

CÓDIGO DO CURSO	CURSO
GSISNF	BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

CÓDIGO DA DISCIPLINA	NOME DA DISCIPLINA	ANO/SEMESTRE
GS19702NF	INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR	2022/1

CARGA HORÁRIA	CRÉDITOS	AULAS/SEMANA				PERÍODO
45 horas (54 h-a)	3	TEÓRICA	PRÁTICA	ESTÁGIO	NÃO PRESENCIAL	7º
		3	0	0	0	

PRÉ - REQUISITO (S)	CORREQUISITO (S)
Engenharia de Software	-----

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.

BIBLIOGRAFIA
BIBLIOGRAFIA BÁSICA
1. BARBOSA, Simone D. J. Interação humano-computador . Rio de Janeiro: Campus, 2010. 384 p., il. (Série Campus/SBC). Bibliografia: p. [367]-378. ISBN 9788535234183 (broch.).
2. SANDERS, Bill. Smashing HTML 5: técnicas para a nova geração da web . Porto Alegre: Bookman, 2012. 354 p., il. ISBN 9788577809608:(broch.).
3. SILVA, Maurício Samy. Construindo sites com CSS e (X) HTML: sites controlados por folhas de estilo em cascata . São Paulo: Novatec, 2008. 446 p., il. Bibliografia: p. 437. ISBN 9788575221396 (Broch.).
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR
1. KRUG, Steve. Não me faça pensar atualizado: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web e mobile . Rio de Janeiro: Alta Books, 2014. xi, 198, il. ISBN 9788576088509(broch.).
2. MACEDO, Marcelo da Silva. CSS (folhas de estilo): dicas e truques . Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006. 137 p. ISBN 8573935480.
3. SMASHING CSS: técnicas profissionais para um layout moderno . Porto Alegre: Bookman, 2011. xi; 283p., il. ISBN 9788577809349:(broch.).

4. NEIL, Theresa. **Padrões de design para aplicativos móveis**. São Paulo: Novatec, 2012. 208 p., il. ISBN 9788575223192:(broch).

5. PRESSMAN, Roger S., 1947-. **Engenharia de software: uma abordagem profissional**. 8. ed. Porto Alegre: AMGH Ed., 2016. xxviii, 940p., il. col., 28 cm. Bibliografia: p. [909]-932. ISBN 9788580555332 (broch.).

OBJETIVOS GERAIS

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 e dialogadas, ilustradas, com o auxílio de recursos audiovisuais. Para obter melhor aprofundamento do conteúdo, poderão ser propostos seminários e/ou atividades de pesquisa.

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Provas escritas individuais, trabalhos de pesquisa e/ou seminários.

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

PROFESSOR RESPONSÁVEL

NOME - SIAPE	Eliezer Dutra Gonçalves - 1605582
ASSINATURA	

COORDENADOR DO CURSO

NOME - SIAPE	Rodrigo Reis Gomes – 1644791
ASSINATURA	

LOCAL E DATA

Nova Friburgo, 19 de novembro de 2021.
--