



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - UNIRIO.  
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA – CCET  
ESCOLA DE INFORMÁTICA APLICADA - EIA

Programa de disciplina
<p>CURSO: Bacharelado em Sistemas de Informação DEPARTAMENTO: Informática Aplicada DISCIPLINA: Interação Humano Computador CÓDIGO: TIN110 TIPO: Obrigatória CARGA HORÁRIA: 60 horas Nº DE CRÉDITOS: 4 créditos PERÍODO: 4º. PROFESSOR: Simone Bacellar Leal Ferreira MATRÍCULA SIAPE: 665334</p>
<p>EMENTA: Conceitos Básicos (usabilidade, acessibilidade/inclusão social e comunicabilidade – engenharia semiótica) . Abordagens Teóricas em IHC. Sistemas centrados no usuário. Avaliação de interfaces(inspeção e observação de usuários) . Identificação de Necessidades dos Usuários e Requisitos de IHC Tópicos relacionados a aspectos humanos de sistemas.</p>
<p>PRÉ-REQUISITOS: Não há</p> <p>OBJETIVOS DA DISCIPLINA: O objetivo da disciplina é fornecer os fundamentos e teorias básicas da interação Humano Computador de modo a capacitar o aluno a avaliar interfaces de sistemas (convencionais e interfaces web) a fim de identificar os principais problemas de usabilidade e acessibilidade das mesmas e propor melhorias..</p>
<p>METODOLOGIA: <b>Exposição de conteúdo:</b> Abordagem baseada em discussão de casos de sistemas de informação no dia-a-dia das pessoas e nas organizações. <b>Aprendizagem colaborativa:</b> para o entendimento dos conteúdos serão apresentadas diversas situações e problemas, pelo professor, cujas soluções serão propostas e discutidas pelos alunos.</p>
<p>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO: 1. Introdução 1.1. Apresentação do(a) professor(a)</p>

	1.2. Descrição da disciplina e seus objetivos
	1.3. Definição das políticas e formas de avaliação, e comportamento em sala de aula
	1.4. Apresentação do programa
	1.5. Introdução a Interface com o Usuário
2. Conceitos Básicos	
	2.1. O que é Interface, Interação, Affordance
	2.2. Estilos de Interfaces (evolução das interfaces)
	2.3. Principais Conceitos de Usabilidade, Comunicabilidade e Acessibilidade
3. Abordagens Teóricas em IHC	
	3.1. Psicologia Experimental
	3.2. Psicologia Cognitiva Aplicada
	3.3. Engenharia Cognitiva
	3.4. Abordagens Etnometodológicas
	3.5. Teoria Da Atividade
	3.6. Cognição Distribuída
	3.7. Engenharia Semiótica
4. Avaliação de Interfaces	
	4.1. Tipos de Avaliações: Inspeção e Observação de Usuários
	4.2. Métodos de Inspeção: Avaliação heurística, Revisão de guidelines, Percurso cognitivo, Inspeção baseada em taxonomia de requisitos, MIS etc.
	4.3. Métodos de Observação (Testes) com Usuários: Testes em ambientes controlados e Testes no Contexto de Uso, MAC
5. Características de uma boa Interface	
6. Tópicos relacionados a aspectos humanos de sistemas	
	6.1. Alguns Conceitos Avançados
7. Identificação de Necessidades dos Usuários e Requisitos de IHC	
	7.1. Que Dados Coletar?
	7.2. De Quem Coletar Dados?
	7.3. Aspectos Éticos de Pesquisas Envolvendo Pessoas
	7.4. Como Coletar Dados dos Usuários?
8. Globalização	

## CRONOGRAMA

Semana 1 – apresentação curso, apresentação dos alunos, planejamento discussões;

Introdução

Semana 2 - Conceitos Básicos

Semana 3- Abordagens Teóricas em IHC

Semana 4 – Avaliação de Interfaces

Semana 5 – Características de uma boa Interface – Feriado – a ser combinado

Semana 6 - Características de uma boa Interface

Semana 7 - Características de uma boa Interface

Semana 8- Características de uma boa Interface

Semana 9- Tópicos relacionados a aspectos humanos de sistemas (Cor e Visão)

Semana 10- Tópicos relacionados a aspectos humanos de sistemas (Cor e Visão)

Semana 11- Tópicos relacionados a aspectos humanos de sistemas (Globalização)

Semana 11- Tópicos relacionados a aspectos humanos de sistemas (Globalização)

Semana 12- Tópicos relacionados a aspectos humanos de sistemas (Globalização)

Semana 13 - Identificação de Necessidades dos Usuários e Requisitos de IHC

Semana 14 - Identificação de Necessidades dos Usuários e Requisitos de IHC

Semana 15: Avaliação final

AValiação: Dez trabalhos

A média final do aluno é obtida pela seguinte fórmula:

Média= Média de todos os trabalhos práticos

FERRAMENTAS DIGITAIS UTILIZADAS:

Classroom, power point,

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- e-usabilidade: Simone Bacellar leal Ferreira e Ricardo Rodrigues Nunes – Editora LTC.
- Design de Interação: Yvonne Rogers, Helen Sharp, Jennifer Preece - Editora Bookman
- Interação Humano-Computador: Simone Diniz Junqueira e Bruno Santana - Campus-Elsevier

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

- Site do NAU - <http://nau.uniriotec.br>
- The Encyclopedia of Human-Computer Interaction - <https://www.interaction-design.org/literature>

Assinatura do professor

*Simone Bacellar leal Ferreira*