

**Válido somente com assinatura e carimbo do IFCE**  
**INSTITUTO FEDERAL DO CEARÁ - IFCE**  
**CAMPUS FORTALEZA**  
**DEPARTAMENTO DE TELEMÁTICA**  
**CURSO 01502-ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO**

**PROGRAMA DE UNIDADE DIDÁTICA – PUD**

**DISCIPLINA: INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR**

<b>Código:</b>	01.502.28
<b>Carga Horária:</b>	80
<b>Número de Créditos:</b>	4
<b>Código pré-requisito:</b>	01.502.24
<b>Semestre:</b>	7
<b>Nível:</b>	Bacharelado

**EMENTA**

Introdução a Interação Humano-Computador. Fatores Humanos em Interação Humano-Computador. Análise e reflexão sobre Design. Métodos e Técnicas utilizadas em Interação Humano-Computador.

**OBJETIVO**

Familiarizar o aluno com a Interação Humano-Computador (IHC) para o desenvolvimento e análise de sistemas e mídias digitais, habilitando-o a aplicar os devidos métodos para projetar e avaliar interfaces/interações com foco no usuário, observando a adequação dos métodos utilizados, os critérios de qualidade de uso e os aspectos humanos envolvidos.

**PROGRAMA**

UNIDADE 1. Introdução a Interação Humano-Computador

- 1.1 Motivação
- 1.2 Construção de Sistemas Interativos
- 1.3 Objetos de Estudo da IHC
- 1.4 Benefícios da IHC
- 1.5 Interface: Contato físico e conceitual
- 1.6 Interação e Perspectivas de Interação
- 1.7 Affordances
- 1.8 Critérios de Qualidade de Uso
- 1.9 Fatores de Usabilidade e Heurísticas de Nielsen
- 1.10 Acessibilidade: na Web (WAI e WCAG) e em Jogos

UNIDADE 2: Fatores Humanos na Interação Humano-Computador

- 2.1 Introdução a Modelos Conceituais
- 2.2 Modelos Conceituais Baseados em Atividades
- 2.3 Modelos Conceituais Baseados em Objetos
- 2.4 Metáforas de Interface
- 2.5 Paradigmas de Interação
- 2.6 Cognição e Processos Cognitivos
- 2.7 Modelos Mentais
- 2.8 Engenharia Cognitiva
- 2.9 Engenharia Semiótica

**Válido somente com assinatura e carimbo do IFCE**  
**INSTITUTO FEDERAL DO CEARÁ - IFCE**  
**CAMPUS FORTALEZA**  
**DEPARTAMENTO DE TELEMÁTICA**  
**CURSO 01502- ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO**

UNIDADE 3: Análise e Reflexão sobre Design

3.1 Artefatos

3.2 Processo de Design

3.3 Perspectivas de Design

3.4 Princípios Gerais dos Processos de Design de IHC

3.5 Ciclos de Vida

3.6 Design de Interação

UNIDADE 4: Métodos e Técnicas utilizadas em Interação Humano-Computador

4.1 Técnicas de Coleta de Dados

4.2 Perfis, Personas e Cenários

4.3 Projeto da Interface

4.4 Desenvolvimento de Versões Interativas (Prototipação)

4.5 Métodos de Avaliação por Inspeção

4.6 Métodos de Avaliação por Observação

#### **METODOLOGIA DE ENSINO**

Aulas expositivas dialogadas

Debates

Estudo de caso

#### **AVALIAÇÃO**

A avaliação é realizada de forma processual e cumulativa. A saber:

Auto avaliação

Participação nas discussões

Projeto e/ou relatório de avaliação de um software interativo.

#### **BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BARBOSA, S. D. J.; SILVA B. S. DA; **Interação Humano-Computador**. Elsevier Editora Ltda, 2010. ISBN: 978-85-352-3418-3.

FERREIRA, S. B. L.; NUNES, R. R.; **e-Usabilidade**. Editora LTC, 2008. ISBN: 978-852611651-1.

PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. **Design de Interação: Além da Interação Homem-Computador**. Editora Bookman, 2005. ISBN: 8536304944.

#### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

DIAS, Claudia. **Usabilidade na Web**. Editora Alta Books, ISBN:8576081407, 2007.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso a usabilidade na web**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006.

CYBIS, W. **Ergonomia e usabilidade : conhecimentos, métodos e aplicações / 2. ed.** São Paulo, SP: Novatec, 2010.

GAINES, B. **A Interação computador-usuário: um novo meio de comunicação**. Rio de Janeiro, RJ: LTC, 1987.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. 9ª Edição. São Paulo (SP): Pearson, 2011.

**Coordenador do Curso**

\_\_\_\_\_

**Setor Pedagógico**

\_\_\_\_\_