

PROFESSORES: SANDRAMARA S KUSANO DE PAULA SOARES

AULAS ON LINE /TEAMS = 2h/semanais – 3^{as} feiras das 19h às 21h

INÍCIO: 03/11/2020 TÉRMINO: 03/02/2021

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	CARGA HORÁRIA SEMANAL	
Projetar interfaces de usuário utilizando conceitos de Interação Humano Computador (IHC) OBJETIVO GERAL	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.	Participou (s/n)	Fórum com definição das equipes. Temas atividades 1 e 2. 1 semana	Semana 1: - Aula moodle - Aula 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	Atividade 1 – requisitos 2 semanas Atividade 2 – proposta 1 semana	Semana 2: - Aula moodle - Aula 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.	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.						
		Compreender os elementos gráficos de interface. Aplicar estes conceitos num projeto de interfaces	Design gráfico de interfaces; Importância do uso de cores nas interfaces.			Orientação dos projetos de Interfaces: Desenvolvimento de protótipos, com os requisitos de IHC e conceitos do design gráfico de interfaces.	Nota 0 - 100	Atividade 1 – pesquisa e perfil usuário Atividade 2 (entrega parcial) e discussão	Semana 3 - Aula moodle - Aula TEAMS	Total: 4h Total: 2h
	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	Atividade 1 – protótipo	Semana 4 - Aula moodle - Aula TEAMS	Total: 4h Total: 2h	

DISCIPLINA DS250 INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR – MATRIZ DA DISCIPLINA – TURMAS 5T/5N – PERÍODO ESPECIAL 2

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)
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	Atividade 1 – apresentação (parcial) Atividade 2 – protótipo	Semana 5 - Aula moodle - Aula TEAMS	Total: 4h Total: 2h
6 Analisar os fundamentos teóricos	Identificar as características, importância e aplicabilidade dos fundamentos teóricos da IHC	Engenharia Cognitiva, Engenharia Semiótica.						
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	Atividade 1 – avaliação	Semana 6 - Aula moodle	Total: 4h
	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	Atividade 1 – apresentação parcial Atividade 2 – apresentação parcial	- Aula TEAMS	Total: 2h
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.	--	--	Orientação, desenvolvimento e acompanhamento das atividades 1 (projeto interfaces) e 2 (material educacional)	Nota: 0 – 100	Atividade 1 – apresentação parcial Atividade 2 – apresentação parcial	Semana 7 - Aula moodle - Aula TEAMS	Total: 2h Total: 4h
					Nota: 0 – 100	Entrega atividades 1 e 2	Semana 8 - Aula moodle - Aula TEAMS	Total: 2h Total: 4h
				Nota 0 – 100	Apresentação e defesa do projeto (atividade 1) pelas equipes	Semanas 9 e 10 - Aula moodle - Aulas TEAMS	Total: 8h Total: 4h	
TOTAL DA DISCIPLINA:								60h

*Nota Final: Média das notas da Atividade 1 (projeto de interfaces) e Atividade 2 (material educacional), conforme plano de ensino aprovado em reunião do colegiado do TADS.

** Prova Final: 10/02/2021

