

Curso:	Semestre Letivo / Turno:
Disciplina: Interface Humano-Computador	Professor:
Carga Horária:	Período:

Dados de acordo com o Projeto do Curso:

Ementa da disciplina:	Comunicação usuário-sistema. Comunicação projetista usuário. Engenharia cognitiva e semiótica de sistemas interativos. Estilos e paradigmas de interação: interfaces gráficas; manipulação direta, ícones e linguagens visuais. Modelagem de interfaces: cenarização; modelos de tarefas; modelos de usuário; modelos de interação.
Objetivos Gerais:	Princípios básicos da interação homem-computador, Conceitos teóricos (engenharia Semiótica e Cognitiva), Modelos e Técnicas de Modelagem em IHC, Design e Avaliação de Interfaces (Web, Sistemas Multimídia, Sistemas de Realidade Virtual, etc)
Conteúdo:	Concretização do projeto de interface: storyboarding e prototipação de interfaces; ferramentas de apoio a construção de interfaces. Avaliação de sistemas interativos: inspeção e testes com usuários; aspectos éticos na relação com os usuários. Acessibilidade: interfaces para dispositivos móveis; usabilidade universal.
Bibliografia Básica:	Bibliografia Básica: <ul style="list-style-type: none"> • NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. Usabilidade na web: projetando websites com qualidade. Rio de Janeiro: Campus, 2007. 406 p. • GHEZZI, C. et alli. Fundamentals of Software Engineering. 2ª ed. New Jersey: Prentice-Hall, 2002. • TUCKER, Allen B.; NOONAN, Robert E. Linguagens de programação: princípios e paradigmas. 2. ed. Porto Alegre: Mcgraw-Hill, 2014. 599 p. • SEBESTA, Robert W. Conceitos de linguagens de programação. 9. ed. Porto Alegre: Bookman, 2011. 792 p
Bibliografia Complementar:	Bibliografia Complementar: <ul style="list-style-type: none"> • OLIVEIRA, Djalma de Pinho Rebouças de. Sistemas de informações gerenciais: estratégicas, táticas, operacionais. 16. ed. São Paulo: Atlas, 2014. • COULOURIS, George; DOLLIMORE, Jean; KINDBERG, Tim. Sistemas distribuídos: conceitos e projeto . 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013. 1048 p • MELO, A. C., SILVA, F. S. C. Princípios de Linguagem de Programação. São Paulo: Edgard Blücher LTDA, 2003.
CrITÉrios de Avaliação:	1º Bimestre – Avaliação Escrita Individual (60%) + Trabalho de Pesquisa e seminário (20%) + Avaliação Institucional (20%) 2º Bimestre – Avaliação Escrita Individual (60%) + Trabalho de Pesquisa em grupo (40%) Média Final = (Nota 1+Nota 2)/2

Data:	Assinatura do Professor:	Assinatura do Coordenador:
--------------	---------------------------------	-----------------------------------

Programação Aula a Aula

Aulas	Objetivos / Conteúdo
Semana 01	Aula Inicial
Semana 02	Princípios Básicos da Interação Homem-Computador:
Semana 03	Definições de Interface
Semana 04	Por que estudar Interfaces
Semana 05	Fundamentos Teóricos em IHC:
Semana 06	Psicologia da Interação Humano-Computador;
Semana 07	Processamento de Informação Humano
Semana 08	Mecanismos da Percepção Humana
Semana 09	Modelos da Memória Humana
Semana 10	Avaliação P1.
Semana 11	Ergonomia de Software
Semana 12	Conceitos de Ergonomia
Semana 13	Projeto de Websites
Semana 14	Arte X Engenharia
Semana 15	Avaliação de Interfaces
Semana 16	Testes de usabilidade
Semana 17	Testes de Comunicabilidade
Semana 18	Avaliação P2.
Semana 19	Prova Substitutiva.
Semana 20	Exame.