



UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
PLANO DE ENSINO



Nome do Componente Curricular em português: Interação Humano-Computador		Código: BCC324
Nome do Componente Curricular em inglês: <i>Human-Computer Interaction</i>		
Nome e sigla do departamento: Departamento de Computação - DECOM		Unidade acadêmica: ICEB
Nome do docente: Elton José da Silva		
Carga horária semestral 60 horas	Carga horária semanal teórica 04 horas/aula	Carga horária semanal prática 00 horas/aula
Data de aprovação na assembleia departamental: 20/08/2021		
Ementa: 1- Interface e Interação com o Usuário 2- Qualidade em IHC 3- Abordagens Teóricas em IHC 4- Introdução ao Processo de Design de Sistemas Interativos 5- Introdução ao Processo de Avaliação de Sistemas Interativos		
Conteúdo programático: 1- Interface e Interação com o Usuário Conceito de Interface e Interação. Importância da área de IHC no desenvolvimento de software. Histórico. IHC como área multidisciplinar. Benefícios de IHC. Problemas de Interação. 2- Qualidade em IHC Usabilidade. Comunicabilidade. Acessibilidade. <i>User Experience</i> . 3- Abordagens Teóricas em IHC Psicologia Experimental: Lei de <i>Hick-Hyman</i> , Lei de <i>Fitts</i> . Engenharia Cognitiva. Engenharia Semiótica.		

4- Introdução ao Processo de Design de Sistemas Interativos

Modelagem de Tarefas.

Modelagem de Interação.

Prototipagem.

Princípios e diretrizes para o design de IHC.

Estilos de interação.

5- Introdução ao Processo de Avaliação de Sistemas Interativos

Planejamento da avaliação de IHC.

Avaliação por inspeção.

Testes com usuários.

Objetivos:

- Conhecer e compreender a área de Interação Humano-Computador (IHC).
- Conhecer os fundamentos do design e avaliação de software interativo.

Metodologia:

- Aulas síncronas e assíncronas sobre o conteúdo teórico da disciplina.
- Aulas síncronas remotas para resolução de exercícios, atendimento a dúvidas e aplicação de atividades avaliativas.
- As atividades síncronas serão na plataforma *Google Meet* e as assíncronas, no *Moodle*.
- A apuração da frequência dos discentes será computada através da participação nas atividades síncronas e assíncronas, incluindo as atividades síncronas gravadas.

Atividades avaliativas:

- **Prova 1 (20/10/2021):** Valor: 10,0 pontos
- **Prova 2 (17/11/2021):** Valor: 10,0 pontos
- **Prova 3 (15/12/2021):** Valor: 10,0 pontos
- Nas datas acima, no horário da disciplina, os alunos farão uma prova com questões referentes aos conteúdos estudados, disponibilizada na plataforma *Moodle*.
- A **Nota Final** é a média aritmética dos resultados das 3 provas.
- **Exame Especial (10/01/2022):** os alunos que tiverem pelo menos 75% de frequência e média inferior a 6,0 (seis) poderão fazer o Exame Especial, que será uma prova única, contendo toda a matéria do semestre. A prova relativa ao Exame Especial será disponibilizada na plataforma *Moodle*.

Cronograma:

(S/A = Síncrono/Assíncrono)

Aula	S/A	Conteúdo
------	-----	----------

20/09	S	Aula 1: Motivação, Objetivos, Conteúdo Programático, Bibliografia e Avaliação.
-------	---	--

22/09	S	Capítulo 1: Introdução.
-------	---	-------------------------

27/09	A	Capítulo 2: Conceitos Básicos
-------	---	-------------------------------

29/09	S	Capítulo 2: Conceitos Básicos
04/10	A	Capítulo 3: Teorias de IHC e Engenharia Cognitiva
06/10	S	Capítulo 3: Teorias de IHC e Engenharia Cognitiva
11/10	A	Recesso acadêmico
13/10	S	Capítulo 3: Engenharia Semiótica
18/10	A	Capítulo 4: Processos de Design e IHC
20/10	S	Prova 1 (Capítulos 1 a 4 do livro-texto)
25/10	A	Capítulo 5: Coleta de Dados
27/10	S	Capítulo 5: Coleta de Dados
01/11	A	Recesso Acadêmico (Capítulo 6)
03/11	S	Capítulo 6: Perfis de Usuários, Personas, Cenários e Modelagem de Tarefas
08/11	A	Capítulo 7: Design de Interação e Estilos de Interação
10/11	S	Capítulo 7: Design de Interação e Estilos de Interação
15/11	A	Feriado Nacional
17/11	S	Prova 2 (Capítulos 5 a 7 do livro-texto)
22/11	A	Capítulo 8: Diretrizes de Projeto de IHC
24/11	S	Capítulo 8: Diretrizes de Projeto de IHC
29/11	A	Capítulo 9: Planejamento da Avaliação de IHC
01/12	S	Capítulo 9: Planejamento de Avaliação de IHC
06/12	A	Capítulo 10: Métodos de Avaliação de IHC
08/12	S	Capítulo 10: Métodos de Avaliação de IHC
13/12	A	Capítulo 10: Métodos de Avaliação de IHC
15/12	S	Prova 3 (Capítulos 8 a 10 do livro-texto)
03/01	A	Preparação Exame Especial
05/01	A	Preparação Exame Especial
10/01	S	Exame Especial
12/01	A	Resultados Finais

Bibliografia básica:

BARBOSA, S. D. J.; DA SILVA, B. S. **Interação Humano-Computador**, Ed. Elsevier, 2010.
<https://pergamum.ufop.br/>

BENYON, D. **Interação Humano-Computador**, Pearson Education, 2011.
<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/2614>

BUP, **Projeto de Interface com Usuário**, Bibliografia Universitária Pearson, 2017.
<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/124143>

STICKDORN, M. **Isto é Design de Serviços na Prática**, Bookman, 2020.
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788582605288/recent>

PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. **Design de Interação: além da interação homem-computador**, Bookman, 2002.
<https://pergamum.ufop.br/>

DE SOUZA, C. S. **The Semiotic Engineering of Human-Computer Interaction**, MIT Press, 2005. <https://pergamum.ufop.br/>

Bibliografia complementar:

Sommerville, I. **Engenharia de Software**, 9ª ed., Pearson, 2011.
<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/2613>

UBRIHCT, V. FADEL, L. BATISTA, C. **Design para Acessibilidade e Inclusão**, Blucher, 2017. <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/163640>

WILLIAMS, R. **Design para quem não é designer**,
<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/7034>, Callis, 2013.

VASQUEZ, C. SIMÕES, C. **Engenharia de Requisitos**, Brasport, 2016.
<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/160193>

CYBIS, W., BETIOL, A., **Ergonomia e Usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações**, 2ª ed, São Paulo: Novatec, 2007.
<https://pergamum.ufop.br/>

Introduction to de Design of Everyday Things @ Udacity (legendas em português)
<https://www.udacity.com/course/intro-to-the-design-of-everyday-things--design101>

User Interface Design Specialization @ Coursera (legendas em inglês)
<https://www.coursera.org/specializations/user-interface-design>

Become a UX Designer @ Udacity (legendas em inglês)
<https://www.udacity.com/course/ux-designer-nanodegree--nd578>