



Unidade Universitária: <b>FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA</b>		
Curso: <b>CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO SISTEMAS DE INFORMAÇÃO TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS</b>		
Disciplina: <b>INTERAÇÃO HUMANOCOMPUTADOR</b>		Código da Disciplina: <b>ENEC00094</b>
Professor(es): <b>Ana Grasielle Dionísio Corrêa Valéria Farinazzo Martins</b>	DRT: 1139178 1126910	Etapas: <b>05</b>
Carga horária: <b>34 Teóricas, 0 Práticas, 0 EaD</b>		Semestre Letivo: <b>2ºSEM/2017</b>
Ementa: Fatores humanos em softwares interativos. Relação entre comunicação, interface e interação. Apresentação dos critérios de qualidade de uso em IHM. Processos de design de IHM. Necessidades dos usuários e requisitos de IHM. Utilização dos princípios e diretrizes de design em IHM nos projetos e desenvolvimento de sistemas interativos. Avaliação de usabilidade de interfaces interativas.		
Objetivos:		
<i>Fatos e Conceitos</i>	<i>Procedimentos e Habilidades</i>	<i>Atitudes, Normas e Valores</i>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Aprender fundamentos teóricos sobre Interação HumanoComputador.</li><li>- Conhecer os conceitos fundamentais para projeto, prototipação e avaliação de interfaces interativas.</li><li>- Estudar e utilizar as técnicas de Design de Interação.</li><li>- Realizar estudos de usabilidade.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ser capaz de planejar e realizar pesquisas de usuário para entender o público-alvo de um sistema interativo.</li><li>- Ser capaz de planejar e realizar testes de usabilidade utilizando protótipos de baixa ou alta fidelidade.</li><li>- Ser capaz de modelar e prototipar sistemas interativos levando em consideração a experiência de uso do usuário.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ter consciência da necessidade de estudar as características e necessidades do usuário de um sistema interativo antes de projetar sua interface.</li><li>- Valorizar a experiência de usuário dentro do contexto de uso de um sistema interativo.</li><li>- Ter iniciativa para gerar ideias e soluções criativas que levem em consideração a experiência do usuário com sistemas interativos.</li><li>- Valorizar a importância da avaliação de usabilidade dentro do modelo de processo de desenvolvimento de sistemas interativos.</li></ul>



**0. Apresentação do Plano de Ensino e dos Pré-Requisitos**

**1. Introdução a IHM**

- 1.1. Conceitos
- 1.2. Interface e interação
- 1.3. Tipos de sistemas interativos
- 1.4. Bons e maus exemplos de interface e interação

**2. Metáforas de Interface**

- 2.1. Conceitos
- 2.2. Tipos de metáforas de interface e interação
- 2.3. Bons e maus exemplos de metáforas

**3. Usabilidade e Experiência de Usuário**

- 3.1. Conceitos
- 3.2. Tipos de avaliação de usabilidade
- 3.3. Avaliação com usuários
- 3.4. Avaliação por inspeção
- 3.5. Análise de Dados
- 3.6. Relatório

**4. Modelando e Identificando Requisitos**

- 4.1. Modelo Mental
- 4.2. Cenários
- 4.3. Análise de Tarefas
- 4.4. Personas
- 4.5. CardSorting
- 4.6. Entrevistas
- 4.7. Recrutamento

**5. Design de Interação**

- 5.1. Conceitos
- 5.2. Objetivos e abordagens
- 5.3. Padrões e princípios
- 5.4. As 10 heurísticas de Nielsen

**6. Prototipação**

- 6.1. Prototipagem baixo nível
- 6.2. Prototipagem alto nível
- 6.3. Exemplos de Prototipagem

**Metodologia:**

Aulas Teóricas com exposição de conteúdo. Aulas práticas com resolução de exercícios e execução de projetos em sala de aula. Análise de usabilidade de sites na Internet. Visualização de vídeos. Leitura e análise de artigos científicos do Portal Capes.



***Critério de Avaliação:***

Média intermediária (MI) composta de N1 + N2 + Participação

A nota N1 é composta por:

- P1: Projeto Design de Interação (70%)
- PP1: Prova Parcial 1 (30%)

$$NI1 = (P1 \cdot 0,7 + PP1 \cdot 0,3)$$

A nota N2 é composta por:

- P2: Projeto Avaliação de Usabilidade (70%)
- PP2: Prova Parcial 2 (30%)  $NI2 = (P2 \cdot 0,7 + PP2 \cdot 0,3)$

A nota de participação, MÁXIMO 1,0 na MI, é composta pela entrega das demais atividades propostas em aula, assiduidade e participação nas discussões propostas (MÁXIMO 0,5) e mais nota da Avaliação Diagnóstica (MÁXIMO 0,5)

$$MI = ((N1 + N2)/2) + Participação$$

Caso o aluno:

1. ausente-se de uma das avaliações ou não entregue alguma parte do trabalho, tem direito a uma PROVA SUBSTITUTIVA, contendo todo o conteúdo do SEMESTRE, para substituir uma das notas N1 ou N2. Somente uma única nota poderá ser substituída nesta situação.
2. queira melhorar a menor de suas notas, tem direito a uma PROVA SUBSTITUTIVA, contendo todo o conteúdo do semestre. Caso haja empate entre as notas menores, utilizar-se-á a nota de MAIOR PESO. Independente do empate, a PROVA SUBSTITUTIVA somente será utilizada se efetivamente aumentar a média intermediária.

Se  $MI = 7,5$ , aluno está APROVADO e a Média Final (MF) = MI.

Caso contrário, deverá fazer a PROVA FINAL (PF). Neste caso, a média final será calculada por:

$$MF = 0,5 \cdot MI + 0,5 \cdot PF$$

Se  $MF = 6,0$ , aluno está APROVADO. Caso contrário, está REPROVADO.

Prova substitutiva – acontecerá no final do semestre em data agendada.

***Bibliografia Básica:***

- BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S. Interação Humano Computador. Rio de Janeiro: Elsevier, c2010. 384 p. (Série SBC, Sociedade Brasileira de Computação).
- BENYON, D.; Interação Humano Computador. 2ª ed., São Paulo: Pearson, 2011. (ebook)
- NIELSEN, J. Designing Web Usability: The Practice of Simplicity. New Riders Publishing: 1999.

***Bibliografia Complementar:***

- FERREIRA, S.B.L.; NUNES, R.R. eUsabilidade. 1a edição. ELTC, 2008, 192p. (ebook)
- NIELSEN, J. Mobile Usability. 1a edição. New Riders, 2012, 216p.
- PREECE, J; ROGERS, Y ; SHARP, H; Design de Interação: além da interação homem computador. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- SANTA ROSA, J.G.; MORAES, A.M. Avaliação e projeto no design de interfaces. Rio de Janeiro:



2AB, 2010. 223 p.

- SHNEIDERMAN, B.; PLAISANT, C.; COHEN, M.; JACOBS, S. Designing the User Interface: Strategies for Effective Human Computer Interaction. 5a. edição. Prentice Hall, 2010,