

## Plano de Ensino

### IDENTIFICAÇÃO

**EIXO TECNOLÓGICO/ÁREA:** Outra

**CURSO:** TECNOLOGIA EM SISTEMAS PARA INTERNET

**FORMA:** GRADUAÇÃO

**MODALIDADE:** Presencial

**COMPONENTE CURRICULAR:** INTERFACE HOMEM COMPUTADOR

**ANO / SEMESTRE:** 2022.2

**ANO / SEMESTRE DE INGRESSO DA TURMA:**

**CARGA HORÁRIA:** 33

**TURNO:** Manhã

**TURMA:** POA-SSI106 - INTERFACE HOMEM COMPUTADOR (33h) - Turma: 01 (2022.2)

**COORDENAÇÃO CURSO /  
EIXO TECNOLÓGICO:** MARCELO AUGUSTO RAUH SCHMITT

**DOCENTE(A):** EVANDRO MANARA MILETTO

### EMENTA

Este componente curricular aborda conceitos básicos de Interação Homem Computador: Interfaces, Sistemas Interativos, Usuários, Usabilidade, Componentes de Software e Hardware. Fundamentos teóricos: Aspectos Cognitivos e Ergonômicos. Projeto e Prototipação de Interfaces: Modelos, Métodos, Técnicas e Ferramentas, Projeto Baseado em Tarefas, Projeto Centrado no Usuário e Projeto Participativo, Integração com Engenharia de Software. Avaliação de Interfaces: tipos e técnicas de avaliação. Interfaces Web, Interfaces para Sistemas Cooperativos e Novas Tendências. Estudos de Caso em Projeto e Avaliação de Interfaces.

### OBJETIVOS

#### OBJETIVO GERAL DO CURSO:

Formar profissionais empreendedores capazes de analisar, projetar e implementar, validar e implantar sistemas para a Internet, utilizando novas tecnologias, desenvolvendo pesquisas e buscando novas soluções.

#### OBJETIVO DO COMPONENTE CURRICULAR:

Apresentar os principais conceitos de IHC para embasar o desenvolvimento de interfaces mais acessíveis, usáveis e mais receptíveis às necessidades do usuário.

### METODOLOGIA

Aulas essencialmente remotas, programadas no AVA institucional Moodle, contendo recursos de texto, vídeos, podcasts e infográficos, bem como atividades envolvendo envio de trabalhos textuais, resposta de questionários, criação e publicação de páginas web no servidor e envio do link.

### CRONOGRAMA DE AULAS

#### CRONOGRAMA SEMANAL DE AULAS

Início	Fim	Descrição
05/08/2022	05/08/2022	Semana de Acolhimento
12/08/2022	12/08/2022	Aula inicial e atividades iniciais
19/08/2022	19/08/2022	Caracterizar Usabilidade
26/08/2022	26/08/2022	Conhecer e identificar etapas dos processos do design
02/09/2022	02/09/2022	Identificar principais características e aplicações da avaliação de interfaces
09/09/2022	09/09/2022	Realizar a avaliação de uma interface escolhida
16/09/2022	16/09/2022	Identificar e caracterizar prototipação. Formar grupos para o projeto final
23/09/2022	23/09/2022	Conhecer e aplicar a técnica de prototipação em papel
30/09/2022	30/09/2022	Testar usabilidade dos protótipos em papel
07/10/2022	07/10/2022	Identificar e escolher ferramentas para prototipação de alta fidelidade
14/10/2022	14/10/2022	Desenvolver projeto testado em papel
21/10/2022	21/10/2022	Desenvolver projeto testado em papel

## CRONOGRAMA DE AULAS

### CRONOGRAMA SEMANAL DE AULAS

Início	Fim	Descrição
04/11/2022	04/11/2022	Desenvolver projeto testado em papel - andamento do protótipo de alta fidelidade
05/11/2022	05/11/2022	Desenvolver projeto testado em papel - andamento do protótipo de alta fidelidade
11/11/2022	11/11/2022	Desenvolver projeto testado em papel - andamento do protótipo de alta fidelidade
18/11/2022	18/11/2022	Apresentar projeto final
25/11/2022	25/11/2022	Apresentar projeto final
02/12/2022	02/12/2022	Recuperação eventual do projeto final
02/12/2022	02/12/2022	Recuperação eventual do projeto final
02/12/2022	02/12/2022	Encerramento da disciplina

## AVALIAÇÃO

### INSTRUMENTOS A SEREM USADOS PELO DOCENTE (A):

Formulários (testes objetivos), envio de protótipos, envio de link, questionários e envio de vídeos. As Ferramentas avaliativas e seus pesos: Conceitos básicos de IHC: 5% Questionário de usabilidade: 10% Produção e envio do mapa mental: 10% Formulário de avaliação heurística: 15% Envio do protótipo em papel: 20% Envio do projeto final: 35% Avaliação do perfil do aluno: 5%

### CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:

Envio de todos os exercícios (10%), Exercício de caracterização da avaliação de interface (15%), Envio de protótipos digitalizados (25%), Envio do protótipo (ou link) de alta fidelidade (40%), Perfil do aluno - prazos, participação, compartilhamento (10%).

### AVALIAÇÕES:

#### CRONOGRAMA DE AVALIAÇÕES

Data	Hora	Descrição
09/09/2022	8:20	1ª Avaliação
18/11/2022	8:20	2ª Avaliação

## BIBLIOGRAFIA

### BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

Tipo de material	Descrição
Livro	Jakob Nielsen, Hoa Loranger. Usabilidade na web: Projetando Websites com Qualidade. 1ª edição. Campus. 2007
Livro	Walter Cybis, Adriana Betiol, Richard Faust. Ergonomia e Usabilidade: conhecimento, métodos e aplicações. 3ª edição. Novatec. 2007
Livro	Jenny Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp. Design de Interação. 3ª edição.. Bookman. 2013

### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

Tipo de material	Descrição
Livro	Bruno Santana da Silva, Simone Diniz Junqueira Barbosa. Interação humano-computador. 1ª edição. Campus-Elsevier. 2010
Livro	Alan Dix, Janet Finlay, Gregory Abowd, Russel Beale. Human-computer Interaction. 3ª edição. Pearson. 2004
Livro	Ben Shneidermann, Catherine Plaisant.. Designing de User Interface: strategies for effective human-computer interaction. 5ª edição. Addison-Wesley. 2009



INSTITUTO FEDERAL  
RIO GRANDE DO SUL

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO SUL



Revisado em 12/08/2022

Por: \_\_\_\_\_

**ASSINATURAS**

Docente:  
EVANDRO MANARA MILETTO

Coordenação de Curso/Eixo Tecnológico:  
MARCELO AUGUSTO RAUH SCHMITT