



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
Coordenação do Curso Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Ficha 2 (variável)

Disciplina: INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR						Código: DS250	
Natureza: (X) Obrigatória () Optativa		(X) Semestral () Anual () Modular					
Pré-requisito:		Co-requisito:		Modalidade: () Presencial () Totalmente EaD (x) 50% EaD*			
CH Total: 60 CH semanal: 04		Padrão (PD): 30	Laboratório (LB): 30	Campo (CP): 0	Estágio (ES): 0	Orientada (OR): 0	Prática Específica (PE): 0
EMENTA (Unidade Didática)							
Introdução à Interação Humano-Computador. Fatores Humanos e Ergonomia. Requisitos de IHC. Critérios Ergonômicos de interação Humano-Computador. Estilos e paradigma de interação. Fundamentos teóricos. Avaliação de IHC. Processo de Design em IHC.							
PROGRAMA (itens de cada unidade didática)							
Introdução à Interação Humano-Computador: Terminologia e fundamentos da Interação Humano Computador. Impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação no cotidiano. IHC como área multidisciplinar. Benefícios de IHC. Conceitos básicos.							
Fatores Humanos e Ergonomia: Perfis de usuários, Mecanismo da percepção humana, Modelos Mentais. Fundamentos da Ergonomia. Aplicações da Ergonomia em Sistemas Computacionais. Critérios Ergonômicos de Interação Humano-Computador.							
Requisitos de IHC: Usabilidade, Colaboração, Comunicação, Acessibilidade e Internacionalização. Modelo de acessibilidade de Governo Eletrônico –eMAG. Design gráfico de Interfaces. Importância do uso de cores nas interfaces.							
Estilos e paradigma de interação: Manipulação direta, formulários, linguagens visuais, ícones.							
Fundamentos teóricos: Engenharia Cognitiva e Engenharia Semiótica.							
Avaliação de IHC: Conceitos de avaliação. Processos e métodos de avaliação de IHC.							
Processo de Design em IHC. Design da Interface, design centrado no usuário, storyboarding e prototipação.							
OBJETIVO GERAL							
O aluno deverá ser capaz de projetar interfaces de usuário utilizando conceitos de IHC – Interação Humano-Computador.							
OBJETIVO ESPECÍFICO							
Avaliar o desenvolvimento de projetos de interfaces utilizando o conceito de IHC – Interação Humano Computador.							

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

Aulas expositivas e dialogadas nas quais poderão ser utilizados recursos didáticos: quadro de giz, multimídia, computador, ambiente virtual de aprendizagem, entre outros, e atividades práticas em laboratório de informática.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

A aprendizagem realizada pelos alunos será avaliada de acordo com os objetivos específicos de cada conteúdo da disciplina. A avaliação da aprendizagem será processual e continuada. Será verificada a evolução da construção de conhecimentos pelos alunos no fluxo dos conteúdos e dentro do período de sua duração.

As atividades de avaliação possuem as seguintes características:

- Exercícios de auto-avaliação que solicitam durante a leitura e o estudo da disciplina, a reflexão do aluno sobre o que lê. Estes exercícios se apresentam sob forma de atividade opcional, ficando a seu critério responder ou não;
- Exercícios de fixação de conteúdos propostos pelo professor da disciplina, para servir de referência ao aluno sobre a sua aprendizagem, ou ainda, atividades que o possibilite encontrar as respostas no transcurso da leitura subsequente;
- Participação efetiva no debate coletivo (chats, fóruns, sala de aula), com controle de frequência do aluno nas ferramentas do ambiente virtual de aprendizagem (Moodle) e com exame de qualidade dos materiais alocados pelos alunos;
- 1 (uma) prova presencial, individual, obrigatória;
- Elaboração e apresentação de um trabalho final da disciplina.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA (3 títulos)

BARBOSA, S.D.J.; SILVA, B.S. **INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR**. 1ª Edição. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2010.

NIELSEN, J.; LORANGER, H. **USABILIDADE NA WEB: PROJETANDO WEBSITES COM QUALIDADE**. Rio de Janeiro: Elsevier, Campus, 2007.

BEN, S. **DESIGN THE USER INTERFACE – STRATEGIES FOR EFFECTIVE**. Editora Addison Wesley Publishing Co., 1997.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (3 títulos)

FERREIRA, S.B.L.; NUNES, R.R. **E-USABILIDADE**. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

NASCIMENTO, J.A.M.; AMARAL, S.A. **AVALIAÇÃO DE USABILIDADE NA INTERNET**. Brasília: Ed. Thesaurus, 2010.

PRESSAMAN, R.S. **Engenharia de Software**. 6ª edição. Rio de Janeiro: McGraw-Hill, 2006.

Professor da Disciplina: _____

Assinatura: _____

Chefe de Departamento ou Unidade equivalente: _____

Assinatura: _____