

INTERFACE HOMEM MÁQUINA

Planejamento Semanal 1

IDENTIFICAÇÃO DOCENTE

Professor(a): Luis Fernando Bueno Mauá

Objetivos: Fornecer ao aluno métodos para projetar sistemas computacionais interativos confiáveis, úteis, de fácil utilização pelo usuário e que levem em consideração fatores culturais, cognitivos, emocionais e intelectuais do público a ser atingido.



Cara(o) aluna(o), a modalidade de educação a distância exige um perfil diferenciado para seu aluno, pois ele deve ter disciplina e organização, bem como, boa leitura e escrita. O Planejamento Semanal é pensado nessas características. Procure se organizar dividindo o seu tempo buscando realizar as leituras, assistir as videoaulas e realizar as atividades dentro do prazo, visando um melhor aproveitamento da disciplina.

IMPORTANTE! Em caso de dúvidas acione os professores tutores, o próprio professor da disciplina ou a coordenação, pois nós todos estamos a sua disposição para esclarecimentos de dúvidas.



ATIVIDADES

1 Vídeo Aula 01 – Introdução

Duração: 01 hora e 30 minutos

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: Assistir a vídeo aula pausando sempre que necessário para fixar os conceitos lá apresentados.

Objetivo da Atividade: Entender os aspectos cognitivos e os como os fatores humanos são importantes para criação das interfaces.

Ação: Faça um resumo com os principais conceitos apresentados.

2 Texto 1. Guia da disciplina – Fatores Humanos e Cognitivos

Duração: 03 horas

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: Ler procurando entender todos os tópicos abordados.

Objetivo da Atividade: A definição de métodos para projetar sistemas computacionais interativos confiáveis, úteis, de fácil utilização pelo usuário e que levem em consideração fatores culturais, cognitivos, emocionais e intelectuais do público a ser atingido.

Ação: Melhorar o resumo feito anteriormente.

3 Vídeo Aula 02 – História da Interface Gráfica

Duração: 01 hora e 30 minutos

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: Assistir a vídeo aula pausando sempre que necessário para fixar os conceitos lá apresentados.

Objetivo da Atividade: Entender a evolução das interfaces gráficas.

Ação: Faça um resumo com os principais conceitos apresentados.

4 Texto 2. Guia da disciplina – Interfaces Gráficas

Duração: 03 horas

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: Ler procurando entender todos os tópicos abordados.

Objetivo da Atividade: *Entender como foram criadas as primeiras interfaces gráficas.*

Ação: Melhorar o resumo feito anteriormente.

5 Assistir o vídeo: Histórico das interfaces Gráficas

Duração: 01 hora

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: <https://www.youtube.com/watch?v=ncCSmDAmcQY>

Objetivo da Atividade: *Visualizar a evolução das principais interfaces gráficas e os sistemas operacionais.*

Ação: Faça um resumo com os principais conceitos apresentados.

6 Vídeo Aula 03 – Realidade Virtual

Duração: 01 hora e 30 minutos

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: Assistir a vídeo aula pausando sempre que necessário para fixar os conceitos lá apresentados.

Objetivo da Atividade: *Entender a evolução das interfaces e as principais ferramentas de utilizando esta tecnologia.*

Ação: Faça um resumo com os principais conceitos apresentados.

7 Texto 2. Guia da disciplina – Realidade Virtual

Duração: 03 horas

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: Ler procurando entender todos os tópicos abordados.

Objetivo da Atividade: *Entender como foi projetado os principais componentes utilizando esta tecnologia.*

Ação: Melhorar o resumo feito anteriormente.

8 Assistir o vídeo: História da Realidade Virtual

Duração: 01 hora

Não é necessário envio de arquivo

Atividade: <https://www.youtube.com/watch?v=DjklhyrSzwv>

Objetivo da Atividade: *Entender os principais componentes da Realidade Virtual.*

Ação: Faça um resumo com os principais conceitos apresentados.

9 Assistir o vídeo: Metaverso**Duração:** 01 hora**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** https://www.youtube.com/watch?v=lonO1J-1_1Q&ab_channel=HONDACONSULTING**Objetivo da Atividade:** *Entender o que é o Metaverso e as novas interfaces.***Ação:** Faça um resumo com os principais conceitos apresentados.**10 Leia o Artigo: Interfaces Gráficas com Qualidade****Duração:** 01 hora e 30 minutos**Não é necessário envio de arquivo****Atividade:** <https://www.devmedia.com.br/artigo-java-magazine-38-interfaces-graficas-com-qualidade-parte-1/8926>**Objetivo da Atividade:** *Entender na prática como criar interfaces gráficas.***Ação:** Faça um resumo com os principais conceitos apresentados.**11 Teste 1: Resolver****Duração:** 02 horas**Encerramento disponível na atividade****Atividade:** Resolver o teste.**Objetivo da Atividade:** Fixar os tópicos desenvolvidos no conteúdo teórico.**Ação:** Resolver o teste e ao terminar enviar o resultado.