



PUC Minas

Instituto de Ciências Exatas
e Informática

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais
Departamento de Engenharia de Software e Sistemas de Informação

Disciplina: Interação Humano-Computador

Prof. Dr. Lesandro Ponciano

Planejamento da Unidade Curricular - IHC - 2024.2

1. Ementa da Unidade Curricular

Conceitos básicos de interação homem-máquina. Engenharia cognitiva e abordagens semióticas. Fatores humanos em software interativo: teorias, princípios e regras básicas. Design de Interação. Ciclo de vida na Engenharia da Usabilidade. Projeto de interface para diversos dispositivos. Definição e métodos para avaliação de usabilidade e acessibilidade.

2. Objetivos

- Apresentar conceitos, métodos e técnicas utilizadas no projeto da interação humano-computador para se atingir alto grau de usabilidade.
- Possibilitar a aplicação prática dos conceitos de usabilidade na elaboração de projetos de interface homem-máquina que incluam: compreensão e modelagem conceitual do usuário, projeto funcional de interação e prototipação de interface.
- Apresentar e aplicar técnicas de avaliação de usabilidade, acessibilidade e outras qualidades de interação de sistemas focados em usuários.

3. Distribuição de Pontos

Item	Valor	Horário
Prova 1	20,0	classe
Prática 1	2,0	classe
Debate Estruturado 1	7,5	extra-classe + classe
Prática 2	2,0	classe
Prova 2	20,0	classe
Prática 3	2,0	classe
Debate Estruturado 2	7,5	extra-classe + classe
Prática 4	2,0	classe
Prática 5	2,0	classe
Prova 3	20,0	classe
Prática extensionista	10,0	extra-classe
ADA	5,0	extra-classe
Total	100	

Estudantes que não obtiverem o total de 60 pontos poderão realizar uma prova de reavaliação no valor de 20 pontos, que substituirá a nota obtida na prova em que se obteve menor nota.

4. Unidades de ensino

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------------|
| 0. Apresentação e Nivelamento | III. Processo de design da interação |
| I. Conceitos e Paradigmas de IHC | IV. Avaliação de Usabilidade e outras |
| II. Fundamentos teóricos de IHC | Qualidades de Uso |

5. Mensagens

Você pode me enviar mensagens via Canvas. Por favor, aguarde 48 horas em dias úteis para que eu responda. Se não for respondido nesse período, houve algum problema, então, por favor, volte a entrar em contato. Mensagens relevantes podem ser respondidas para toda a turma ou podem ser trazidas para serem respondidas durante a aula.

6. Recomendações

- Participação (*e pontualidade*) nas aulas é imprescindível; evite faltar e fale sobre suas experiências
- Se não entendeu algo dito durante a aula ou teve dúvidas, fale no momento da aula.
- Se não gostou de algo relacionado às aulas ou à disciplina, procure-me em particular para que o problema seja esclarecido e resolvido.
- Faça os trabalhos e exercícios em sua integralidade e entregue dentro do prazo: Nunca copie! (do colega, da internet, de livros, etc.)
- Prepare-se para as avaliações, elas são condizente com as aulas e são sempre individuais
- Esteja sempre atento ao Plano de Ensino
- Você pode acessar uma versão completa das notas de aula em <https://lesandrop.github.io/site/teaching/IHC/>, trata-se de slides usados em semestres anteriores. Aos poucos, na medida em que as aulas são dadas, o material será disponibilizado no Canvas.

7. Referências usadas na disciplina

- BARBOSA, Simone D. J.; SILVA, Bruno Santana da. Interação humano-computador. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. 384 p. ISBN 9788535234183
- BENYON, David. Interação Humano-Computador - 2ª edição. Pearson 466 ISBN 9788579361098.
- INTERNATIONAL JOURNAL OF HUMAN-COMPUTER STUDIES.. London: Academic Press, 1994-. Mensal. ISSN 1071-5819. Disponível em: <https://www.sciencedirect.ez93.periodicos.capes.gov.br/journal/international-journal-of-human-computer-studies>. Acesso em: 2 jul. 2018.
- ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. Design de interação: além da interação homem-computador. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. xiv, 585 p. ISBN 9788582600061
- ACM TRANSACTIONS ON COMPUTER-HUMAN INTERACTION: a publication of the Association for Computing Machinery. New York, NY: Association for Computing Machinery, 1994-. Trimestral. ISSN 1073-0516. Disponível em: <https://dl-acm-org.ez93.periodicos.capes.gov.br/citation.cfm?id=J756>. Acesso em: 2 jul. 2018.
- ALBERT, Bill; TULLIS, Tom. Measuring the User Experience. 1st edition. 2010. 1 online resource (336 pages).
- CESAR RICARDO STATI; JESSICA LAISA DIAS DA SILVA. Prototipagem e testes de usabilidade. Editora Intersaberes, 2021. 225 p. ISBN 9786555174465.
- NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. Usabilidade na Web. Rio de Janeiro: Elsevier, Campus, 2007. xxiv, 406 p. ISBN 9788535221909.
- NORMAN, Don. The Design of Everyday Things/ Revised and Expanded Edition. 1st edition. 2013.
- PADUA FILHO, Wilson de Paula. Multimídia conceitos e aplicações. 2. Rio de Janeiro LTC 2010 ISBN 978-85-216-1993-2.