

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO SUPERIOR

**CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA
CELSO SUCKOW DA FONSECA
Campus Nova Friburgo**

CURSO DE BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

DEPARTAMENTO
Coordenação do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação

PLANO DE CURSO DA DISCIPLINA
INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR

CÓDIGO
GSI9702NF

CRÉDITOS
3

PERÍODO
7º

ANO
2016

SEMESTRE
2º

PRÉ-REQUISITOS
Engenharia de Software Fundamentos da Web

DISTRIBUIÇÃO DA CARGA HORÁRIA (AULAS/SEMANA)				
PRESENCIAL			SEMI- PRESENCIAL	TOTAL AULAS/SEMANA
TEÓRICA	PRÁTICA	ESTÁGIO		
3	0	0	0	3

TOTAL DE AULAS NO SEMESTRE
54

EMENTA
Contextualização e conceituação da interação humano-computador. Usabilidade, acessibilidade e comunicabilidade na interface com o usuário. Fatores humanos na interação com sistemas. Ergonomia de software. Processos, princípios e diretrizes de projeto de interação. Planejamento e métodos de avaliação de interfaces humano-computador.

OBJETIVOS GERAIS
<ol style="list-style-type: none">1. Compreender conceitos básicos da usabilidade em interfaces humano-computador;2. Identificar os fatores humanos na interação com sistemas de informação;3. Projetar interfaces de sistemas de informação centrados no usuário;4. Desenvolver interfaces de usuário conforme aspectos de ergonomia de software;5. Avaliar interfaces de usuário de acordo com os princípios de interação humano-computador.

METODOLOGIA
Aulas expositivas com a utilização de recurso audiovisual data show, leitura complementar, discussão e análise de estudos de casos relacionados à área.

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO
Provas escritas individuais de conteúdo teórico e prático; Trabalhos em grupo de concepção, prototipação, construção e avaliação de interfaces de usuário baseados em estudos de casos.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

1. BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; SILVA, Bruno Santana. **Interação Humano-Computador**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
2. SANDERS, Bill. **Smashing HTML 5: técnicas para a nova geração da web**. Porto Alegre: Bookman, 2012.
3. SILVA, Maurício Samy. **Construindo sites com CSS e (X) HTML: sites controlados por folhas de estilo em cascata**. São Paulo: Novatec, 2008.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

1. KRUG, Steve. **Não me faça pensar!: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.
2. MACEDO, Marcelo da Silva. **CSS (folhas de estilo): dicas e truques**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006.
3. MEYER, Eric A. **Smashing CSS: técnicas profissionais para um layout moderno**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
4. NEIL, Theresa. **Padrões de design para aplicativos móveis**. São Paulo: Novatec, 2012.
5. PRESSMAN, R. S. **Engenharia de Software**. São Paulo: McGraw-Hill, 2006.

PROGRAMA

1. Conceitos básicos interação humano-computador (IHC):
 - 1.1. Interface, interação e affordance
 - 1.2. Usabilidade e experiência do usuário
 - 1.3. Acessibilidade
 - 1.4. Comunicabilidade
2. Fatores humanos na interação com sistemas:
 - 2.1. Engenharia cognitiva
 - 2.2. Engenharia semiótica
3. Ergonomia de software:
 - 3.1. Conceitos de ergonomia
 - 3.2. Recomendações ergonômicas no projeto de interfaces
4. Organização do Espaço de Problema:
 - 4.1. Perfil do usuário
 - 4.2. Personas
 - 4.3. Cenários
 - 4.4. Análise de Tarefas
5. Projeto de interação:
 - 5.1. Processos de projeto de IHC
 - 5.2. Cenários de interação
 - 5.3. Projeto centrado na comunicação
 - 5.4. Projeto da interface
6. Princípios e diretrizes para o projeto de interação:
 - 6.1. Padrões de projeto de IHC
 - 6.2. Estilos
7. Avaliação de interfaces:
 - 7.1. Planejamento da avaliação de IHC
 - 7.2. Inspeção de interfaces
 - 7.3. Testes de usabilidade
 - 7.4. Avaliação de comunicabilidade

CHEFE DO DEPARTAMENTO	
NOME	ASSINATURA
DACY CÂMARA LOBOSCO	

PROFESSOR RESPONSÁVEL PELA DISCIPLINA	
NOME	ASSINATURA
LUIS CLAUDIO BATISTA DA SILVA	