

PROFESSORES: SANDRAMARA S KUSANO DE PAULA SOARES

INÍCIO: 11/05/2020 TÉRMINO (PREVISTO): 10/07/2020

AULAS ON LINE /TEAMS = 2h/semanais – 3as (19h às 21h) / 4as (16h30 às 18h30 / 19h às 21h)

AULAS MOODLE/TADS = 4h/semanais

OBJETIVO GERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	OBJETIVO DA APRENDIZAGEM (ao final da disciplina o/a cursista deverá...)	CONTEÚDOS A SEREM ABORDADOS	MATERIAL COMPLEMENTAR	AValiação DA APRENDIZAGEM (ATIVIDADE A SER PROPOSTA)	CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO	FERRAMENTA TECNOL. PARA AVALIAÇÃO/ PRAZO PARA EXECUÇÃO	CRONOGRAMA (INÍCIO, AULA)	(vídeos + textos obrigatórios + atividades)
Projetar interfaces de usuário utilizando conceitos de Interação Humano Computador (IHC)	1 Compreender a importância da IHC em projetos de sistemas.	Conhecer a finalidade, os componentes e suas respectivas representações da IHC e compreender sua aplicação em projetos de sistemas.	Introdução à Interação Humano Computador: Terminologia e fundamentos da IHC; Impacto das TICs no cotidiano; IHC como área multidisciplinar; Benefícios da IHC; Conceitos básicos.	Design de Interação Usabilidade Comunicabilidade	Organização das equipes (até 3 integrantes).	Participou (s/n)	Fórum com definição das equipes 1 semana	Semana 1: - Aula 1 (moodle) - Aula 2 (teams)	Total: 4h Total: 2h
	2 Compreender e aplicar os fatores humanos e ergonomia em projetos de sistemas.	Compreender os fatores humanos e ergonomia: perfis de usuário, mecanismos de percepção humana e modelos mentais.	Perfil de usuário: levantamento do público-alvo e sua contextualização no projeto de sistemas; mecanismos de percepção humana; modelos mentais.		Projeto de Interfaces: introdução, objetivos, justificativas, Levantamento de perfil de público-alvo detalhado, etc. Pesquisar sistemas similares já existentes	Nota 0 - 100	Tarefa (em grupo) 2 semanas	Semana 2: - Aula 3 (moodle) - Aula 4 (teams)	Total: 4h Total: 2h
		Aplicar estes conceitos num projeto de interfaces.	Elementos que constituem um projeto de interfaces	Normas ABNT					
	3 Compreender e aplicar os requisitos de IHC	Compreender os requisitos fundamentais da IHC. Aplicar estes conceitos num projeto de interfaces.	Usabilidade, colaboração, comunicação, acessibilidade e internacionalização; Modelo de acessibilidade do governo eletrônico.		Orientação dos projetos de Interfaces: Desenvolvimento de protótipos, com os requisitos de IHC e conceitos do design gráfico de interfaces.	Nota 0 - 100	Apresentação <i>online</i> (equipes)	Semana 3 - Aula 5 (moodle) - Aula 6 – (teams)	Total: 4h Total: 2h
		Compreender os elementos gráficos de interface. Aplicar estes conceitos num projeto de interfaces	Design gráfico de interfaces; Importância do uso de cores nas interfaces.						
	4 Conhecer um processo de design em IHC	Conhecer a finalidade, importância e elementos de um processo de design de interfaces.	Design de Interfaces, design centrado no usuário, <i>storyboarding</i> e prototipação.	Design de interação					
	4 Conhecer e aplicar os critérios ergonômicos de IHC	Conhecer a finalidade, os componentes e características da avaliação por critérios ergonômicos. Aplicar a avaliação em projeto de interfaces.	Critérios ergonômicos: importância, vantagens e desvantagens, metodologia, resultados.	Modelos de instrumentos de avaliação	Orientação dos projetos de Interfaces: avaliar o protótipo de interfaces utilizando critérios ergonômicos	Nota 0 - 100	Apresentação <i>online</i> (equipes)	Semana 4	Total: 4h
								- Aula 7 (moodle) - Aula 8 – (teams)	Total: 2h

DISCIPLINA DS250 – INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR – PLANEJAMENTO DA DISCIPLINA – TURMAS 5T/5N/6N

OBJETIVO GERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	OBJETIVO DA APRENDIZAGEM (ao final da disciplina o/a cursista deverá...)	CONTEÚDOS A SEREM ABORDADOS	MATERIAL COMPLEMENTAR	AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM (ATIVIDADE A SER PROPOSTA)	CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO	FERRAMENTA TECNOLÓGICA PARA AVALIAÇÃO /TEMPO PARA ENTREGA	CRONOGRAMA (INÍCIO, AULA, TEMPO PARA ENTREGA)	(vídeos + textos obrigatórios + atividades)
Projetar interfaces de usuário utilizando conceitos de Interação Humano Computador (IHC)	5 Conhecer e aplicar os estilos e paradigmas de interação.	Conhecer os principais estilos e paradigmas de interação, a finalidade, os componentes e sua importância. Aplicar num projeto de interfaces.	Manipulação direta, formulários, linguagens visuais, ícones.		Definir, de forma consistente, os estilos de interação no projeto de Interfaces. Orientação dos projetos de Interfaces:	Nota 0 - 100	Apresentação <i>online</i> (equipes)	Semana 5	Total: 4h Total: 2h
	6 Analisar os fundamentos teóricos	Identificar as características, importância e aplicabilidade dos fundamentos teóricos da IHC	Engenharia Cognitiva, Engenharia Semiótica.					- Aula 9 (moodle) - Aula 10 – (teams)	
	7 Compreender e aplicar as formas de avaliação de IHC	Conhecer a finalidade, os processos, metodologias e diferenças entre modelos de avaliação de IHC.	Conceitos de avaliação. Processos de métodos de avaliação em IHC. Heurísticas.		Aplicar um método de avaliação no projeto de interfaces.	Nota: 0 – 100) Participou (s/n)	Questionário (instrumento de avaliação) Fórum	Semana 6	Total: 4h Total: 2h
		Diferenciar os modelos de avaliação de interfaces de IHC com avaliação pelo usuário	Analisar os resultados da avaliação. Avaliação da interface pelo usuário.		Aplicar um modelo de avaliação da interface pelo usuário	Nota: 0 – 100) Participou (s/n)	Questionário (instrumento de avaliação) Fórum	- Aula 11 (moodle) - Aula 12 - (teams)	
	8 Avaliar se o aluno é capaz de analisar e desenvolver projeto de interfaces	Demonstrar conhecimento dos conceitos de IHC, mediante apresentação de um projeto de interfaces desenvolvido pelo aluno, em equipe.	--	--	Avaliação	Nota: 0 – 100) 40% da nota	Questionário (aula 13)	Semana 7	Total: 2h Total: 4h
					Orientação dos Projetos	Nota: 0 – 100)	Apresentação online (equipes)	- Aula 13 (moodle) - Aula 14 (teams)	
					Entrega do projeto de interfaces Apresentação do projeto	Nota 0 – 100 40% da nota	Tarefa (em grupo) Apresentação e defesa do projeto (equipes)	Semanas 8 e 9 - Aula 14 (moodle) - Aulas 15, 16 e 17 – (teams)	Total: 4h Total: 6h
Até 16/03/2020									08h
TOTAL DA DISCIPLINA:									60h

*Nota Final: Avaliação corresponde a 40% da nota + média das notas referentes às apresentações online durante orientação dos projetos será de 20% + Projeto de interfaces (apresentação, defesa, documentação) de 40% da nota.