



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ACRE
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

PLANO DE CURSO

Centro: Centro de Ciências exatas e Tecnológicas

Curso: Bacharelado em Sistemas de Informação

Disciplina: CCET214 – Interface Homem-Máquina

Créditos: 2 – 1 – 0

Pré-requisitos: (informar se houver)

Co-requisitos: (se houver)

Carga Horária: 60 h

CH de Acex: (informar, se houver)

Encontros: 36

Semestre Letivo/Ano: 1º/2023

Dias/horários de aula: Terça e Quinta das 9h20 às 11h

Professor(a): Dr. Macilon Araújo Costa Neto

I – Ementa:

Fatores humanos em software interativo: teoria, princípios e regras básicas. Processos para desenvolvimento de interfaces homem-máquina. Técnicas para especificação e projeto de interfaces. Estilos de interação. Usabilidade.

II – Objetivos de Ensino

1 – Objetivos Gerais

Fornecer ao aluno, condições e orientações que lhe auxiliem na compreensão e aplicação dos conceitos e técnicas relacionadas à interação entre seres humanos e computadores, usando uma abordagem de aspectos teóricos e práticos.

2 – Objetivos Específicos

- i. Estudar os princípios e regras fundamentais para a concepção e desenvolvimento de sistemas interativos segundo os critérios de usabilidade;
- ii. Identificar usuários e tarefas no desenvolvimento de sistemas interativos;
- iii. Aplicar as técnicas de avaliação nas diferentes fases do seu desenvolvimento.

III – Conteúdos de Ensino

Unidades Temáticas (ampliar as unidades, se necessário)	C/H
Unidade 1 – Introdução à Interface Homem-Máquina i. Evolução histórica, áreas e disciplinas; ii. Interface, interação e qualidade de uso; iii. Perspectivas cognitivas e semióticas.	12 h/a
Unidade 2 – Fundamentos Teóricos i. Engenharia Cognitiva; ii. Engenharia Semiótica; iii. Princípios de Gestalt.	6 h/a
Unidade 3 – Tecnologias de Interação com o Usuário i. Estilos de Interação; ii. Guias de Estilo de Interação; iii. Diretrizes e Padrões de Projeto de Interação.	6 h/a
Unidade 4 – Processo de Design i. Visão da ES e da IHC; ii. Elicitação, Análise e Modelagem de Tarefas; iii. Modelagem de Interação; iv. Storyboarding e Prototipação.	24 h/a
Unidade 5 – Avaliação i. Planejamento da avaliação (Por que? O que? Quando? Como?). ii. Métodos de avaliação por inspeção. iii. Métodos de avaliação por observação.	24 h/a
Total da Carga Horária	72 h/a

IV – Metodologia de Ensino

Aulas expositivas e dialogadas, práticas de modelagem e avaliação, trabalhos individuais e/ou em grupos.

V – Recursos Didáticos

Slides, livros, textos, sites e projetor. Divulgação do material, na plataforma Classroom: e3yvbyu.

VI – Avaliação da Aprendizagem

A avaliação será realizada continuamente durante todo o semestre através de provas escritas, trabalhos individuais ou em grupo, conforme critérios estabelecidos na Seção XVII – Da Avaliação e do Rendimento

Escolar, do Regimento Geral da Ufac. De maneira que teremos quatro atividades avaliativas para composição das parciais, sendo que a primeira será uma prova escrita sobre alguns aspectos teóricos e as demais atividades irão consistir da produção de artefatos de um projeto, como listado a seguir:

- **N1a)** Prova escrita sobre aspectos teóricos
- **N1b)** Práticas de Modelagem das Tarefas e Protótipos
- **N2a)** Práticas de Avaliações de Usabilidade
- **N2b)** Elaboração e apresentação do Relatório Final

VII – Bibliografia Relacionar livros e textos de artigo a serem utilizados nos estudos realizados pelos alunos na disciplina. A bibliografia deve ser dividida em básica, complementar e sugerida. A bibliografia e deve ser apresentada de norma da Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) para elaboração de referências, qual seja ABNT-NBR 6023:2018, versão corrigida 2020.

1 – Bibliografia Básica

- PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. **Design de Interação**. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- BARBOSA, S. D. J.; DA SILVA, B. S. **Interação Humano-Computador**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- DE OLIVEIRA NETTO, Alvim Antônio. **IHC: Modelagem e Gerência de Interfaces com o Usuário**. Florianópolis: Visual Books, 2004.

2 – Bibliografia Complementar

- DE SOUZA, C. S.; LEITE, J. C.; PRATES, R. O.; BARBOSA, S. D. J. **Projeto de Interfaces de Usuário: perspectivas cognitivas e semióticas**. Jornada de Atualização em Informática (JAI), Congresso da SBC, 1999.
- PRATES, R. O.; BARBOSA, S. D. J. **Avaliação de Interfaces de Usuário – Conceitos e Métodos**. Jornada de Atualização em Informática (JAI), XXIII Congresso da SBC, 2003.
- DA ROCHA, H. V.; BARANAUSKAS, M. C. C. **Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador**. Campinas: NIED/UNICAMP, 2003.

3 – Bibliografia Sugerida

- OLIVEIRA, Francisco Carlos de Mattos; OLIVEIRA, Fernando Antônio de Mattos Brito. **Interação Humano Computador**. Fortaleza, CE : EdUECE, 2015. Disponível: <http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/432049>

VIII – Cronograma da Disciplina

Período de realização: indicar data de início e de término da disciplina

Dia e Horário de Execução: Terça e Quinta das 9h20 às 11h

Unidades Temáticas (ampliar, se necessário)	Início	Término
Unidade 1 – Introdução à Interface Homem-Máquina	22/mai	29/mai
Unidade 2 – Fundamentos Teóricos	31/mai	05/jun
Unidade 3 – Tecnologias de Interação com o Usuário	07/jun	12/jun
Unidade 4 – Processo de Design	19/jun	02/ago
Unidade 5 – Avaliação	07/ago	06/set
Avaliação da aprendizagem (ampliar, se necessário)	Data de Realização	
N1-a) Prova escrita	14/jun	
N1-b) Atividade análise das tarefas	05/jul	
N2-a) Trabalhos com protótipos de baixa fidelidade	31/jul	
N2-b) Apresentação do relatório final	11/set	
Realização da Prova Final	20/set	

Aprovação do Colegiado de Curso (Regimento Geral da UFAC, Artigo 70, incisos II).

Plano de Curso elaborado nos termos do §2º, Art. 243 do Regimento Geral da Ufac, apreciado e homologado pelo Colegiado do Curso Bacharelado em Sistemas de Informação, em reunião realizada em de de , conforme estabelecido no Regimento da Ufac, Art. 70, II.

Rio Branco – Acre, 24 de maio de 2023.



Nome e Assinatura do(a) Professor(a)