ESCOLA SUPERIOR POLITÉCNICA UNINTER – ESPU PLANO DE ENSINO – Interação Humano-Computador



DISCIPLINA

Interação Humano-Computador

EMENTA

Conceitos e definições de Design de Sistemas Interativos – centrado no humano. A história e a evolução da IHC. As habilidades e os conhecimentos do designer de sistemas interativos. Segurança, ética e sustentabilidade nos sistemas interativos e intuitivos. O entendimento do Design para experiência. A avaliação, a acessibilidade (W3C e WCAG) e a usabilidade.

HABILIDADES

- Ajustar e adaptar a interação homem-máquina.
- Comunicar e Interagir por meio de interfaces de software.
- · Projetar sistemas flexíveis.
- Projetar sistemas inclusivos através da compreensão do design.
- Aplicar os conceitos de acessibilidade do W3C e WCAG no design de interfaces.

COMPETÊNCIAS

- Compreender o processo de interação homem-máquina;
- Dominar as técnicas e ferramentas de desenvolvimento de interfaces interativas;
- Planejar interfaces com base no W3C e WCAG de maneira a tornar a informação acessível para qualquer usuário.

CONHECIMENTOS

- Ferramentas computacionais para o desenvolvimento (Software) de interfaces interativas;
- Design de sistemas interativos e intuitivos.
- Design centrado no ser humano.
- Índices e visões.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

- Videoaulas com interação via canal de tutoria;
- Desenvolvimento de atividades de reflexão e debates entre alunos-alunos e alunos-professor via Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) (fórum);
- Esclarecimento de dúvidas e realização de discussões via chat com o professor da disciplina durantes as aulas on-line;
- Indicação de estudo em Rota de Aprendizagem;
- Disponibilização de materiais complementares (textos, áudios e vídeos);
- Indicação de referências (bibliográficas e audiovisuais) para ampliação do conhecimento;
- Elaboração de Atividade Prática (AP) com apoio e orientações via canal de tutoria.

SISTEMÁTICA DE AVALIAÇÃO

A avaliação será realizada com base nas habilidades e competências, levando-se em conta a:

- Leitura dos textos indicados e a interação com os colegas de EaD;
- Realização das Atividades Pedagógicas On-Line (APOLs) no AVA;
- Realização da Atividade Prática no AVA;
- Realização da Prova Objetiva no AVA, realizada no polo de apoio presencial;
- Realização da Prova Discursiva, realizada no polo de apoio presencial.

ESCOLA SUPERIOR POLITÉCNICA UNINTER – ESPU PLANO DE ENSINO – Interação Humano-Computador



BIBLIOGRAFIAS

Bibliografia Básica

BENYON, D. **Interação Humano Computador**. 2ª ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. BVP (https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Loader/2614/pdf)

CARDOSO, Leandro da Conceição. **Design de Aplicativos.** Curitiba: Intersaberes, 2022. BVP (https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/197490/pdf)

SOBRAL, Wilma Sirlange. **Design de interfaces: introdução.** São Paulo: Érica, 2019 BVMB (https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788536532073/)

Bibliografia Complementar

AROUCHA, B. Z. L. **Design da informação.** Curitiba: Intersaberes, 2021. BVP (https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/194851/pdf/)

BARRETO, J. S. **Interface Humano-Computador**. Porto Alegre: Sagah, 2018 BVMB (https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788595027374/)

BELMIRO, J. **Usabilidade interface homem máquina**. São Paulo: Pearson Education, 2017. BVP (https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Loader/185067/pdf)

SALES, J. L. **Design Emocional.** Curitiba: Intersaberes, 2021. BVP (https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/188117)

TAVARES, L. M. **Design de cenários de videogames.** Curitiba: Intersaberes, 2022. BVP (https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/198384/pdf/)

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

Conteúdos	Encaminhamento metodológico	Instrumentos de apoio
Design de sistemas interativos • conceitos e definições • Aulas TEÓRICA e PRÁTICA	Roteiro de Estudo no AVA Univirtus.	 Texto dos conteúdos e demais materiais complementares disponibilizados no AVA Univirtus; Livros das bibliotecas virtuais; Canal de tutoria.
O processo do design de sistemas interativos centrado no humano. • Aulas TEÓRICA e PRÁTICA	Roteiro de Estudo no AVA Univirtus.	 Texto dos conteúdos e demais materiais complementares disponibilizados no AVA Univirtus; Livros das bibliotecas virtuais; Canal de tutoria.
O Entendimento • Aulas TEÓRICA e PRÁTICA	Roteiro de Estudo no AVA Univirtus.	 Texto dos conteúdos e demais materiais complementares disponibilizados no AVA Univirtus; Livros das bibliotecas virtuais; Canal de tutoria.

ESCOLA SUPERIOR POLITÉCNICA UNINTER – ESPU PLANO DE ENSINO – Interação Humano-Computador



 Design para a experiência Design, Prototipação e Construção Aulas TEÓRICA e PRÁTICA 	Roteiro de Estudo no AVA Univirtus.	 Texto dos conteúdos e demais materiais complementares disponibilizados no AVA Univirtus; Livros das bibliotecas virtuais; Canal de tutoria.
A Avaliação • Aulas TEÓRICA e PRÁTICA	Roteiro de Estudo no AVA Univirtus.	 Texto dos conteúdos e demais materiais complementares disponibilizados no AVA Univirtus; Livros das bibliotecas virtuais; Canal de tutoria.
Acessibilidade (W3C e WCAG) e usabilidade • Aulas TEÓRICA e PRÁTICA	Roteiro de Estudo no AVA Univirtus.	 Texto dos conteúdos e demais materiais complementares disponibilizados no AVA Univirtus; Livros das bibliotecas virtuais; Canal de tutoria.
Atividades Pedagógicas On-Line (APOLs).*	Avaliação individual.	AVA Univirtus.
Atividade Prática.*	Avaliação individual.	AVA Univirtus.
Avaliação Objetiva.	Avaliação individual.	AVA Univirtus, realizada no polo.
Avaliação Discursiva.	Avaliação individual.	Impressa ou on-line no AVA Univirtus, realizada no polo.

^{*} O aluno pode dispor do tempo que precisar para fazer a atividade, desde que entregue dentro do prazo determinado para entrega do trabalho ou realização da prova.

AVALIAÇÃO

As avaliações são disponibilizadas conforme Calendário Acadêmico preestabelecido.

Procedimento	Critério
Atividade Pedagógica On-Line (APOL)	As APOLs são compostas por 05 questões de múltipla escolha, somando um total de 100 pontos. As mesmas ficam disponíveis por um período previamente indicado para realização. Após esse período, não é mais possível realizar essas atividades. A média das APOLs gera no sistema a nota N3, em uma escala de 0 a 100 pontos.
Atividade Prática (AP)	A Atividade Prática (AP) são exercícios avaliativas, é composta por 10 questões de múltipla escolha, valendo 10 pontos cada questão, totalizando 100 pontos. Fica disponível por um período previamente indicado para realização e deve ser entregue dentro do prazo indicado no AVA.
Prova Objetiva (PO)	A prova objetiva é composta por 10 questões de múltipla escolha, valendo 10 pontos cada questão, totalizando 100

ESCOLA SUPERIOR POLITÉCNICA UNINTER – ESPU PLANO DE ENSINO – Interação Humano-Computador



	pontos. A mesma é realizada on-line no polo, em dia e hora previamente marcado pelo aluno dentro da semana de provas. A Prova Objetiva gera no sistema a nota N1, em uma escala de 0 a 100 pontos.
Prova Discursiva (PD)	A Prova Discursiva é composta por 4 questões, valendo 25 pontos cada questão, totalizando 100 pontos. A mesma é realizada no polo, em dia e hora previamente marcado pelo aluno dentro da semana de provas. A prova pode ser on-line ou impressa, variando em uma escala de 0 a 100 pontos.
Composição da nota	Para a aprovação na disciplina, o aluno deve atingir uma média de 70 pontos, em uma escala de 0 a 100 pontos. As avaliações objetivas têm um peso total de 60%, divididos em: • 2 APOLs com peso individual de 15% e total de 30%;
	 1 Prova Objetiva (PO) com peso de 30%. As avaliações discursivas têm um peso total de 40%, divididos em:
	1 Atividade Prática (AP) com peso de 30%;1 Prova Discursiva (PD) com peso de 10%.
	A soma dos pesos das avaliações objetivas e discursivas é de 100%. A nota final será divulgada na escala de 0 a 100 pontos.