M0645: Projeto de Interfaces de Usuário

Heiko Hornung Instituto de Computação, Unicamp heiko@ic.unicamp.br

Ementa

Técnicas de investigação

Elaboração de projetos de interfaces

Aspectos humanos e tecnológicos

Metáforas e estilos de interação

Princípios de usabilidade

Técnicas de avaliação e teste

Objetivos da disciplina

Maior sensibilidade para usabilidade de sistemas Algum conhecimento sobre capacidades humanas Princípios de design e padrões para usabilidade

Um processo para design da interação e construção de IU Prototipagem, *feedback* regular e precoce de usuário Design iterativo com ferramentas específicas

Métodos de avaliação e implementação de IU

Preparação para pesquisa e inovação em IHC

Objetivos de aprendizado

Adquirir conhecimentos práticos, experiência, habilidades e confiança em IHC: Colaborar de forma efetiva com outros departamentos para gerar valor para o usuário

Aprender a formular boas questões e procurar respostas de maneira efetiva

Adquirir uma visão holística de projeto de software, conciliar os interesses de diversas partes envolvidas no projeto

Aprender com as tentativas e eventuais erros, apoiadas pelo *feedback* dos pares, teorias e técnicas para evitar falhas em situações reais

Estrutura da disciplina

Participação presencial/individual

Atividades pré- e pós-aula

Atividades e discussões em sala de aula (leituras e resenhas)

Problemas de Design e Laboratórios em grupo Participação em atividades, postagem dos resultados e apresentações

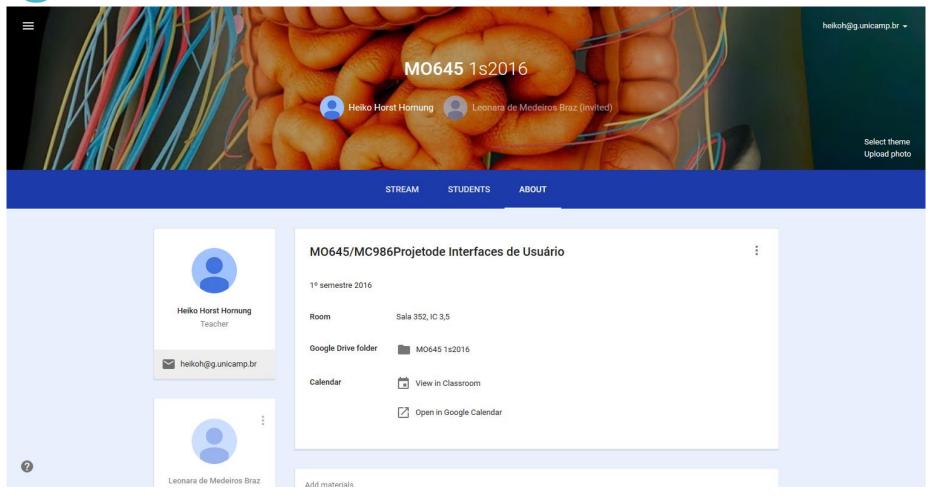
Rubricas das perguntas em sala de aula

multiplicado por 2,5 para cálculo da nota de participação

Em sala de aula:

- O: aluno não entregou folha, i.e. não estava presente
- 1: aluno entregue uma folha em branco: marcou presença
- 2: incorreto ou incompleto: não respondeu todas perguntas, respondeu perguntas com muitos erros
- 3: parcialmente correto, quase completo: respondeu quase tudo, mas com alguns erros
- 4: (praticamente) correto: respondeu tudo de forma praticamente correta

Google Classroom



Avaliação

2 componentes da nota final (NF): notas dos grupos (NG), nota para participação individual (NI)

$$NF = (NG + 2*NI)/3$$

Conceitos:

A se NF > 8,5

B se 7 < NF <= 8,5

C se 5 <= NF <= 7

D se NF < 5

Agenda 1ª metade do semestre

```
02/03/16: Apresentação da disciplina
```

07/03/16: Visão geral e histórica da área de Interação Humano-Computador

09/03/16: Processos de IHC

14/03/16: Discussão dos artigos

16/03/16: Especificação e Clarificação do Problema (prática individual em sala)

21/03/16: Apresentações individuais: problemas de design

23/03/16: Organização dos grupos; detalhamento problemas

28/03/16: Apresentações dos grupos: problemas consolidados

30/03/16: Reframing Problemas (prática em grupo em sala de aula)

04/04/16: Apresentações dos grupos: Reframing

06/04/16: Métodos de pesquisa: Estudo de Caso

11/04/16: Prototipação individual em papel (prática individual em sala)

13/04/16: Prototipação em grupo em papel (prática em grupo em sala)

18/04/16: Consolidação protótipos, Preparação da avaliação

20/04/16: Avaliação por pares

25/04/16: Apresentações dos grupos: Avaliações dos protótipos