



Universidade Estadual  
de Maringá

---

# Interação Humano - Computador

## Apresentação da Disciplina

Prof. Lucas P. Nanni

# Interação Humano-Computador

---



- **Ementa:**

- Fundamentos teóricos e práticos da Interação Humano-Computador;
- Paradigmas de interação;
- Modelagem, projeto e concretização de interfaces;
- Modelos e frameworks para implementação de interfaces;
- Avaliação de sistemas interativos;
- Acessibilidade;
- Novas tendências em interfaces para sistemas interativos;
- Estudos de caso em projeto e avaliação para sistemas interativos.

# Programa da Disciplina

---



## 1. Conceitos Básicos

- Visões sobre a implementação de sistemas interativos
- Interface, interação e modelos e/ou mapas mentais
- Experiência do usuário, usabilidade, comunicabilidade e acessibilidade
- Paradigmas de interação

# Programa da Disciplina

---



## 2. Identificação das necessidades dos usuários e requisitos da IHC

- Que dados coletar e de quem coletar dados
- Aspectos éticos de pesquisa envolvendo pessoas
- Técnicas de coleta de dados
  - Entrevistas
  - Questionários
  - Grupos de foco
  - Estudos de campo
  - Investigação contextual
- Organização do espaço de problemas
  - Perfil do usuário e personas
  - Cenários de uso
  - Análise de tarefas

# Programa da Disciplina

---



## 3. Abordagens teóricas em IHC

- Abordagens cognitivas
- Abordagens etnometodológicas
- Cognição distribuída
- Teoria da atividade
- Engenharia semiótica

# Programa da Disciplina

---



## 4. Processos de Design da IHC

- O que é design em IHC
- Perspectivas de design
- Metodologias de design
  - Engenharia de usabilidade
  - Design contextual
  - Design baseado em cenários
  - Design dirigido por objetivos
  - Design centrado na comunicabilidade
- Integração das atividades de IHC e Engenharia de Software



## 5. Design da IHC

- Princípios e diretrizes gerais
  - Princípios de design gráfico
  - Guias de estilo e de acessibilidade
- Design da interação
  - Padrões de design da IHC
- Design da interface
  - Dispositivos de interação
  - Tipos de interfaces
- Projeto de sistema de ajuda



## 6. Avaliação da IHC

- Por que, o que e quando avaliar o uso de um sistema
- Métodos de Avaliação da IHC por meio de Inspeção (Avaliação heurística e Percurso Cognitivo)
- Métodos de Avaliação da IHC por meio de Observação (Teste de usabilidade e Prototipação em papel)
- Aplicação dos métodos de Inspeção e/ou Observação em um projeto fictício aplicativo ou sistema de informação para dispositivos móveis



# Bibliografia

---



- Barbosa, S. D. J. e Da Silva, B. S. Interação Humano-Computador. Elsevier, Rio de Janeiro, 2010.
- Sharp, H.; Rogers, Y. e Preece, J. Design de Interação: Além da interação homem-computador, 3ª edição. Bookman, Porto Alegre, 2005.

# Critério de Avaliação

---



- **1ª Avaliação (peso 1)**
  - Prova escrita valendo de 0 a 10.
- **2ª Avaliação (peso 1)**
  - Trabalho prático valendo de 0 a 10. Projeto de Interação da aplicação desenvolvida na Disciplina de Processo de Software e Eng. de Requisitos
- **3ª Avaliação (peso 1)**
  - Trabalho prático valendo de 0 a 10. Avaliação de IHC em um produto específico (Empresa Junior ou Projeto de Pesquisa/Extensão)
- **Avaliação Final (Exame)**
  - Prova escrita sobre todo o conteúdo da disciplina

# Página da Disciplina

---



- Será mantida uma página da disciplina no *moodle* da UEM (moodlep)
  - Senha de acesso: **ihcinf2019**
- Lá você encontrará:
  - **Slides** utilizados nas aulas
  - Definição dos **trabalhos práticos**
  - Material complementar
  - **Avisos** do professor e quaisquer outras informações referentes à disciplina

# Onde encontrar o professor?

---



- Bloco C56 (DIN), sala 220
- e-mail: [lpnanni2@uem.br](mailto:lpnanni2@uem.br)
- Onde serão as aulas?
  - Regularmente na sala 106 do bloco D67
    - As turmas 31 e 32 serão unidas na mesma sala
    - Pode mudar (será avisado) caso haja disponibilidade das salas de projeção do DIN.
  - O local das aulas práticas em laboratório será avisado com antecedência em sala e na página da disciplina