



Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Pró-Reitoria de Graduação

Plano de Ensino (2º semestre de 2019)

Curso: 118 - Sistemas de Informação

Disciplina: 51358 - INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR

Período: 5

Turno: NOITE

Carga Horária:

TEÓRICA 68 horas (GRADE 68)

TOTAL 68 horas

Ementa

Conceitos Básicos de Interação Humano-Computador. Engenharia cognitiva e abordagens semióticas. Fatores humanos em software interativo: teoria, princípios e regras básicas. Ciclo de vida na Engenharia da Usabilidade. Estilos de interfaces. Projeto de interface voltado para Web. Definição e métodos para avaliação de usabilidade e acessibilidade. Usabilidade em dispositivos móveis. Prototipação (baixa, média e alta fidelidade).

Objetivos

OBJETIVO GERAL

Apresentar ao aluno uma visão geral da área de Interação Humano-computador e os fundamentos do projeto e do desenvolvimento de interfaces de usuário, usando uma abordagem teórica e prática, capacitando-o a modelar uma interação Humano-computador e a projetar uma interface com o usuário.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- . Fornecer condições e orientações que possibilitem ao aluno o aprendizado de conceitos e técnicas importantes relacionadas à interação entre o homem e os computadores, por meio de uma abordagem teórica e prática.*
- . Aplicar os conhecimentos aprendidos em tarefas de desenvolvimento prático de interfaces reais.*

HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

- . Capacidade de compreender os conceitos básicos e os fundamentos teóricos do design de interface e interação Humano-computador.*
- . Capacidade de projetar interfaces Humano-computador de boa qualidade e conduzir o desenvolvimento de projetos seguindo metodologia adequada.*
- . Capacidade de avaliar a qualidade de interfaces Humano-computador e de escolher as mais apropriadas em função do contexto e do problema a ser resolvido.*

Métodos Didáticos

As aulas consistirão na apresentação dos principais conceitos relacionados à usabilidade e acessibilidade de software.

Em sua maioria, elas serão divididas nas seguintes partes:

- (a) expositiva, na qual conceitos serão apresentados e discutidos com a turma;*
- (b) aplicações, na qual se apresentarão problemas práticos relacionados ao tópico em estudo;*
- (c) exercícios, na qual a turma será instigada a avaliar interfaces de sistemas computacionais;*

Unidades de Ensino

1. Introdução à disciplina (6h/a)

1.1 Princípios da interação (interface) Humano Computador: modelos conceituais

1.2 Usabilidade no processo de desenvolvimento de software

2. Aspectos Teóricos em IHC (8h/a))

2.1 Conceitos e Interface, interação, qualidade de uso em IHC

2.2 Abordagens Teóricas de IHC

2.3 Processos de Design de IHC

3. Identificação de Necessidades dos Usuários e Requisitos de IHC (6 h/a)

3.1 Métodos de Levantamento de necessidades e requisitos

4. Design de IHC (4 h/a)

4.1 Boas práticas de design

4.2 Princípios e Diretrizes para o Design de IHC

4.3 Estilos de interface

5. Planejamento da Avaliação de IHC (8 h/a)

5.1 Por que avaliar?

5.2 Framework DECIDE

6. Métodos de Avaliação de IHC (14 h/a)

6.1 Avaliação Heurística

6.2 Teste com usuário

6.3 Método de avaliação de comunicabilidade (MAC)

6.4 Card Sorting

6.5 Questionário

7. Prototipação (4h/a)

7.1 O que é prototipação

7.2 Prototipação de baixa, média e alta fidelidade

7. Ferramentas de prototipação

8. Acessibilidade (4 h/a)

8.1 O que é acessibilidade

8.2 Diretrizes de acessibilidade

8.3 Ferramentas para avaliação de acessibilidade

9. Avaliação de usabilidade de sistemas móveis (4 h/a)

Aplicação de provas(6h/a)

p1. Prova 1

p2. Prova 2

p5. Reavaliação (para quem não conseguiu 60 pontos)

Apresentação de trabalhos(4h/a)

Processo de Avaliação

O processo de avaliação será baseado em dois módulos valendo 40 pontos e um trabalho prático no valor de 20 pontos.

1 - MÓDULO 1

P1 - Primeira prova - 30 pontos

E1 - Exercícios em sala e extraclasse - 10 pontos

2 - MÓDULO 2

P2 - Segunda prova - 30 pontos

E2 - Trabalho Prático - 10 pontos

TRABALHO PRÁTICO - 20 pontos.

MECANISMOS DE RECUPERAÇÃO

Os alunos que não obtiverem o total de 60 (sessenta) pontos deverão realizar uma prova de reavaliação no valor de 40 pontos, que irá substituir a menor nota obtida em um dos dois módulos supracitados.

PROVA SUBSTITUTIVA

Os alunos terão direito à prova substitutiva somente nos casos previstos em Lei. Nestas situações, deverão entrar com atestado na secretaria acadêmica.

Observações

- 1. Todas as provas são escritas, presenciais, individuais e sem consulta.*
- 2. O atraso na entrega de quaisquer dos trabalhos acarretará na redução da nota final*
- 3. Por tratar-se de curso presencial, o comparecimento do corpo discente às aulas é obrigatório. Em nenhuma hipótese será concedido abono de falta, exceto nos casos previstos na legislação em vigor e no estatuto desta universidade.*

Descrição da Bibliografia Básica

BARBOSA, Simone D. J; SILVA, Bruno Santana da. Interação humano-computador. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. 384 p. ISBN 9788535234183., N° de Exemplares: 4., N° de Exemplares: 4.

Consta no acervo da PUC Minas

BENYON, David. Interação Humano-Computador - 2ª edição. Pearson 466 ISBN 9788579361098.

Livro Eletrônico

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005. xvi, 548 p. ISBN 8536304944, N° de Exemplares: 14.

Consta no acervo da PUC Minas

Descrição da Bibliografia Complementar

CARMARGO, Liriane Soares de Araujo de. Arquitetura da informação uma abordagem prática. Rio de Janeiro LTC 2011 ISBN 978-85-216-2094-5.

Livro Eletrônico

FERREIRA, Simone Bacellar Leal. E-usabilidade. Rio de Janeiro LTC 2008 ISBN 978-85-216-1960-4.

Livro Eletrônico

KALBACH, James. Design de navegação web otimizando a experiência do usuário. Porto Alegre Bookman 2009 1 recurso online ISBN 9788577805310.

Livro Eletrônico

SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. Avaliação e projeto no design de interfaces. 2. ed. rev., e ampl. Teresópolis: 2AB, 2012. 223 p. ISBN 9788586695469, N° de Exemplares: 12.

Consta no acervo da PUC Minas


TULLIS, Tom; ALBERT, Bill. Measuring the user experience: collecting, analyzing, and presenting usability metrics. 2nd ed. Amsterdam: Morgan Kaufmann, c2013. xvii, 301 p. ISBN 9780124157811., N° de Exemplares: 3.

Consta no acervo da PUC Minas

Ano/Semestre: 2019/2
Situação: Aprovado
Data Aprovação: 09/04/2019

Eveline Alonso Veloso
Coordenador(a) do Curso

[Configurações para Impressão](#)

 *Imprimir esta página*