



Universidade de Itaúna - Ciência da Computação

Interface Homem Máquina

Professor: Thiago Silva Vilela

Trabalho Prático – Valor: **20 pontos**

### 1) Introdução e objetivo

O objetivo desse trabalho é realizar uma pesquisa aprofundada sobre temas de IHM e preparar uma apresentação sobre o tema estudado.

O trabalho deverá ser feito em 3 etapas:

- Escolha do tema;
- Estudo do tema e elaboração de um documento escrito;
- Apresentação do tema em sala de aula.

O trabalho será feito em grupos de 2 pessoas. Cada grupo será responsável por estudar e apresentar um tema.

### 2) Escolha do tema

O quadro abaixo apresenta três sugestões de temas, uma referência bibliográfica inicial e os assuntos essenciais que devem ser abordados em cada um deles.

Tema	Referência	Assuntos abordados
Usabilidade e Acessibilidade na web	<a href="#">Artigo</a>	<ul style="list-style-type: none"><li>• o que são conteúdos digitais;</li><li>• quais os selos de validação em sites web (Bobby Approved e W3C) – buscar sites que os possuem;</li><li>• o que são equivalentes textuais (dê exemplos);</li><li>• explicar e mostrar exemplos de imagens acessíveis (que podem ser interpretadas por sistemas leitores de tela);</li><li>• explicar por que a cor não pode ser o único recurso utilizado em um site para determinar ações.</li></ul>
Usabilidade em jogos digitais	<a href="#">Artigo Gamasutra</a> ( <a href="#">versão em pdf</a> )	<ul style="list-style-type: none"><li>• Por que a usabilidade e experiência de usuário são importantes em jogos digitais?</li><li>• Facilidade de aprendizado (learnability) em jogos digitais (mostre exemplos).</li></ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eficiência em jogos digitais (mostre exemplos).</li> <li>• Tradeoffs de usabilidade em jogos digitais (mostre exemplos).</li> </ul>
Usabilidade em ambiente mobile	<a href="#">Algumas dicas do google para desenvolver sites mobile</a>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O que é diferente, em relação aos aspectos de IHM, no desenvolvimento de sites mobile e sites para pcs?</li> <li>• Pesquisar, explicar e mostrar exemplos de técnicas de design que melhorem a usabilidade e experiência de usuário em sites mobile.</li> <li>• Acessibilidade em sites mobile. Como implementar? Quais as dificuldades?</li> </ul>

A primeira parte do trabalho consiste em escolher um tema. Os temas mostrados na tabela acima são apenas **sugestões**. Cada grupo pode escolher outro tema relacionado com IHM. Caso o grupo opte pela escolha de um tema que não está na tabela, é necessário informar o tema previamente ao professor.

**Cada grupo tem até o dia 17/10 para escolher um tema e informá-lo ao professor.**  
Cada grupo deve ter um tema diferente.

### 3) Trabalho escrito

Cada grupo deve criar um documento que deverá conter o resultado da pesquisa sobre o tema escolhido. Informações sobre os padrões a utilizar nesse documento serão disponibilizadas no site da disciplina. As seções de cada trabalho vão depender do tema escolhido.

Todos os trabalhos devem especificar as referências bibliográficas (sites, artigos, livros, etc.) utilizadas. **Não será definido um número mínimo de páginas** para o trabalho. No entanto cada trabalho deve ter, **no máximo, 15 páginas de conteúdo** (ou seja, no máximo 15 páginas excluindo capa e referências bibliográficas).

**Cada grupo tem até o dia 05/11 para enviar o trabalho escrito ao professor.**

### 4) Apresentação

Cada grupo deverá apresentar, em sala de aula, os tópicos referentes ao trabalho escrito em forma de slides. A apresentação deverá ter duração de 15 a 20 minutos por grupo.

**A apresentação será feita no dia 07/11.** Cada grupo deve também enviar ao professor os slides apresentados.

### 5) Forma de entrega

As entregas podem ser feitas através do email do professor ([thiagosilvavilela@gmail.com](mailto:thiagosilvavilela@gmail.com)) ou de forma impressa.