

MC750 - Construção de Interfaces Homem-Computador

- Período: Segundo Semestre de 2025
- Turma: A
- Docente Responsável: Prof. Julio Cesar dos Reis
- Sala: 11 (IC-01)
- E-Mail: jreis@ic.unicamp.br
- Página: <http://www.ic.unicamp.br/~jreis>
- Website do curso: <http://googleapps.unicamp.br>

1 Aulas e Atendimento

As aulas serão ministradas nos seguintes dias e horários:

- Terças-feiras das 21:00 às 23:00 no CB08 (Ciclo básico) ou lab300/303 no IC3.
- Quintas-feiras das 19:00 às 21:00 no CB08 (Ciclo básico) ou lab300/303 no IC3.

Todos os materiais do curso (e.g. slides das aulas, video aulas, descrição de atividades, especificação de tarefas e material complementar) serão disponibilizadas em momentos adequados pelo docente ao longo do semestre no Google classroom.

O horário de atendimento extra-classe será realizado sempre depois das aulas ou com agendamento prévio com o Professor via email.

2 Programa da Disciplina

Ao final deste curso o(a) aluno(a) deverá ser capaz de projetar e avaliar interfaces de usuário em sistemas de software interativos. O curso exercitará conceitos básicos e avançados em interação humano computar. O(a) aluno(a) desenvolverá protótipos de baixa e alta fidelidade buscando abordagens inclusivas e participativas para a construção e avaliação de soluções de interface para aplicações em contextos diversos. Os seguintes tópicos serão tratados:

- Introdução a disciplina Interfaces Homem-Computador (IHC): Histórico e evolução; • Fatores humanos na IHC (mecanismos da percepção e memória humanos, etc.); • Paradigmas em IHC; • Métodos e técnicas de design (design centrado no usuário, design participativo, etc.); • Prototipação; • Avaliação de interfaces; • Usabilidade; • Acessibilidade e Design Universal; • Ambientes e ferramentas para especificação, construção e avaliação de interface de usuário; • Design e sua conexão com Engenharia de Software e Negócios • Tópicos em IHC (a serem escolhidos)

3 Tarefas

Ao longo do curso serão propostas n tarefas práticas que envolvem a solução de problemas de design e avaliação. As atividades serão realizadas individualmente ou em dupla. Data de cada tarefa será divulgada com antecedência. Seja A_i a nota da atividade no intervalo $[0, 10]$, M_A é a média aritmética das atividades.

$$M_A = \frac{A_1 + \dots + A_n}{n}.$$

4 Projeto

Um projeto prático deverá ser desenvolvido visando a aplicação transversal dos conceitos e técnicas de IHC estudados ao longo do semestre. Esse projeto deve ser realizado em grupo de 4 a 5 alunos. Os projetos a serem desenvolvidos pelos grupos dizem respeito à concepção, modelagem e prototipação de soluções em interfaces de usuário, utilizando os artefatos metodológicos e ferramentas propostos. Além da especificação e protótipos resultantes do projeto, o grupo deverá apresentar um relatório que descreva o projeto desenvolvido. Uma especificação detalhada do enunciado desta atividade será publicada pelo docente. Haverão entregas parciais de partes do projeto ao longo do semestre visando o desenvolvimento progressivo de soluções para um problema de design. As datas serão divulgadas na página do curso. As entregas parciais deverão ser respeitadas. Considere M_P a nota do projeto no intervalo $[0,10]$.

5 Critérios de Aprovação

- A média M , antes do exame, será calculada da seguinte maneira:

$$M = \begin{cases} 0.35M_A + 0.65M_P & \text{se } \min(M_A, M_P) \geq 5 \\ \min(M_A, M_P) & \text{caso contrário} \end{cases}$$

- Aluno(a) com média $2,5 \leq M < 5,0$ poderá fazer um exame final (seja E a nota do exame).
- O exame consistirá de uma prova teórica escrita contendo j questões com o conteúdo do curso todo. A nota E será no intervalo $[0, 10]$.
- A nota final, F , será calculada como:

$$F = \begin{cases} \min\{5,0; \frac{M + E}{2}\} & \text{caso } 2,5 \leq M < 5,0 \text{ e o aluno tenha realizado o exame} \\ M & \text{caso contrário} \end{cases}$$

- O aluno estará aprovado caso sua nota final F seja maior ou igual a 5,0, e tiver pelo menos 75% de frequência nas aulas. Estará reprovado caso contrário.

Data do exame

- 09/Dezembro/2025

Observações

- Não haverá atividades substitutivas.
- Qualquer tipo de fraude acarretará em nota final $F = 0$ (zero) para todos os envolvidos, sem prejuízo de outras sanções.

6 Monitoria

- Karla Gabriele Florentino da Silva [PED] (email: k272454@dac.unicamp.br)
- Ana Beatriz Silva Buarque [PAD] (email: a257241@dac.unicamp.br)
- Victor Honório Pereira da Silva [PAD] (email: v247388@dac.unicamp.br)

7 Referências

Os seguintes livros cobrem o conteúdo proposto no curso. Materiais complementares e de apoio serão indicados ao longo do curso:

1. Rogers, Y., Sharp, H., Preece, J. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, 4th Edition. Wiley, 2015.
2. Rex Hartson & Pardha S. Pyla. The UX Book: Agile UX Design for a Quality User Experience 2nd Edition. Morgan Kaufmann; ISBN-10: 0128053429, 2018.
3. Rocha, H.V.; Baranauskas, M.C.C. Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador. 2^a. ed. NIED 2003. Disponível em: <http://www.nied.unicamp.br/publicacoes>
4. The Interaction Design Foundation <https://www.interaction-design.org/>
5. Barbosa, S. e Silva, B. S., Interação Humano-computador. Campus-Elsevier. 2010.
6. HCI Bibliography (hosted by ACM SIGCHI): Human-Computer Interaction Resources, updated 2016-05-10 <http://hcibib.org>
7. Don Norman. The Design Of Everyday Things. Basic Books; Revised edition; ISBN-10: 9780465050659, 2013.
8. Marty Cagan. Inspirado: Como Criar Produtos De Tecnologia Que Os Clientes Amam. Alta Books; 2021.
9. Teresa Torres. Continuous Discovery Habits: Discover Products that Create Customer Value and Business Value. Product Talk LLC; ISBN-10: 1736633309, 2021