

UNIVERSIDADE AGOSTINHO  
NETO  
FACULDADE DE CIÊNCIAS  
Ciências Da Computação

*INTERFACE HOMEM MÁQUINA*

# *INTERFACE HOMEM MÁQUINA*

## ► OBJECTIVOS

1. Conhecer os princípios da apresentação da informação e de interacção com o utilizador, tendo competências para avaliar a qualidade de interfaces aplicacionais.
2. Ter domínio das tecnologias de realização de interfaces pessoa-máquina, saibam projectar as ferramentas interfaces.

# *INTERFACE HOMEM MÁQUINA*

## ➤ Ementa:

- Princípios básicos da interação homem-computador,
- Conceitos teóricos (engenharia Semiótica e Cognitiva),
- Modelos e Técnicas de Modelagem em IHC, Design e Avaliação de Interfaces (Web, Sistemas Multimídia, Sistemas de Realidade Virtual, etc).

# *INTERFACE HOMEM MÁQUINA*

## Conteúdo Programático:

- ▶ Princípios Básicos da Interação Homem-Computador
- ▶ Fundamentos Teóricos em IHC
- ▶ Ergonomia de Software
- ▶ Projeto de Websites
- ▶ Avaliação de Interfaces

# INTERFACE HOMEM MÁQUINA

## Descrição do Programa:

### Princípios Básicos da Interação Homem-Computador:

- Definições de Interface;
- Por que estudar Interfaces;
- Quem são os Usuários;
- Interface Humano-Computador;
- Problemas encontrados no dia a dia;
- A evolução das Interfaces;
- Interação Humano-Computador;
- Comunicabilidade;
- Estilos de Interação;
- Desafios;
- Objetivos;
- IHC e a Engenharia de Software;
- Princípios Básicos de Design.

### Fundamentos Teóricos em IHC:

- Psicologia da Interação Humano-Computador;
- Processamento de Informação Humano;
- Mecanismos da Percepção Humana;
- Modelos da Memória Humana;
- Modelos Mentais.

# INTERFACE HOMEM MÁQUINA

## Ergonomia de Software:

Conceitos de Ergonomia; Vantagens e Desvantagens;

Recomendações Ergonômicas no Projeto de Interfaces;

Projeto de Interfaces: ( Fontes; Formatação de Texto; Uso de Cores; Projeto de Telas; Componentes Visuais Interativos (Widgets); Gerência de Erros; Imagens)

## Projeto de Websites:

- Arte X Engenharia;
- Engenharia de Sistemas Web;
- Problemas comuns em Sistemas Web;
- Usabilidade;
- Terminologias da Web;
- Usabilidade na Web;
- Recomendações no Projeto de Páginas Web;
- Recomendações de Conteúdo na Web;
- Recomendações no Projeto de Websites;
- Problemas de Usabilidade: Estudos de Caso.

## Avaliação de Interfaces:

- Testes de usabilidade;
- Testes de Comunicabilidade;
- Testes de Ergonomia;
- Testes de Usabilidade e Comunicabilidade

# *INTERFACE HOMEM MÁQUINA*

## ► Metodologia

- Aulas teóricas com exercícios.
- Trabalhos Práticos realizados nas aulas práticas
- Projecto prático
- Prova parcelar e Exame final

# *INTERFACE HOMEM MÁQUINA*

## ► Avaliação

- Exercícios– 5% da nota
- Projecto – 30% da nota
- Prova parcelar– 20% da nota
- Exame final – 45% da nota
  
- Exame de recurso – 100%



# *INTERFACE HOMEM MÁQUINA*

## ▶ BIBLIOGRAFIA

- ▶ Oliveira Neto, A. A. Interação Humano Computador.
- ▶ Consultar sites com os temas: Interface Humano Computador.