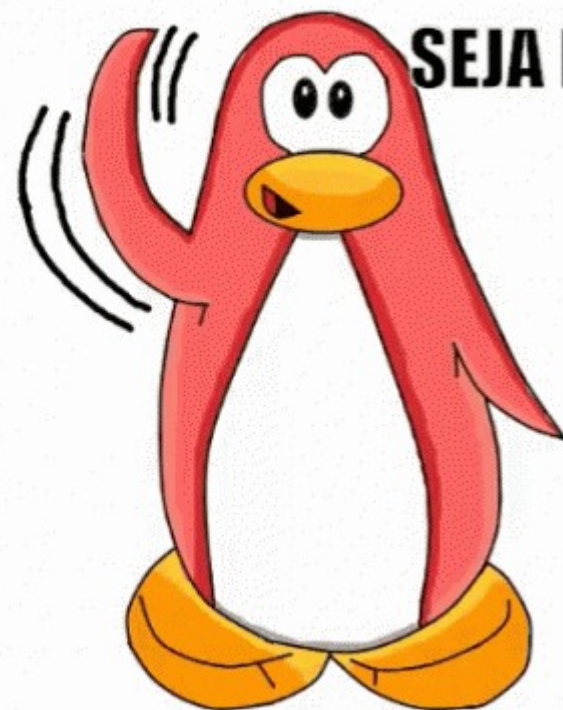


Interface Humano Computador

Prof. Me. Jeferson Morais





SEJA BEM-VINDO

Professor

Possui graduação em Análise e Desenvolvimento de Sistemas pela Universidade Norte do Paraná (2016) e Administração pela Universidade Brasileira de Formação (2020), Especialização em Gestão de Processos Gerenciais pela Faculdade Educacional da Lapa (2018), Especialização em Governança e Gestão da Tecnologia da Informação pela Universidade Brasileira de Formação (2020), Especialização em Processos Educacionais Inovadores pelo UniCatótica do Tocantins (2021). Mestrado Profissional em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação - PROFNIT (2020). Doutorado em Engenharia de Produção - UTFPR (atual). Atualmente é Diretor do Núcleo de Inovação Tecnológica - NIT da Universidade Estadual do Tocantins - UNITINS, atuando principalmente nos seguintes temas: modelo de negócios, inovação, startup, propriedade intelectual e canvas.



Ementa

- ❖ Conceitos e fundamentação teórica para a interação humano-computador;
- ❖ Padrões de interação;
- ❖ Atividades relativas a interação humano-computador aplicadas a um processo de desenvolvimento de software;
- ❖ Abordagem dos conceitos de Usabilidade e Acessibilidade (Estatuto do Idoso);
- ❖ Educação para as Relações Ético-Raciais.

Objetivos

- ❖ Entender o contexto, envolvendo as implicações organizacionais e sociais, no qual as soluções de sistemas de informação são desenvolvidas e implantadas;
- ❖ Elaborar projetos de inovação tecnológica na área de tecnologia da informação;
- ❖ Prestar consultoria na área de Tecnologia da Informação (TI);
- ❖ Atuar como empreendedor por meio da criação de empreendimentos inovadores na área de tecnologia da informação;
- ❖ Dedicar-se à pesquisa visando uma carreira acadêmica/científica;
- ❖ Entender os modelos e as áreas de negócios, atuando como agentes de mudança no contexto organizacional;
- ❖ Ser capaz de desenvolver um pensamento sistêmico que os permitam analisar e entender os problemas organizacionais.

Avaliações

1º Bimestre

Exercícios + Trabalhos (4,0 pontos) + Prova (6,0 pontos)

2º Bimestre

Projeto + Trabalhos + Seminário (8,0 pontos) + Prova (2,0 pontos)

Exame Final

Conteúdo total (A1+A2) - Prova (10,0)

Metodologia

As aulas envolverão:

- ❖ Aulas expositivas;
- ❖ Resolução de problemas baseada em estudos de caso;
- ❖ Discussão dos estudos de caso;
- ❖ Aplicação prática de conhecimentos em problemas empresariais;
- ❖ **Importante:** não se trata de uma disciplina unicamente com conteúdo técnico!
- ❖ É uma disciplina que envolve **tecnologia** (ciências exatas) e também **ciências humanas** (pessoas, empresas);
- ❖ Portanto, não necessariamente há respostas únicas ou ótimas para os problemas de gerenciamento da informação. Sempre há prós e contras, custos e benefícios a considerar.

Tão simples quanto a vida!

Bibliografia Básica

- ❖ BENYON, David. **Interação Humano Computador** 2 edição. Pearson, 2013.
- ❖ CYBIS, W. **Ergonomia e Usabilidade: Conhecimentos, Métodos e Aplicações**. São Paulo: Novatec, 2010.
- ❖ KROEMER, K. H. E. **Manual de ergonomia: adaptando o trabalho ao homem**. São Paulo: Bookman, 2005.

Bibliografia Complementar

- ❖ ABRAHÃO, J.; MONTEDO, U. B.; MASCIA, F. L.; FLEURY, A. L.; SANTOS, H. **Ergonomia e usabilidade em ambiente virtual de aprendizagem**. Blucher, 2018.
- ❖ DIAS, C. **Usabilidade na web: criando portais mais acessíveis**. São Paulo: Alta Books, 2007.
- ❖ CHAK, A. **Como criar sites persuasivos**. São Paulo. Person, 2012.
- ❖ GONZALEZ, R. & Woods, R. **Processamento Digital de Imagens**. Edgar Blucher Ltda, 2000.
- ❖ PAULA FILHO, W. de P. **Multimídia: conceitos e aplicações**. LTC Editora, 2009.

Softwares da Disciplina

Utilizaremos na prototipação:

- ❖ Balsamiq;
- ❖ Figma;



balsamiq Wireframes



Introdução

Interface:

- ❖ Área de fronteira entre dois espaços físicos ou lógicos.

IHC:

- ❖ Parte de um sistema computacional com a qual um agente externo (humano) está em contato e a partir da qual pode ativá-lo e comandá-lo.

Introdução

De onde vem esse nome?

- ❖ Do termo inglês: “Human-Computer Interaction”.
- ❖ Acrônimos usados em inglês: HCI, CHI

O que quer dizer?

Literalmente: Processo pelo qual, seres humanos “interagem com computadores”.

Introdução

Hardware

- ❖ Atividades motoras e perceptivas (teclado, mouse, monitor etc.)

Software

- ❖ Sistema que implementa os processos computacionais necessários para:
 - Controle dos dispositivos de hardware.
 - Construção dos dispositivos virtuais (os widgets) com os quais o usuário também pode interagir.
 - Geração dos diversos símbolos e mensagens que representam as informações do sistema.
 - Interpretação dos comandos dos usuários.

Introdução

Objetivo

- ❖ Explicações e previsões para fenômenos de interação;
- ❖ Resultados práticos para o projeto da interface de usuário;
- ❖ Prever se o sistema satisfaz as necessidades de usabilidade, aplicabilidade e comunicabilidade dos usuários.

