

# Interface Humano-Computador

## Apresentação do curso

*Prof. Me. Orlando da Silva Junior*

# Agenda

- ❑ Quem sou eu?
- ❑ Quem são vocês?
- ❑ Por que estudar interfaces humano-computador?
- ❑ Objetivos do curso
- ❑ Conteúdo do curso
- ❑ O que você vai (e não vai) aprender
- ❑ Dinâmica das aulas
- ❑ Avaliações
- ❑ Cronograma
- ❑ Estatísticas deste curso
- ❑ Como passar no curso?
- ❑ Referências de estudo
- ❑ Bônus: regras de convivência

# ORLANDO JUNIOR



Bacharelado em  
**Ciência da  
Computação**



Mestrado em  
**Engenharia da  
Informação**



Doutorado em  
**Engenharia  
Elétrica**  
*(Em andamento)*



Engenheiro de Software  
Engenheiro de Internet  
Engenheiro de Dados  
Analista de BI  
Cientista de Dados



Professor de  
**Graduação**



Professor de  
**Pós-graduação**



Professor de  
**Pós-graduação**



CEO  
**Mineradores**

# Quem são vocês?

- Quem NÃO mora em São Paulo?
- Quem tem entre 20 e 30 anos?
- Quem já teve alguma experiência com computação?
- Quem já trabalha na área de TI?

# Por que estudar interfaces humano-computador?



# Por que estudar interfaces humano-computador?



# Por que estudar interfaces humano-computador?

## Salários de UX Designer

Último salário postado - 20/07/2018

Ver salários publicados:

nos últimos 12 meses

nos últimos 24 meses

todos

[ATUALIZAR](#)

### Salário médio bruto

151 Postados

R\$ 4.851/mensal

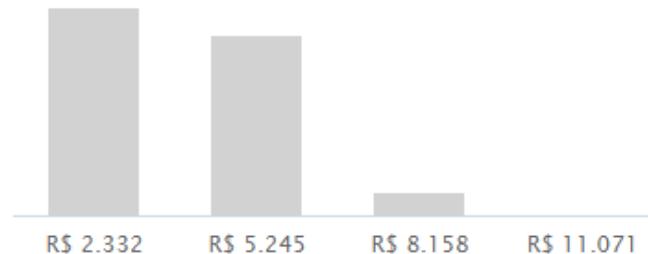
min.

R\$ 1.200

máx.

R\$ 12.000

### Gráfico de variação salarial



# Objetivos do nosso curso

- **Competências**

- Analisar e resolver problemas;
- Pensamento lógico;
- Domínio de sistemas de informação.

- **Habilidades técnicas**

- Analisar os conceitos relacionados à Interface Humano-Computador;
- Desenvolver o protótipo de uma interface;
- Avaliar a usabilidade de uma interface.

# Conteúdo

- Conceitos fundamentais de interfaces;
- Princípios de design;
- Fundamentos psicológicos da interação humano-computador;
- Técnicas para levantamento de requisitos;
- Técnicas para o design de sistemas;
- Técnicas para avaliação de sistemas;
- Técnicas para análise de tarefas;

# O que você vai aprender?

- Como planejar e projetar interfaces;
- Como avaliar a interface de sistemas;
- Como o usuário pensa e como descobrir o que ele quer fazer;
- Como maximizar a experiência do usuário.

# O que você não vai aprender?

- HTML e CSS;
- Como funciona a Internet e a Web;
- Como desenvolver páginas Web;
- Como desenvolver um aplicativo para smartphones e tablets;

# Dinâmica de aula

## Em sala de aula

Horário	Conteúdo
19:00 – 20:15	Aula expositiva dialogada
20:15 – 20:35	Intervalo
20:35 – 21:50	Dinâmicas Exercícios

## Seminários

Horário	Conteúdo
19:20 – 20:15	Apresentação do seminário Discussão sobre o tema
20:15 – 20:35	Intervalo
20:20 – 21:50	Estudos de caso Dinâmicas Exercícios

# Avaliação

A composição da **Nota Semestral** corresponde a:

- Avaliação continuada – peso 30%
- Avaliação regimental – peso 70%

A composição da **Nota Final** corresponde a:

- Avaliação regimental – peso 50%
- Reavaliação – peso 50%

NS = nota semestral

AC = avaliação continuada

AR = avaliação regimental

NF = nota final

R = reavaliação

**Nota Semestral:  $NS = AC + AR$**

Aprovado:  $NS \geq 7,0$

Reprovado:  $NS < 4,0$

Reavaliação:  $4,0 \leq NS < 7,0$

**Reavaliação**

$NF = NS + R$

Aprovado:  $NF \geq 5,0$

Reprovado:  $NF < 5,0$

# Avaliação

As **avaliações regimental e reavaliação** começarão pontualmente às 19h20min:

- Tolerância: 10min, conforme Manual do Aluno
- Possui questões com pesos diferentes
- 100% teórico

A **avaliação continuada** é formada por:

- 1 seminário em grupo (2,0 pontos)
- 1 APS individual (1,0 ponto normalizada – entre 0 e 10)

Nota	Rubrica
1,0	30 a 35 minutos de apresentação
0,5	Recursos audiovisuais
0,5	Interação com o público

## Observações:

- Muitas vezes as questões são extraídas do ENADE ou de concursos públicos;
- Em geral, a reavaliação possui questões mais complexas que a avaliação regimental;
- Nas correções, as notas são sempre arredondadas para cima;

# APS

A **Avaliação Prática Supervisionada (APS)** é uma avaliação elaborada e elaborada para todos os centros universitários do grupo Laureate.

Na disciplina de **Interface Humano Computador**, a APS consiste no desenvolvimento de uma estrutura de interface de protótipo para uma empresa do terceiro setor:

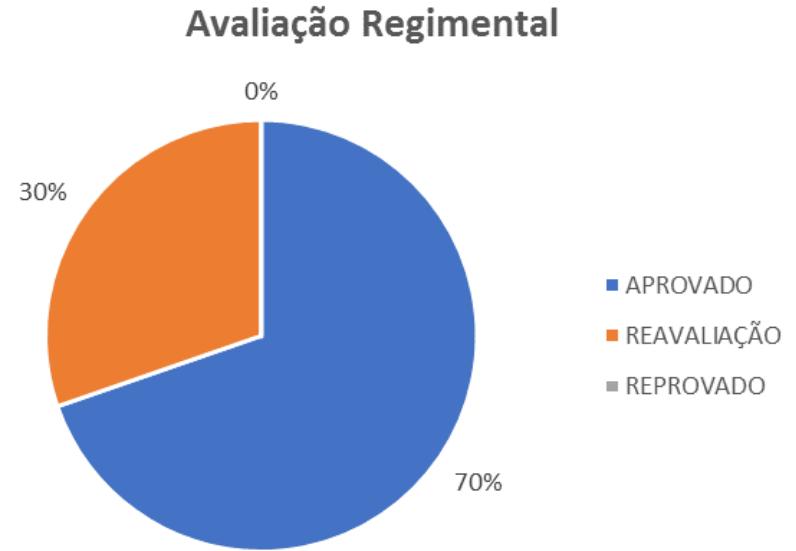
- Identificação do problema;
- Solução encaminhada.

*“Desenvolver a estrutura do protótipo de uma interface para dispositivos móveis e web para solucionar um problema de uma empresa do terceiro setor, utilizando os conhecimentos desenvolvidos na disciplina. Identificar de forma clara o problema da empresa e a solução encaminhada.”*

# Estatísticas (2018/02)

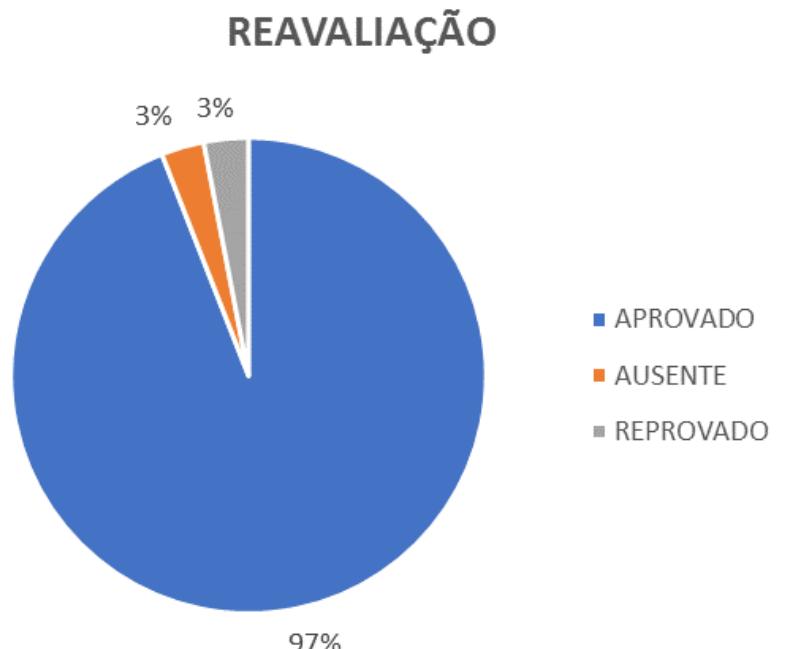
## Nota média

- Avaliação continuada (0 a 3): 2,8
- Avaliação regimental (0 a 7): 4,5
- Reavaliação (0 a 10): 5,2



## Outras estatísticas

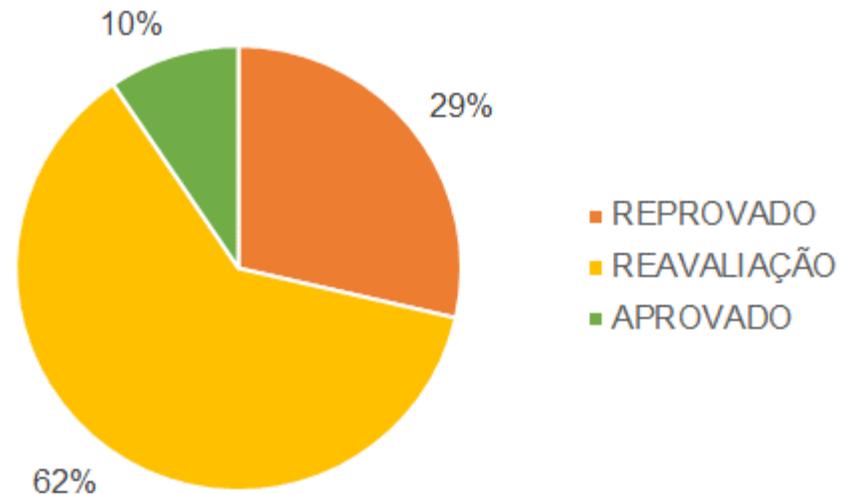
- Taxa de não comparecimento à regimental: 0%
- Maior nota da regimental: 7,0 (de 0 a 7)
- Maior média: 10,0 (de 0 a 10)



# Estatísticas (2018/01)

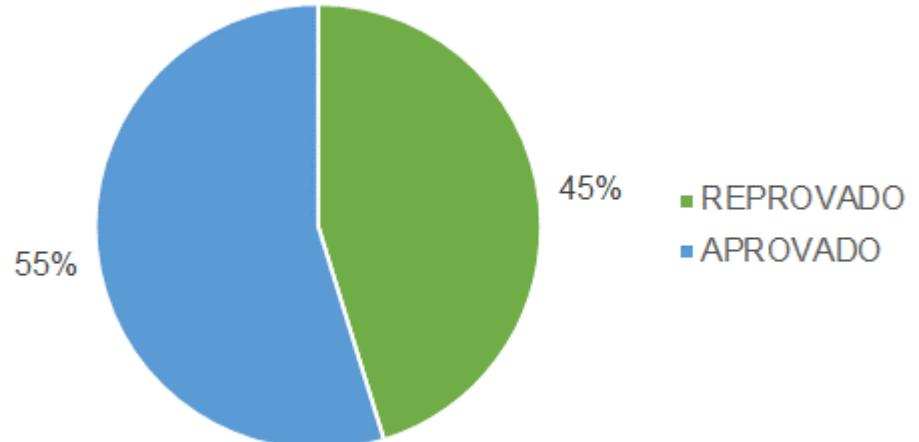
## Nota média

- Avaliação continuada (0 a 3): 2,45
- Avaliação regimental (0 a 7): 2,34
- Reavaliação (0 a 10): 7,4



## Outras estatísticas

- Taxa de não comparecimento à regimental: 12%
- Maior nota da regimental: 5,0 (de 0 a 7)
- Maior média: 8,3 (de 0 a 10)



# Como passar no curso?

## **Essencial**

1. Participe ativamente das aulas;
2. Faça anotações sobre os seminários dos colegas;
3. Planeje o seu seminário e treine com os colegas antes de apresentar;
4. Entregue as atividades no prazo e no formato esperados.

## **Complementar**

1. Leia as referências de estudo;
2. Busque mais informações na Web.

# Referências de estudo

## Básica

- BENYON, David. Interação humano-computador. 2. Ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

## Complementar

- BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; SILVA, Bruno Santana. Interação humano-computador. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- FERREIRA, Simone Bacellar Leal. NUMNES, Ricardo Rodrigues. E-Usabilidade. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

# Cronograma

Data	Conteúdo	Local
07/02	Startup Week.	
14/02	Apresentação do curso. Introdução à IHC.	Sala
21/02	Princípios de design.	Sala
28/02	Design para a experiência.	Sala
07/03	Seminário 1. Fundamentos. Memória e atenção.	Sala
14/03	Seminário 2. Técnicas de design. Entendimento.	Sala
21/03	Seminário 3. Fundamentos. Cognição e ação.	Sala
28/03	Seminário 4. Técnicas de design. Design.	Sala
11/04	Seminário 5. Fundamentos. Interação social.	Sala
18/04	Seminário 6. Técnicas de design. Avaliação.	Sala
25/04	Seminário 7. Fundamentos. Percepção e navegação.	Sala
02/05	Seminário 8. Técnicas de design. Análise de tarefas.	Sala
09/05	INOVAE. Entrega APS.	
16/05	Tópicos avançados. Web. Computação móvel.	Lab
23/05	Tópicos avançados. Acessibilidade.	Lab
30/05	Revisão.	Lab
06/06	Avaliação Regimental	Sala
13/06	Vista de Provas. 2ª chamada	Sala
20/06	Feriado. Corpus Christi.	
27/06	Reavaliação	Sala

07/03	Seminário 1. Fundamentos. Memória e atenção.	Sala
14/03	Seminário 2. Técnicas de design. Entendimento.	Sala
21/03	Seminário 3. Fundamentos. Cognição e ação.	Sala
28/03	Seminário 4. Técnicas de design. Design.	Sala
11/04	Seminário 5. Fundamentos. Interação social.	Sala
18/04	Seminário 6. Técnicas de design. Avaliação.	Sala
25/04	Seminário 7. Fundamentos. Percepção e navegação.	Sala
02/05	Seminário 8. Técnicas de design. Análise de tarefas.	Sala

# Seminário 1. Fundamentos. Memória e atenção.

## Capítulo 22

- Memória
- Estrutura da memória
- Atenção
- Fatores que afetam a atenção
- Erro humano

# Seminário 2. Técnicas de design. Entendimento.

## **Capítulo 7**

- Requisitos
- Design Participativo
- Entrevistas e Questionários
- Sondagens
- Card Sorting

# Seminário 3. Fundamentos. Cognição e ação.

## Capítulo 24

- Processamento humano da informação
- Ação situada
- Cognição distribuída
- Cognição incorporada
- Teoria da atividade

# Seminário 4. Técnicas de design. Design.

## **Capítulo 9**

- Design conceitual
- Metáforas
- Cenários
- Design físico
- Design de interações

# Seminário 5. Fundamentos. Interação social.

## Capítulo 25

- Comunicação humana
- Pessoas em grupos
- Grupos e tecnologia
- Presença
- Cultura e identidade

# Seminário 6. Técnicas de design. Avaliação.

## Capítulo 10

- Objetivos da avaliação
- Tipos de avaliação
- Avaliação (heurística) participativa
- Codescoberta
- Experimentos controlados

# Seminário 7. Fundamentos. Percepção e navegação.

## Capítulo 26

- Percepção visual
- Indicadores de profundidade
- Percepção não-visual
- Percepção háptica
- Navegação

# Seminário 8. Técnicas de design. Análise de tarefas.

## **Capítulo 11**

- Metas, tarefas e ações
- Análise hierárquica
- Análise GOMS
- Conhecimento estrutural
- Análise do trabalho cognitivo

# Regras de Convivência

1. Você pode comer em sala de aula 😊
2. Você pode e deve ajudar os colegas com mais dificuldade
3. É seu dever manter o silêncio e o respeito dentro e fora da sala de aula
4. Você nunca será expulso da sala, mas pode não ganhar presença
5. Respeite os comentários e as opiniões dos colegas
6. Caso entre atrasado ou precise se ausentar da sala, faça-o discretamente
7. Evite deixar alguma questão em branco na prova regimental
8. Nunca copie trabalhos ou cole na prova regimental, pois você terá sua nota zerada
9. Evite perder tempo pedindo nota
10. Reclame menos, faça mais!