

CURSO:	ENGENHARIA DE SOFTWARE	TURMA:	02
DISCIPLINA:	FGA0173 - Interação Humano Computador	CHS:	60 horas
SEMESTRE:	2024/1		
PROFESSOR:	Dr. Sergio Antônio Andrade de Freitas sergiofreitas@unb.br		



Homepage da disciplina

PLANO DE ENSINO

1. OBJETIVOS DA DISCIPLINA

O objetivo da disciplina é proporcionar uma visão ampla sobre Interação Humano-Computador (IHC), incluindo aspectos relevantes de engenharia cognitiva e semiótica, interfaces, usabilidade, avaliação da interação, design da interação humano-computador, dentre outros aspectos da IHC. Dessa forma, espera-se que ao final da disciplina o estudante tenha uma visão geral sobre IHC e que tenha aplicado alguns dos seus conceitos na avaliação de um produto de IHC.

Os níveis da Taxonomia de Bloom¹ previstos na disciplina incluem:

- **Aplicação** - Utilizar conceitos de IHC no desenvolvimento de um produto.
- **Análise** - Analisar critérios de IHC de sistemas existentes para escolha de projeto.
- **Criar** - Desenvolver um novo produto de IHC a partir dos conceitos aprendidos.

2. EMENTA

Fatores Humanos em Software Interativo: Teoria, Princípios e Regras Básicas. Estilos Interativos. Linguagens de Comandos. Manipulação Direta. Dispositivos de Interação. Padrões para Interface. Usabilidade: Definição e Métodos para Avaliação. A Natureza da Iteração com o Usuário e Ambientes Virtuais.

3. HORÁRIO DAS ATIVIDADES

Encontros (conforme o cronograma): segundas e quartas, das 10h às 11h50.

Salas de aula: Segundas na sala S7 e quartas na sala S4.

4. METODOLOGIA

A metodologia a ser utilizada é o *Project Based Learning* (PBL) associado a uma Gamificação. Os estudantes formarão equipes de projeto para o desenvolvimento de um produto de IHC, ao longo do semestre letivo. A escolha do tema do projeto de cada equipe é livre. Entretanto aconselha-se que seja pautada na análise dos critérios de Interação Humano-Computador de um sistema já existente. As tecnologias a serem usadas (tais como linguagem de programação, ambientes de desenvolvimento, armazenamento de dados, plataformas de execução etc.) são de escolha da equipe. Cada equipe pode ter 5 ou 6 membros.

¹ Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain. New York: David McKay Co Inc.

O aprendizado das tecnologias necessárias ao desenvolvimento do produto é atribuição da equipe e precisa ser incorporado no planejamento das atividades do projeto. Sugere-se que o desenvolvimento do produto siga as orientações do método Scrum².

A atribuição das responsabilidades e atividades dentro do projeto, bem como o acompanhamento do cronograma de entregas do trabalho a ser desenvolvido, deve ser feita pela equipe. É importante que fique claro o papel e a responsabilidade de cada membro dentro do projeto.

Nas atividades: Horizonte, Caminhada e Rito final, as equipes devem apresentar a evolução do trabalho até o momento. A presença de todos os membros da equipe é obrigatória, pois constitui momento avaliativo. A não presença representa falta em avaliação.

5. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação da disciplina se feita através do nível que cada jogador chegou ao final do jogo. O jogador receberá menção de acordo com a seguinte tabela:

Níveis	Menções
0 - 5	II
6 - 9	MI
10 - 13	MM
14 - 18	MS
19 - 20	SS

Para cada nível são necessários 50 pontos de experiência (XP).

Para ser aprovado na disciplina o estudante precisa:

- Ter atingido pelo menos o nível 10.
- Ter 75% de presença nas aulas (a frequência é lançada no SIGAA).

6. CRONOGRAMA

Mês	Dia	Etapas	Descrição	Material
Março	18	1ª	Apresentação da disciplina	Montar equipe
	20		Introdução à IHC	Território 1
	25	2ª	Quest #1	Território 2
	27		Quest #1	Território 3
Abril	1	3ª	Quest #2	Território 4
	3		Quest #2	Território 5
	8	4ª	Quest #3	Território 6
	10		Quest #3	Território 6b
	15	5ª	Horizonte	Apresentação parcial dos trabalhos
	17		Horizonte	Apresentação parcial dos trabalhos
	22	6ª	Quest #4	Território 7
	24		Quest #4	Território 8 parte 1
	29	7ª	Dia de tema livre	
Maio	1		FERIADO	

² Sutherland, Jeff. "Scrum: The Art of Doing Twice the Work in Half the Time". Currency, 2014. ISBN: 978-0385346450.

	6	8 ^a	Batalha #1	Até território 7
	8		Batalha #1	Até território 7
	13	9 ^a	Quest #5	Território 8 parte 2
	15		Quest #5	Território 8 parte 3
	20	10 ^a	Caminhada	Apresentação parcial dos trabalhos
	22		Caminhada	Apresentação parcial dos trabalhos
	27	11 ^a	Quest #6	Território 9
	29		Quest #6	Território 9
Junho	3	12 ^a	Quest #7	Território 10
	5		Quest #7	Território 10
	10	13 ^a	Batalha #2	Até território 9
	12		Batalha #2	Até território 9
	17	14 ^a	Quest #8	Território 11
	19		Quest #8	Território 11
	24	15 ^a	Rito final	Apresentação final dos projetos
	26		Rito final	Apresentação final dos projetos
Julho	1	16 ^a	Semana para revisão de menção. Necessário marcação de horário via e-mail: sergiofreitas@unb.br .	
	3			

7. BIBLIOGRAFIA

BÁSICA:

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2008. 548 p. ISBN 9788536304946.

[EBRARY] Carroll, J. M., Carroll, P. O. H. J. M., & Carroll, J. M. (Eds.). Hci models, theories, and frameworks: Toward a multidisciplinary science. Elsevier Science & Technology, 2003. Disponível em: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/univbrasil-ebooks/detail.action?docID=294610>.

[EBRARY] BENYON, D. Interação Humano-Computador. São Paulo, 2^a Edição, Pearson Prentice Hall, 2011. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/2614>

COMPLEMENTAR:

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. Usabilidade na web. Rio de Janeiro: Elsevier, Campus, 2007. ISBN 9788535221909.

SHNEIDERMAN, Ben; PLAISANT, Catherine. Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction. 5th ed. Boston: Addison-Wesley, 606 p. ISBN 9780321537355

[EBRARY] Kirlik, A. (Ed.). Adaptive perspectives on human-technology interaction: Methods and models for cognitive engineering and human-computer interaction. Oxford University Press, 2006. Disponível em: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/univbrasil-ebooks/detail.action?docID=270922>

LEFFINGWELL, Dean e WIDRIG, Don. Managing software requirements - a use case approach. AddisonWesley. ISBN 032112247X.

[EBRARY] Erickson, T., & McDonald, D. W. (Eds.). HCI remixed: Reflections on works that have influenced the HCI community. MIT Press, 2007. Disponível em <https://ebookcentral.proquest.com/lib/univbrasil-ebooks/detail.action?docID=3338758>.

Observações para acesso virtual:

Livros em minhabcedigital.bce.unb.br – *Login* com CPF e senha usada na BCE.

Livros em ebookcentral.proquest.com – Configurar *proxy* na máquina local.