

### CEST: MISSÃO E VISÃO

<b>Missão</b>	<i>Promover educação superior de excelência, formando profissionais competentes e éticos, cidadãos comprometidos com o desenvolvimento da sociedade e com o segmento das pessoas com deficiência, conscientes de sua função transformadora.</i>
<b>Visão</b>	<i>Ser referência regional em educação superior, reconhecida pela excelência de sua atuação e compromisso social.</i>

### DADOS DA DISCIPLINA

CÓDIGO	NOME	CH TOTAL	PERÍODO
1159	<b>INTERFACE HOMEM-COMPUTADOR</b>	40h	4º

### EMENTA

Princípios de interação homem-máquina. Fatores humanos na comunicação. Estilos interativos. Modelagem do usuário. Modelagem da interação. Design de diálogos. Usabilidade. Padronização de interfaces. Metodologia para projeto de interfaces. Técnicas de avaliação.

### OBJETIVOS

#### GERAL

Compreender os fundamentos teóricos que consubstanciam a interface homem-computador, tendo em vista aplicar os conceitos de Design de Interface no processo de produção de Interfaces de Sistemas.

#### ESPECÍFICOS

Conceber interfaces de qualidade para diferentes tipos de aplicações.

Avaliar a qualidade das diferentes interfaces.

Identificar problemas na interação e na interface de sistemas interativos, buscando as adequadas estratégias de solução.

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

#### UNIDADE I - PRINCÍPIOS DE DESIGN DE INTERFACE (20h)

- 1.1 Design de sistemas interativos: uma fusão de habilidades
- 1.2 O processo do design de sistemas interativos centrado no humano
- 1.3 Usabilidade
- 1.4 Aceitabilidade
- 1.5 Acessibilidade
- 1.6 Antecipação
- 1.7 Design
- 1.8 Avaliação
- 1.9 Análise de tarefas

#### UNIDADE II - DESIGN DE INTERFACE (10h)

- 2.1 Design contextual 1: entrevista contextual e modelagem do trabalho
- 2.2 Design contextual 2: dos modelos ao design
- 2.3 Design de interface: aspectos visuais
- 2.4 Design de interface: multimodalidade e realidade mista
- 2.5 Design de sites

#### UNIDADE III - COMPONENTES DE DESIGN (10h)

- 3.1 Agentes e avatares
- 3.2 Computação ubíqua
- 3.3 Computação móvel
- 3.4 Memória e atenção
- 3.5 Percepção e navegação

### PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

Aulas expositivas dialogadas; Atividades individuais e em equipes; utilização de programas computacionais específicos.

### TRABALHOS DISCENTES EFETIVOS – TDE's

1º TDE – Resolução de exercícios sobre design de interface. (04h)  
2º TDE – Resolução de exercícios sobre componentes de design. (04h)

### RECURSOS DIDÁTICOS

Projektor de multimídia; Vídeos, Livros, programas computacionais específicos.

### SISTEMA DE AVALIAÇÃO

A avaliação tem caráter processual e diagnóstico, objetivando o acompanhamento do desempenho do aluno no decorrer da disciplina, para tanto, devem ser considerados aspectos qualitativos como a participação ativa nas aulas e atividades acadêmicas, o relacionamento aluno-professor e aluno-aluno, a cooperação, a competência fundamentada na segurança dos conhecimentos adquiridos, a autonomia para aprofundar os conhecimentos, a pontualidade, o cumprimento de prazos na entrega de trabalhos, dentre outros.

Cotidianamente, a cada aula, a avaliação ocorrerá com base em procedimentos como: discussão de temas relacionados aos conteúdos; exercícios escritos; produção textual; estudo dirigido, estudo de casos, análises de peças jurídicas etc.

Além dos aspectos qualitativos, serão observados os critérios objetivos regimentais:

a) frequência mínima de 75% da carga horária da disciplina;  
b) três notas parciais (uma por mês, a cada 1/3 do conteúdo trabalhado, cumulativamente ou não) que serão compostas da seguinte forma: avaliação escrita individual com peso de 100% quando admitir, em seu conteúdo, questões referentes ao texto acadêmico; avaliações escritas individuais na proporção mínima de 70%, quando associadas a atividades acadêmicas individuais, cuja proporção será de até 30% para a composição da nota.

Estão previstas como atividades acadêmicas:

a) leitura, interpretação e resenha de um livro com peso de 30% na composição da nota da 2ª avaliação, conforme correlação entre artigo e conteúdo trabalhado;

b) outras atividades que se fizerem necessárias de acordo com a complexidade dos conteúdos.

Em consonância às normas institucionais, não obtendo média para aprovação a partir das três notas parciais, o discente automaticamente estará inscrito para realizar a prova substitutiva e, caso ainda não seja aprovado, mas tendo alcançado a média 4,0 (quatro), se submeterá à prova final.

### BIBLIOGRAFIA

#### BÁSICA

ABRAHÃO, Júlia. **Ergonomia e usabilidade: em ambiente virtual de aprendizagem**. São Paulo: Blucher, 2018. *E-book*

BENYON, DAVID. **Interação humano computador**. 2. ed. São Paulo: Pearson, 2013. *E-book*

SEGURADO, Valquiria Santos. **Projeto de interface com o usuário**. São Paulo: Editora Pearson, 2015. *E-book*

#### COMPLEMENTAR

BRAGA, Marcos; et al. **TV digital interativa: convergência das mídias e interfaces do usuário**. Editora Blucher. Edição: 1º (2018). *E-book*

SANTOS, R. **Introdução à programação orientada a objetos usando Java**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

SEGURADO, Valquiria Santos. **Projeto de interface com o usuário**. Editora Pearson. 2015. *E-book*.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de software**. 10 ed. São Paulo: Editora Pearson, 2019. *E-book*

TOCCI, Ronald J.; WIDMER, Neal S. **Sistemas Digitais: princípios e aplicações - 8ª edição**. Editora Pearson. Edição: 1º (2013). *E-book*