

PLANO DE ENSINO

Projeto de Interface com o Usuário

I – Ementa

Conceitos básicos de interação humano-computador. Usabilidade e as normas (NBR e ISO). Fundamentação teórica. Avaliação de interfaces. Projeto de interação com o usuário. Processo de *design* de interfaces.

II – Objetivos gerais

Apresentar aos alunos uma noção geral da área de IHC. Apresentar as bases teóricas e os modelos e métodos para projeto e avaliação de interfaces. Ao final da disciplina, o aluno deverá ser capaz de projetar e desenvolver interfaces adequadas para os propósitos de cada perfil de usuário de um *software*, bem como deverá ser capaz de avaliar a qualidade de projetos de interface homem-computador, de acordo com as necessidades e com os objetivos dos usuários de um *software*.

III – Objetivos específicos

Conhecer as normas técnicas aplicadas as IHC. Avaliar a adequação de uma IHC à norma técnica.

IV – Competências

Elaborar interface entre o usuário e o computador de acordo com as normas técnicas. Selecionar a ferramenta mais adequada para o desenvolvimento.

V – Conteúdo programático

1. Introdução à Interação Humano-Computador.
 - Interface e interação.
 - Qualidade de uso: usabilidade, comunicabilidade e acessibilidade.
 - Retorno de investimento.
2. Usabilidade e as normas.
 - Usabilidade e a norma NBR ISO 9241-11.
 - Usabilidade e a norma NBR ISO/IEC 9126-1.
3. Fundamentos teóricos.
 - Engenharia Cognitiva.
 - Engenharia Semiótica.
4. Avaliação de IHC.
 - Visão geral: o que, por que e quando avaliar.
 - Observação e monitoramento do uso.
 - Captura da opinião dos usuários.
 - Avaliação interpretativa.
 - Avaliação preditiva.
5. Projeto de interação com o usuário.

- Estilos de interação.
 - Guias de estilo de interação.
 - Diretrizes e padrões de projeto de interação.
6. Processo de *design* em IHC.
- Modelo de ciclo de vida de *design* de interface de usuário.
 - Modelo estrela.
 - Engenharia de usabilidade.
 - Projeto centrado no usuário.
 - Design* participativo.
 - Visão da Engenharia de *Software*.
 - Visão da IHC.
 - Elicitação e análise.
 - Modelagem de tarefas.
 - Modelagem de interação.
 - *Storyboarding* e prototipação.

VI – Estratégia de trabalho

A disciplina é ministrada por meio de aulas expositivas, metodologias ativas e diversificadas apoiadas no plano de ensino. O desenvolvimento dos conceitos e conteúdos ocorre com o apoio de propostas de leituras de livros e artigos científicos básicos e complementares, exercícios, discussões em fórum e/ou *chats*, sugestões de filmes, vídeos e demais recursos audiovisuais. Com o objetivo de aprofundar e enriquecer o domínio dos conhecimentos e incentivar a pesquisa, o docente pode propor trabalhos individuais ou em grupo, palestras, atividades complementares e práticas em diferentes cenários, que permitam aos alunos assimilarem os conhecimentos essenciais para a sua formação.

VII – Avaliação

A avaliação é um processo desenvolvido durante o período letivo e leva em consideração todo o percurso acadêmico do aluno, como segue:

- Acompanhamento de frequência.
- Acompanhamento de nota.
- Desenvolvimento de exercícios e atividades.
- Trabalhos individuais ou em grupo.
- Estudos disciplinares.
- Atividades complementares.

A avaliação presencial completa esse processo. Ela é feita no polo de apoio presencial no qual o aluno está matriculado, seguindo o calendário acadêmico. Estimula-se a autoavaliação, por meio da autocorreção dos exercícios, questionários e atividades, de modo que o aluno possa acompanhar sua evolução e rendimento escolar, possibilitando ainda a oportunidade de melhoria contínua por meio da revisão e *feedback*.

Os critérios de avaliação estão disponíveis para consulta no Regimento Geral.

VIII – Bibliografia

Básica

BENYON, David. *Interação Humano-Computador*. 1 ed. São Paulo: Pearson, 2011. (Biblioteca Virtual)

PAZ, Monica. *Web Design*. 1 ed. Curitiba: Editora Intersaberes, 2021. (Biblioteca Virtual)

SOBRAL, Wilma S. *Design de Interfaces – Introdução*. São Paulo: Editora Saraiva, 2019. (Minha Biblioteca)

Complementar

ALVES, William P. *Desenvolvimento e Design de Sites*. São Paulo: Editora Saraiva, 2014. (Minha Biblioteca)

CARDOSO, Leandro da Conceição P. *Design de Aplicativos*. Curitiba: Editora Intersaberes, 2022. (Biblioteca Virtual)

KALBACH, James. *Design de Navegação Web*. Porto Alegre: Grupo A, 2009. (Minha Biblioteca).

ROGERS, Scott. *Level up: Um Guia para o Design de Grandes Jogos*. São Paulo: Editora Blucher, 2013. (Minha Biblioteca)

SCHUYTEMA, Paul. *Design de Games: Uma Abordagem Prática*. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2008. (Minha Biblioteca)