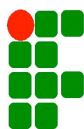


PROGRAMA DE UNIDADE DIDÁTICA – PUD

DISCIPLINA: INTERAÇÃO HOMEM COMPUTADOR	
Código:	
Carga Horária:	80h
Número de Créditos:	4
Código pré-requisito:	
Semestre:	Optativa
Nível:	Bacharelado
EMENTA	
Os conceitos de interação e interface homem-computador. Dispositivos de entrada e saída em sistemas interativos homem-computador. Fundamentos de interface de interação homem-computador. Técnicas de diálogo homem-computador. Ergonomia de software. Metodologias, técnicas e ferramentas de concepção, projeto e implementação de sistemas interativos. Metodologias, técnicas e ferramentas de avaliação de interfaces.	
OBJETIVO	
Capacitar o aluno a: ▪ Assimilar conceitos gerais sobre interação homem computador; ▪ Criar projetos de interface; ▪ Analisar interfaces existentes; ▪ Opinar sobre os impactos humanos de uma boa interface.	
PROGRAMA	
1. INTRODUÇÃO A INTERAÇÃO HOMEM COMPUTADOR (IHC) 1.1. Histórico e Introdução 1.2. Interface 1.3. Evolução de interface e sua conceituação 1.4. Metáforas de interfaces 1.5. Desafios de IHC 1.6. Objetivos de IHC 1.7. A multi(inter) (trans) disciplinaridade em ihc 1.8. Princípios de design 1.9. Usabilidade 2. DISPOSITIVOS DE IHC 2.1. Introdução 2.2. Teclados 2.3. Dispositivo de apontar 2.4. Reconhecimento, digitalização e geração de voz 2.5. Imagens e monitores 2.6. Impressoras 3. FUNDAMENTOS DE FATORES HUMANOS EM IHC 3.1. Introdução 3.2. A psicologia na IHC 3.3. Uma teoria clássica para o processamento de informação no homem 3.4. O sistema perceptual	



- 3.5. O sistema motor
- 3.6. O sistema cognitivo
- 3.7. Mecanismos da percepção humana
- 3.8. As bases neurais da memória humana
- 3.9. O modelo GOMS
- 3.10. Modelos mentais

4. PROJETO DE INTERFACES GRÁFICAS

- 4.1. Modelos de interfaces
- 4.2. Princípios e diretrizes
- 4.3. Pilares do projeto
- 4.4. Metodologia de desenvolvimento
- 4.5. Ferramentas de softwares
- 4.6. Janelas de um aplicativo
- 4.7. Entrada de dados
- 4.8. Menus e caixas de diálogos
- 4.9. Cores e textos
- 4.10. Controles, tutoriais e ajuda

5. AVALIAÇÃO DE INTERFACE

- 5.1. Introdução
- 5.2. Objetivo da avaliação
- 5.3. Inspeção de usabilidade
- 5.4. Avaliação heurística
- 5.5. Percurso cognitivo
- 5.6. Teste de usabilidade

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas expositivas dialogadas, leitura e interpretação de textos, atividades práticas no laboratório, resolução de problemas.

AVALIAÇÃO

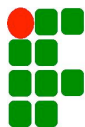
A avaliação é um processo contínuo onde serão considerados aspectos qualitativos e quantitativos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem no qual os alunos serão avaliados desde a sua participação nas atividades propostas, pontualidade e através de provas teóricas e práticas, participação em sala de aula.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- 1. ROCHA, Heloisa Vieira da; BARANAUSKAS, Maria Cecilia Calani. **Design e avaliação de interfaces humano-computador**. São Paulo: UNICAMP, 2003.
- 2. SHNEIDERMAN, B. **Design the user interface**: Strategies for effective human-computer interaction. 3. ed. Reading, MA: Addison Wesley Longman, 1997.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- 1. HECKEL, P. **Software amigável**: Técnicas de projeto de software para uma melhor interface com o usuário. São Paulo: Campus, 1993.
- 2. JENNY, Preece. **Human-Computer Interaction**. Reading, MA: Addison-Wesley, 1994.
- 3. MINASI, Mark. **Segredos de projeto de interface gráfica com o usuário**. Rio de Janeiro, Infobook, 1994.



INSTITUTO FEDERAL CEARÁ - IFCE
CAMPUS AVANÇADO DE ARACATI
CURSO: BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Coordenador do Curso

Setor Pedagógico
