



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ACRE
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
COORDENADORIA DE APOIO AO DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PLANO DE CURSO

Centro:	Centro de Ciências exatas e Tecnológicas				
Curso:	Bacharelado em Sistemas de Informação				
Disciplina:	Interface Homem-Máquina				
Código:	CCET214	Carga Horária:	60h – 72h/a	Créditos:	2 – 1 – 0
Pré-requisito:	CCET204	Semestre/Ano:	1º / 2022		
Professor(a):	Macilon Araújo Costa Neto			Titulação:	Doutor

1. 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.

2. Objetivo Geral:

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.

3. 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.

4. Conteúdo Programático:

Unidades Temáticas	C/H
1 – Introdução à Interface Homem-Máquina i. Evolução histórica, áreas e disciplinas; ii. Interface, interação e qualidade de uso; iii. Perspectivas cognitivas e semióticas.	12h/a
2 – Fundamentos Teóricos i. Engenharia Cognitiva; ii. Engenharia Semiótica; iii. Princípios de Gestalt.	6h/a
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.	6h/a
4 – Processo de Design i. Visão da ES e da IHC; ii. Elicitação, Análise e Modelagem de Tarefas; iii. Modelagem de Interação; iv. <i>Storyboarding</i> e Prototipação.	24h/a
5 – Avaliação i. Planejamento da avaliação (Por que? O que? Quando? Como?). ii. Métodos de avaliação por inspeção. iii. Métodos de avaliação por observação.	24h/a
Total	72h/a

5. Procedimentos Metodológicos:

Aulas expositivas e dialogadas, práticas laboratoriais, trabalhos individuais e/ou em grupos.

6. Recursos Didáticos

Slides, livros, textos, sites, laboratório de informática e projetor. Suporte para divulgação do material, na plataforma **Classroom** ([nurdozi](#))

7. Avaliação

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.

8. 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.

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.

Observações

Situações excepcionais serão tratadas com o professor e levadas ao colegiado.

Aprovação no Colegiado de Curso (Regimento Geral da Ufac, Art. 70, inciso II)

Assinatura do(a) Professor(a)

