

CEST: MISSÃO E VISÃO

Missão	<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>
Visão	<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	INTERFACE HOMEM-COMPUTADOR	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*