



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

PLANO DE ENSINO

2º SEMESTRE DE 2022

I. IDENTIFICAÇÃO

Unidade Acadêmica: Ciências Exatas

Curso: Bacharelado em Ciência da Computação

Disciplina: Interface Homem-Computador

Carga horária semestral: 64

CH Teórica: 48

CH Prática: 16

Ano: 2/2022

Turma/turno: Livre

Docente: Ana Carolina Gondim Inocêncio

Nº de vagas: 50

Modalidade: (presencial)

II. EMENTA

Conceitos de interface e interação homem-computador (IHC), aspectos cognitivos, fatores humanos em IHC, metodologias da comunicação humano-computador, avaliação de usabilidade das interfaces, projeto de interfaces web e novas perspectivas das interfaces homem-computador.

III. OBJETIVOS

Objetivo Geral

Expor ao aluno conceitos básicos da interação homem-computador, Pr com o intuito de capacitá-lo ao desenvolvimento de sistemas computacionais interativos. Introduzir noções de cognição humana e que implicações esta acarreta para a interatividade em sistemas computacionais. Proporcionar ao aluno o conhecimento necessário para a avaliação da usabilidade das interfaces. Neste sentido, pretende-se oferecer o embasamento conceitual acerca do assunto interface homem-computador, tendo como foco principal o conjunto de conceitos relacionado a este assunto e necessário para a formação do profissional em ciência da computação.

Objetivos Específicos

(i) Reconhecer os fundamentos e aspectos da Interface Homem Computador; psicologia cognitiva, fatores humanos; formas de interação, análise de usuários, avaliação métodos e técnicas do design de interação; (ii) Conhecer abordagens clássicas de interação homem-computador; (iii) Desenvolver e projetar interfaces que sejam adequadas para cada perfil de usuário. (iv) Avaliar a qualidade de projetos de interface homem-computador, levando em consideração as necessidades e objetivos dos usuários.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

IV. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO E CRONOGRAMA

INFORMAÇÕES IMPORTANTES: i) o cronograma de aulas descrito abaixo consiste em uma previsão e pode sofrer modificações no decorrer da disciplina; e ii) todas as atividades realizadas no AVA são contabilizadas na carga horária da disciplina com carga horária variável, dependendo da atividade.

	Avaliações	Reposição		Feriado/Outras Atividades		Divulgação notas
--	------------	-----------	--	---------------------------	--	------------------

AULA	DATA	Hs	CONTEÚDO	REFERÊNCIAS
1	17/01/2023	2	UNIDADE I – INTRODUÇÃO	(MOURA; COSTA; NA-KAGAWA;2018)
2	18/01/2023	2	UNIDADE I – INTRODUÇÃO	(MOURA; COSTA; NA-KAGAWA;2018)
3	24/01/2023	2	UNIDADE I – CONCEITOS BASICOS	(BARBOSA et. al; 2021)
4	25/01/2023	2	UNIDADE I – CONCEITOS BASICOS	(BARBOSA et. al; 2021)
5	31/01/2023	2	UNIDADE I – ABORDAGENS TEÓRICAS EM IHC	(BARBOSA et. al; 2021)
6	01/02/2023	2	UNIDADE I – ABORDAGENS TEÓRICAS EM IHC	(BARBOSA et. al; 2021)
7	07/02/2023	2	UNIDADE I – PROCESSOS DE DESIGN DE IHC	(BARBOSA et. al; 2021)
8	08/02/2023	2	UNIDADE I – PROCESSOS DE DESIGN DE IHC	(BARBOSA et. al; 2021)
09	14/02/2023	2	UNIDADE I – NECESSIDADES USUÁRIOS E REQUISITOS	(BARBOSA et. al; 2021)
10	15/02/2023	2	UNIDADE I – NECESSIDADES USUÁRIOS E REQUISITOS	(BARBOSA et. al; 2021)
	21/02/2023		CARNAVAL	
	22/02/2023		QUARTA-FEIRA DE CINZAS	
11	28/02/2023	2	UNIDADE I – ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO PROBLEMA	(BARBOSA et. al; 2021)
12	01/03/2023	2	UNIDADE I – ORGANIZAÇÃO DO ESPAÇO PROBLEMA / APRESENTAÇÃO PROJETO A SER DESENVOLVIDO	(BARBOSA et. al; 2021)
13	07/03/2023	2	PRIMEIRA AVALIAÇÃO	(BARBOSA et. al; 2021)
14	08/03/2023	2	UNIDADE II – DESIGN DE IHC	(BARBOSA et. al; 2021)
15	14/03/2023	2	UNIDADE II – DESIGN DE IHC	(BARBOSA et. al; 2021)
16	15/03/2023	2	UNIDADE II – DESIGN DE IHC	(BARBOSA et. al; 2021)
17	21/03/2023	2	UNIDADE II – PRINCÍPIOS E DIRETRIZES PARA O DESIGN DE IHC	(BARBOSA et. al; 2021)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

	21/03/2023		DIVULGAÇÃO N1	
18	22/03/2023	2	UNIDADE II – PRINCÍPIOS E DIRETRIZES PARA O DESIGN DE IHC E DISCUSSÃO N1	
19	28/03/2023	2	UNIDADE II – PLANEJAMENTO E AVALIAÇÃO DE IHC	(BARBOSA et. al; 2021)
20	29/03/2023	2	UNIDADE II – PLANEJAMENTO E AVALIAÇÃO DE IHC	(BARBOSA et. al; 2021)
21	04/04/2023	2	UNIDADE II – PLANEJAMENTO E AVALIAÇÃO DE IHC	(BARBOSA et. al; 2021)
22	05/04/2023	2	UNIDADE II – MÉTODOS DE AVALIAÇÃO	(BARBOSA et. al; 2021)
23	11/04/2023	2	UNIDADE II – MÉTODOS DE AVALIAÇÃO	(BARBOSA et. al; 2021)
24	12/04/2023	2	UNIDADE II – MÉTODOS DE AVALIAÇÃO	(BARBOSA et. al; 2021)
25	18/04/2023	2	SEGUNDA AVALIAÇÃO	(BARBOSA et. al; 2021)
26	19/04/2023	2	DESENVOLVIMENTO PROJETO	(BARBOSA et. al; 2021)
27	25/04/2023	2	FEIRA DAS PROFISSÕES	
28	26/04/2023	2	FEIRA DAS PROFISSÕES	
29	28/04/2023	4	EXTRA DESENVOLVIMENTO PROJETO - DÚVIDAS	
30	02/05/2023	2	ENTREGA PROJETO E DÚVIDAS	
	05/05/2023		DIVULGAÇÃO N2	
31	08/05/2023	2	DISCUSSÃO N2 e MÉDIA FINAL	



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

V. METODOLOGIA

Aulas presenciais com uso de recursos de apoio (Ferramentas do G Suite, sendo utilizado principalmente Google Meet, para dúvidas e atendimento aos grupos de estudo e atendimentos individuais, sendo que este atendimento será feito de forma presencial em horários agendados.

Para a disponibilização dos conteúdos pertinentes a disciplina (vídeo-aulas gravadas, slides, notas de aula e demais materiais informativos) serão utilizados: Ambiente Virtual de Aprendizagem do Sistema Integrado de Gestão de Atividades Acadêmicas (SIGAA), GitHub e YouTube. Serão desenvolvidos desafios, como bônus para a disciplina, por meio da plataforma ClassCraft e Kahoot, auxiliando na gamificação e melhor engajamento no processo de ensino e aprendizagem.

A frequência será feita mediante comparecimento na aula PRESENCIAL.

VI. ATIVIDADES VIRTUAIS SUPERVISIONADAS

Aplicação de atividades (questionários, fóruns, debates, entre outros) relacionadas a pesquisa e desenvolvimento de habilidades relacionadas ao desenvolvimento de interfaces com a utilização do Ambiente Virtual de Aprendizagem institucionalizado (SIGAA). Também serão aplicados desafios gamificados como forma de atividades supervisionadas para promover uma maior interação e engajamento, sendo que os desafios serão contabilizados como bônus nas médias N1 e N2 da disciplina.

Observação: As atividades supervisionadas servirão para complementar os 10 minutos de cada aula presencial síncrona, em consonância com a RESOLUÇÃO CEPEC Nº 1557 - Art. 16. A hora-aula em cursos presenciais será de 60 (sessenta) minutos, sendo 50 (cinquenta) minutos de aulas teóricas e práticas e 10 (dez) minutos de atividades acadêmicas supervisionadas, conforme legislação em vigor.

VI. PROCESSOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E CRONOGRAMA:

As avaliações serão organizadas em dois conjuntos, N1 e N2, cujo grau máximo de cada conjunto será de 10 (dez) pontos. A Média Final da disciplina será resultante da Média Aritmética Simples das notas N1 e N2, conforme a seguinte expressão:

$$MF = (N1 + N2) / 2$$

Onde:

MF = Média Final

N1 = Nota resultante do primeiro conjunto de avaliações

N2 = Nota resultante do segundo conjunto de avaliações

- Primeiro conjunto de avaliações (N1) será composto por:

- Primeira avaliação equivale a 90% do conjunto N1
- Atividades realizadas no ambiente virtual de aprendizagem 10% do conjunto N1

- Segundo conjunto de avaliações (N2) será composto por:

- Segunda avaliação equivale a 70% do conjunto N2
- Projeto de Interface equivale a 30% do conjunto N2

Gamificação: Bônus de até 1 ponto em N1 e até 1 ponto em N2 conforme regras apresentadas durante a disciplina e discutidas com discentes.

VII. BIBLIOGRAFIAS

Básica

FERRARI, ROBERTO, Empreendedorismo para computação, 1. ed., Campus, 2009.

SABBAG, PAULO YAZIGI, Gerenciamento de projetos e empreendedorismo, 1. ed., Saraiva, 2009.

DORNELAS, JOSÉ CARLOS ASSIS, Empreendedorismo na prática, 1. ed., Campus, 2007.

Complementar

LOZINSKY, SÉRGIO, Implementando empreendedorismo na sua empresa, 1. ed., M. Books, 2009.

DOLABELA, FERNANDO, O segredo de Luisa, 1. ed., GMT, 2008.

DOLABELA, FERNANDO, Oficina do empreendedor – a metodologia do ensino, 1. ed., Sextante, 2008.

COZZI, AFONSO; JUDICE, VALERIA; DOLABELA, FERNANDO, Empreendedorismo de base tecnológica – spin-off criação de novos negócios, 1. ed., Campus, 2007.

HARTIGAN, PAMELA; ELKINGTON, JOHN, Empreendedores sociais – o exemplo incomum, 1. ed., Campus, 2009.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JATAÍ

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

Virtual

MOURA, Milene Rosa de Almeida; COSTA, Luzia Sigoli Fernandes; NAKAGAWA, Elisa Yumi. "Diálogos entre interação Humano-Computador e Ciência, Tecnologia e Sociedade. Revista Informação & Informação, v. 23, n.3, p- 565-585. Londrina - set./dez. 2018.

BARBOSA, Simone D. J. "Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário" (livro eletrônico). Rio de Janeiro. Leanpub. 2021. Disponível em: <https://leanpub.com/ihc-ux>. Acessado em: 12 de maio de 2021.

Jataí, 09 de dezembro de 2022.

Ana Carolina Gondim Inocência
Docente do Curso de Bacharelado em Ciência da Computação