

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE TAQUARITINGA

| | |
|------|---------------------|
| ANO | PLANO DE ENSINO |
| 2013 | 2º SEMESTRE DE 2013 |

| | |
|--------|---------------------------------------|
| CÓDIGO | DEPARTAMENTO |
| 13 | ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS |

| | |
|--------|-----------------------------|
| CÓDIGO | DISCIPLINA |
| 1329 | INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR |

| | |
|--------|-----------------------|
| CÓDIGO | PROFESSOR RESPONSÁVEL |
| 220057 | DANIELA GIBERTONI |

| CARGA HORÁRIA | | | DISTRIBUIÇÃO DAS AULAS | | |
|---------------|------------|---------|------------------------|------------|-----------|
| SEMANAS | X AULAS/SM | = TOTAL | = TEÓRICAS + | PRÁTICAS + | AValiação |
| 20 | 2 | 40 | 32 | 4 | 4 |

| E M E N T A |
|--|
| Fatores Humanos em Sistemas Computacionais, Fundamentos Teóricos em Interação Humano-Computador, Usabilidade, Comunicabilidade, Acessibilidade, Design de Interação, Processo de Design de Interação, Projeto, Construção e avaliação de interfaces. |

| O B J E T I V O S |
|--|
| <p>Ao final o aluno estará apto a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definir os principais aspectos da interação humano-computador; - Aplicar os conceitos de usabilidade de software; - Compreender e aplicar os aspectos tecnológicos e humanos que devem ser considerados para a construção de interfaces de boa usabilidade. - Avaliar interfaces conforme as teorias apresentadas. |

| | | |
|------|---------------------|--------|
| ANO | PLANO DE ENSINO | CÓDIGO |
| 2013 | 2º SEMESTRE DE 2013 | 1329 |

PROGRAMA

1. Conceitos Fundamentais de Interação Humano-Computador
 - 1.1 Objetivos e desafios de IHC
 - 1.2 A multidisciplinaridade em IHC
 - 1.3 Usabilidade na Web
2. A psicologia da Interação Humano-Computador
 - 2.1 O sistema perceptual
 - 2.2 O sistema motor
 - 2.3 O sistema cognitivo
3. Abordagens teóricas em IHC
 - 3.1 Engenharia Cognitiva
 - 3.2 Engenharia de Usabilidade
4. Processos de Design
 - 4.1 Design centrado na comunicação
 - 4.2 Design da interface
5. Planejamento da avaliação de IHC
 - 5.1 Por que e o que avaliar?
6. Avaliação de interfaces
 - 6.1 Testes de usabilidade
 - 6.2 Testes de comunicabilidade

METODOLOGIA

O desenvolvimento do conteúdo dar-se-á por meio de aulas expositivas (transparências + giz/lousa + datashow) e discussão dos aspectos teóricos, enfatizando a interdisciplinaridade do assunto no contexto do desenvolvimento de software, foco principal da disciplina.

Os tópicos serão abordados através de estudos de caso: um exemplo, apresentado pelo professor, e outro definido para o desenvolvimento e acompanhamento pelos alunos, enfocando os aspectos versados.

Também serão desenvolvidas atividades de incentivo a pesquisa e sistematização de assuntos avançados, complementares ao conteúdo da disciplina. Os assuntos serão definidos pelo professor para a pesquisa individual ou em grupos de alunos, e, opcionalmente, apresentação para a turma em seminários de discussão.

| | | |
|------|---------------------|--------|
| ANO | PLANO DE ENSINO | CÓDIGO |
| 2013 | 2º SEMESTRE DE 2013 | 1329 |

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Média 1º bimestre: (Prova_1*0,5)+(Prova_2*0,5)

Média 2º bimestre: (Projeto Final – Protótipo *0,7) + (Apresentação *0,3)

Média final: (Média 1º bimestre + Média 2º bimestre)/2

Sendo que:

- **Prova_1:** avaliação teórica, individual e sem consulta sobre o conteúdo ministrado durante as aulas expositivas;
- **Prova_2:** avaliação teórica, individual e sem consulta sobre o conteúdo ministrado durante as aulas expositivas;
- **Projeto Final (Estudo de caso):** pesquisa em equipe a ser realizada em campo sobre um assunto discutido no contexto da disciplina.

Outras observações:

Caso o aluno tenha faltado em uma avaliação, ele deverá realizá-la na semana seguinte à sua falta, impreterivelmente, no mesmo horário de sua aula. Será considerado aprovado na disciplina o aluno que obtiver média final $\geq 6,0$ e com frequência superior a 75% das aulas lançadas em caderneta. Não haverá provas ou trabalhos substitutivos, excetuando-se os casos previstos na Legislação vigente. As datas poderão ser alteradas, com prévio aviso ao corpo discente presente em sala de aula. As dispensas e abonos de faltas seguirão exclusivamente e Legislação em vigor. As faltas lançadas em caderneta são incontestáveis, excetuando-se o previsto legalmente.

| | | | | | | |
|---|---|-----|--------|-----|--------|-----------------------|
| E | - | 9,0 | \leq | MF | \leq | 10,0 |
| A | - | 8,0 | \leq | MF | < | 9,0 |
| B | - | 6,0 | \leq | MF | < | 8,0 |
| C | - | MF | < | 6,0 | | Insuficiente |
| F | - | | | | | Reprovação por faltas |

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

AGNER, L. Ergodesign e Arquitetura de Informação: trabalhando com o usuário. Quartet, 2009.

ORTH, A.I. Interface Homem-Máquina. Porto Alegre: AIO, 2005.

PREECE, J.; Rogers, Y.; Sharp, H. Design de Interação: Além da Interação Homem-Computador. Porto Alegre: Bookman, 2005

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BARBOSA, S. D. J.; Silva, B. S. Interação Humano-Computador. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

ROCHA, H.V.; BARANAUSKAS, Maria Cecília C. Design e Avaliação de Interfaces Humano Computador. Campinas. NIED – Unicamp, 2003