de formular determinada informação.

UNIDADE IX
Percepção

04 horas



UNIDADE IX: Percepção.

04 horas/aula.

 Combinação de sentidos para reconhecimento de um determinado objeto ou ambiente. UNIDADE X
Engenharia Semiótica
06 horas



UNIDADE X: Engenharia Semiótica.

- 06 horas/aula.
- Engenharia Semiótica é uma abordagem da disciplina de Interface Homem-Máquina (IHM ou IHC) na qual o design e a interação fazem parte de um processo comunicativo.

UNIDADE XI
Interface e Interação
08 horas



UNIDADE XI: Interface e Interação.

- 08 horas/aula.
- Elaboração do contanto entre sistema e usuário. Definição do que pode ser realizado, o que queremos realizar e o que deve ser realizado no desenvolvimento de uma interface de software.

UNIDADE XII

Avaliação de Qualidade de Interface

10 horas





UNIDADE XII: Avaliação de Qualidade de Interface

- 10 horas/aula.
- Conceitos e métodos de como avaliar se uma determinada interface, atende aos requisitos necessários e principalmente se atende a necessidade do utilizador.

UNIDADE XIII

Avaliações

04 horas



UNIDADE XIII: Avaliações

04 horas/aula.

Avaliação Regimental e avaliações parciais.



Prof. Esp. Dheyson Wildny dheyson.souza@unifran.edu.br

Av. Dr. Armando Salles Oliveira, 201 14404 600 Franca SP Brasil **T** 55 16 3711 8888 **F** 55 16 3711 8886