



PLANO DE ENSINO DE DISCIPLINA

Campus: Luiz Meneghel	
Centro: Centro de Ciências Tecnológicas	
Curso: Sistemas de Informação	Modalidade: Presencial

Disciplina: Interface Homem Máquina		
Código: 673	Série: 5ª	Turno: Noturno
Carga Horária Semanal: 4	Carga Horária Total: 60	
	Teórica: 30	Prática: 30
(X) Obrigatória () Optativa		
Números de Alunos por Turma: 9		
Docente Responsável: Thiago Adriano Coleti		

Ementa:
Os conceitos de interação e interface homem-máquina. Dispositivos de entrada e saída em sistemas interativos homem-máquina. Fundamentos de interface e interação homem-máquina. Técnicas de diálogo homem-máquina. Ergonomia de software. Arquiteturas de software e padrões para interfaces de usuários. Metodologias, técnicas e ferramentas de concepção, projeto e implementação de sistemas interativos. Metodologias, técnicas e ferramentas de avaliação de interface.

Conteúdo Programa:
<ol style="list-style-type: none">1. Fundamentos de Interação Humano Computador<ol style="list-style-type: none">a. Conceitos de Interação Humano Computadorb. Evolução/históricoc. Interface e Interaçãod. Interfaces Desktop, Web e Mobile2. Qualidade de uso:<ol style="list-style-type: none">a. Usabilidadeb. Métricas de Usabilidadec. Técnicas de Inspeção e Testes de Usabilidaded. Acessibilidadee. Avaliação de Acessibilidade3. Experiência do Usuário4. Padrões de Projeto para Interface com o Usuário<ol style="list-style-type: none">a. Padrões gerais e para dispositivos móveis.5. Análise, Projeto, Implementação e Avaliação de Interfaces<ol style="list-style-type: none">a. Etapas do Processo de Desenvolvimento de Interfaceb. Análise e Especificação de Contexto de Usoc. Prototipação e Implementação de Interfacesd. Componentes de Interface e suas aplicaçõese. Técnicas de Avaliação de Interação Humano Computador6. Tecnologias e Aplicações<ol style="list-style-type: none">a. IHC para dispositivos móveisb. IHC em videogames/jogosc. IHC em sistemas corporativos

Metodologia:
Aulas expositivas e dialogadas com auxílio multimídia e de ferramentas de apoio ao ensino de Sistemas Operacionais; exercícios em sala e seminários. Aulas práticas para fixação dos conteúdos de interface homem através da aplicação dos conceitos em um projeto de IHC.

**Critérios de Avaliação de Aprendizagem:**

Prova escrita sobre os conceitos teóricos da disciplina + 2 avaliações de entregas de trabalhos práticos.

Nota Final = (Prova Teórica * 0,30) + (Entrega1 * 0,35) + (Entrega2 * 0,35)

BIBLIOGRAFIA**Bibliografia Básica:**

- PREECE, J, ROGERS, Y., SHARP, H. Design de Interação: Além da Interação Homem-Computador. 3ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- Pressman, R.; Engenharia de Software, 5ed. Mcgraw-hill, 2002.
- Somerville, I.; Engenharia de Software, 6ed. Addison Wesley, 2003.

Bibliografia Complementar:

Benyon, D. Interação Humano Computador, 2. ed., São Paulo, Editora Pearson, 2011.

CYBIS, W. BEITOL, A., FAUST, R. Ergonomia e Usabilidade: Conhecimentos, Métodos e Aplicações, 3 ed. São Paulo: Novatec, 2015.

NEIL, T. Padrões de Design para Aplicativos móveis, São Paulo, Novatec Editora/O'Reilly, 2012.

NULDEMAN G., Padrões de Projeto para Android. Soluções de Projetos de Interação para Desenvolvedores. Novatec Wiley, 2013.

Gardner, L. D., Use a Cabeça: Mobile Web, Alta Books, 2013.

Artigos técnicos e científicos da área

Nielsen, J. Usability Engineering, N. Group, 1993

NIELSEN, J. Jakob Nielsen's Alertbox. Disponível em: <http://www.useit.com/alertbox/>

ROCHA, H. V., BARANAUSKAS, M. C. C. Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador. Campinas: Nied/Unicamp, 2003.

Bandeirantes - PR, 21 de Fevereiro de 2019.

Aprovado pelo Colegiado do Curso no dia ____ de _____ de _____.

Coordenador de Colegiado

Homologado pelo Conselho de Centro no dia ____ de _____ de _____.

Diretor de Centro