

PLANO DE ENSINO

Disciplina: Interface Homem Máquina

Professor(a): Luis Fernando Bueno Mauá

Carga Horária: 40 horas

Ano Letivo: 2024/2

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

EMENTA

Princípios básicos do design de sistemas interativos; Processos do design de sistemas interativos; O Impacto das TIC no cotidiano; Introdução a Interface e Usabilidade; Ergonomia; Interação, Interface e Affordance; Processos de design; Prototipação.

PLANO DETALHADO DE ENSINO

1. ASPECTOS COGNITIVOS E FATORES HUMANOS
2. INTERFACES GRÁFICAS
3. REALIDADE VIRTUAL
4. DESIGN DA SOLUÇÃO
5. INTERATIVIDADE EM HIPERMÍDIA
6. DESIGN DE APLICATIVOS

METODOLOGIA

A metodologia utilizada pela Universidade é composta por videoaulas, leituras, exercícios e fóruns, dessa forma, as disciplinas são estruturadas pedagogicamente de acordo com os cronogramas dos cursos para garantir um aprendizado efetivo dos alunos.

A consulta frequente ao ambiente virtual de aprendizagem é uma premissa para um aprendizado de qualidade, com novas aulas e tarefas postadas a cada semana.

FORMA DE AVALIAÇÃO

O sistema de avaliação dos cursos tecnológicos ofertados pela Universidade Santa Cecília na modalidade à distância, compreende:

- a. Provas por disciplina, aplicadas presencialmente, para avaliar o conjunto de competências e habilidades, com valor de 55% da nota final;
- b. Avaliação das atividades disciplinares realizadas no decorrer da disciplina via Web no ambiente virtual de aprendizagem, com valor de 45% da nota final;

O aluno que não realizar a prova presencial prevista fará o exame. O aluno que não fizer o exame é automaticamente reprovado na disciplina, devendo cumpri-la novamente e integralmente, nos termos da legislação vigente. Provas presenciais e exames estão previstos no cronograma do curso. Veja no AVA.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BENYON, D. **Interação Humano-Computador**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2011.

BARBOSA, S.D.J, SILVA, B.S. **Interação Humano-Computador**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. **Design de interação: além da interação humano-computador**. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

TEIXEIRA, F. **Introdução e boas práticas em UX design**. 1.ed. Casa do Código, 2014.

CYBIS, W.; BETIOL, A.H.; FAUST, R. **Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações**. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2010.

MACHADO, L.; BEZERRA, W.R. **Interfaces sensíveis ao toque: ergonomia, usabilidade e desenvolvimento**. Jundiaí: Paco, 2016.

NASCIMENTO, J.A.M.; AMARAL, S.A. **Avaliação de usabilidade na Internet**. Brasília: Thesaurus, 2010.

NIELSEN, J. **Usabilidade na Web: projetando Websites com Usabilidade**. São Paulo: Campus, 2007