

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
Instituto de Ciências Exatas e Informática
Curso de Sistemas de Informação — Unidade São Gabriel
Profa.: Cristiane Neri Nobre — nobre@pucminas.br
Disciplina: Interação Humano-Computador Carga horária: 68 horas
Horário das aulas do 1o Semestre de 2020 – Terça e quinta de 20:50 às 22:30

1. 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).

2. OBJETIVOS

2.1 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.

2.2 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.

3. AVALIAÇÃO

Módulo 1:

- ✓ Uma prova de 30 pontos
- ✓ Trabalhos e listas totalizando 10 pontos

Módulo 2:

- ✓ Uma prova de 30 pontos
- ✓ Trabalhos e listas totalizando 10 pontos

Trabalho prático de 20 pontos

CRONOGRAMA*

	Data	Assuntos
FEVEREIRO	04	Introdução à disciplina, conteúdo e métodos de avaliação
	06	Princípios da interação (interface) Homem-Computador: modelos conceituais
	11	Usabilidade no processo de desenvolvimento de software
	13	Processos de Design de IHC
	18	Identificação de Necessidades dos Usuários e Requisitos de IHC
	20	Identificação de Necessidades dos Usuários e Requisitos de IHC
	27	Princípios e diretrizes para o design de IHC
MARÇO	03	Princípios e diretrizes para o design de IHC
	05	Planejamento da Avaliação de IHC - Por que avaliar?
	10	Planejamento da Avaliação de IHC - Por que avaliar?
	12	Métodos de Avaliação de IHC – Avaliação heurística
	17	Métodos de Avaliação de IHC – Avaliação heurística
	19	Métodos de Avaliação de IHC – Teste com usuário
	24	Métodos de Avaliação de IHC – Teste com usuário
	26	Atividade prática - Avaliação heurística – 6 pontos
	31	PROVA 1
ABRIL	02	Métodos de Avaliação de IHC – Card Sorting
	07	Métodos de Avaliação de IHC – Card Sorting
	14	Atividade sobre Card Sorting
	16	Métodos de Avaliação de IHC – MAC
	23	Métodos de Avaliação de IHC – MAC
	28	Atividade sobre MAC
	30	Prototipação
MAIO	05	Acessibilidade
	07	Acessibilidade
	12	Acessibilidade
	14	Usabilidade de Sistemas Móveis
	19	Usabilidade de Sistemas Móveis
	21	Introdução a design Thinking
	26	Introdução a design Thinking
	28	Atividade sobre heurísticas para Sistemas Móveis
JUNHO	02	Atividade prática – Acessibilidade – 6 pontos
	04	PROVA 2
	09	Apresentação de trabalhos
	16	Apresentação de trabalhos
	18	Reavaliação

*Sujeito a alterações, caso necessário.

Processo de Avaliação

Duas avaliações	60 pontos, 30 pts para cada módulo
Trabalho prático #1	20 pontos
Duas atividades práticas	12 pontos, 06 pts para cada módulo
Listas de exercícios	08 pontos, 04 pts para cada módulo