



## PLANO DE ENSINO

### 1. Identificação

Disciplina: **Interação Humano Computador**

Carga Horária: **60 horas**

Bloco: **4º**

Turma: **T01**

Professor(a): **Frank César Lopes Vêras**

Créditos: **2.2.0**

Período Letivo: **2023-1**

e-mail: **frank@ufpi.edu.br**

### 2. Ementa

IHC: Conceitos Básicos. Fundamentos teóricos de base psicológica, etnográfica e semiótica. Interação e Interface. Fatores de Usabilidade. Processos de Design. Levantamento de Requisitos de IHC. Avaliação de IHC. Guias de estilo.

### 3. Objetivos

- Estudar e compreender os aspectos tecnológicos e humanos que devem ser considerados para a construção de interfaces de boa usabilidade;
- Permitir que o aluno desenvolva sua convicção voltada aos anseios do usuário final, aprimorando a forma e o desenvolvimento para a produção de interfaces mais fáceis de serem utilizadas e mais fáceis de serem aprendidas;
- Capacitar o aluno a desenvolver e a avaliar uma aplicação computacional baseado nos conceitos de interação humano-computador.

### 4. Conteúdo Programático

Conteúdo	Modalidade das Aulas	Carga Horária
<b>Unidade 1:</b> Apresentação do Plano de Ensino de Interface Humano-Computador. Discussões sobre tecnologia, inovações e áreas de pesquisa.	Presencial	1
Introdução e conceitos básicos. Abordagens atuais de IHC		6
Abordagens teóricas em IHC		6
Processos de design em IHC		6
Identificação das necessidades dos usuários e requisitos de IHC		6
<b>Unidade 2:</b> Organização do espaço de problema		5
Design de IHC		6
Princípios e diretrizes para o design de IHC		6



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ – UFPI  
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS – PICOS  
CHEFIA DO CURSO DE BACH. EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO



Unidade 3: Planejamento da avaliação de IHC		6
Métodos de avaliação de IHC		6
Trabalho cooperativo apoiado por computador		6

## 5. Procedimento de Ensino

A disciplina será desenvolvida através da ação conjunta professor e aluno, exigindo, para tanto, participação ativa nas aulas. Os procedimentos de ensino e aprendizagem adotados serão aulas expositivas, demonstrativas, presenciais (aulas teórico-práticas), estudo individual ou em grupo que deverão resultar no levantamento de situações problema, direcionando o estudo para o aspecto científico e também para o mercado de trabalho.

## 6. Competências e Habilidades

Ao cursar a disciplina, o aluno será capaz de aplicar os conhecimentos da área de IHC no projeto de sistemas de informação e explorar os aspectos práticos relacionados à avaliação e ao projeto de interfaces de interação homem-máquina, analisando artefatos utilizados pelo homem. Desenvolver interfaces humano-computador úteis a seus usuários, intuitivas, fáceis de usar e eficientes.

## 7. Sistemática de Avaliação

A sistemática de avaliação está de acordo com a resolução 177/12 do Conselho de pesquisa, ensino e extensão da UFPI, onde será considerado aprovado na disciplina o acadêmico que obtiver média aritmética das avaliações igual ou superior a 7,0 e frequência no mínimo de 75% da carga horária total da disciplina, caso contrário o acadêmico terá que ser submetido a um exame final caso a média esteja entre 4,0 e 6,9 e será considerado reprovado se média inferior a 4,0 ou não tiver frequência mínima. Caso o acadêmico tenha que ser submetido ao exame final, sua média final será a média entre as avaliações parciais e a avaliação de exame final tendo que obter no mínimo média 6,0. As avaliações estão distribuídas da seguinte forma:

- A primeira nota será composta pelas seguintes atividades: uma **prova** que valerá 4,0 (quatro pontos), uma **resenha de artigos** atuais (fontes reconhecidas) que valerá 2,0 (dois pontos), a entrega de três **listas de exercícios**, cujo total valerá 4,0 (quatro pontos);
- A segunda nota será composta por: uma atividade prática – um **seminário** em grupo que valerá 8,0 (oito pontos), cuja avaliação da apresentação será individual e pelos critérios:



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ – UFPI  
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS – PICOS  
CHEFIA DO CURSO DE BACH. EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO



exploração do material, segurança, postura, questionamentos e a confecção do slide; e uma atividade teórica – participação nas discussões de um **fórum virtual**, cujo total valerá 2,0 (dois pontos);

- A terceira nota será uma **atividade prática em grupo** visando analisar um artefato tecnológico, seja ele um aplicativo, um site, um dispositivo ou um sistema de computação, segundo as técnicas de IHC discutidas durante a disciplina, cujo total valerá 10,0 (dez pontos) assim distribuídos:

A. O grupo deverá apresentar, em data definida oportunamente, uma **proposta de trabalho** ao professor, onde será discutida e aprovada a viabilidade da mesma (0,5 ponto);

B. Após o aceite da proposta por parte do professor, o grupo apresentará os resultados alcançados na atividade prática através de um **seminário**, valendo 5,5 (cinco pontos e meio). Oportunamente, será divulgado um material de apoio, denominado de “Critérios para análise do artefato”, contendo orientações para a montagem do trabalho. A apresentação poderá ocorrer de forma aberta, contando com a presença da comunidade acadêmica e deverá ocorrer na forma de slides, avaliados de acordo com os critérios constantes no material de apoio.

C. O grupo deverá elaborar um **Artigo Científico** (4,0 pontos) contendo toda a atividade desenvolvida, incluindo os resultados alcançados, e estruturado na forma padrão, pois o artigo poderá ser submetido e/ou apresentado em eventos da área, a depender de cada caso.

## 8. Bibliografia

### Básica:

BARBOSA, S. **Interação Humano-Computador**. Elsevier, 2010

HECKEL, P. **Software Amigável** - Técnicas de Projetos de Software para uma melhor Interface com o Usuário. Editora Campus, 1993.

PREECE, J.; ROGERS, I.; SHARP, H. **Design de Interação**: Além da Interação Humano-Computador. Porto Alegre: Bookman, 2005.

### Complementar:

DIAS, C. A. **Usabilidade na Web**: criando portais mais acessíveis. Altabooks, 2003.

MINASI, M. **Segredos de Projetos de Interface Gráfica com o Usuário**. Ed. IBPI Press, 1994.

PRATES, R.O.; Barbosa, S.D.J. (2003) **Avaliação de Interfaces de Usuário** – Conceitos e Métodos. Anais do XXIII Congresso Nacional da Sociedade Brasileira de Computação. XXII Jornadas de Atualização em Informática (JAI). SBC’2003. Agosto de 2003.

JENNY, P. **Human-Computer Interaction**. Addison-Wesley.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ – UFPI  
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS – PICOS  
CHEFIA DO CURSO DE BACH. EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO



ROCHA, H. & BARANAUSKA, M., **Design e avaliação de interfaces humano-computador**. Escola de computação 2000.

*Frank César Lopes Vêras*

**Frank César Lopes Vêras**  
Professor

**Ismael de Holanda Leal**

Coordenador do Curso de Sistemas de Informação