

DEPARTAMENTO DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL  
COORDENAÇÃO GERAL DE ENSINO TÉCNICO

---

**PROGRAMA ANALÍTICO DA DISCIPLINA**

<b>CURSO:</b> Técnico em Informática Concomitante	<b>ANO:</b>
<b>PROFESSOR:</b>	
<b>DISCIPLINA:</b> Interface Homem Máquina	<b>PERÍODO:</b> 3º

<b>CARGA HORÁRIA:</b> 80h/a	
-----------------------------	--

**OBJETIVOS**

Permitir aos alunos o desenvolvimento de interfaces computacionais de fácil utilização, atraentes, intuitivas e que respeitam regras essenciais de interação com o usuário.

**EMENTA**

Princípios de base; Modelos Cognitivos de IHM; Desenvolvimento de Interfaces; Manipulação Direta e Ambientes Virtuais; Interação Multi-Modal e Processamento de Linguagem Natural; Estrutura de um sistema completo de diálogo morfológico.

**PROCEDIMENTOS DE ENSINO E METODOLOGIA**

Exposição oral da matéria com auxílio do quadro e data show. Motivação ao raciocínio dedutivo e à participação dos alunos através de perguntas oportunas durante a aula.

**RECURSOS DIDÁTICOS**

- Quadro
- Data-show
- Laboratório de Informática

**AVALIAÇÃO**

O sistema de avaliação será composto por duas provas (P1 e P2) cada uma valendo 100 pontos e trabalhos (T) somando o total de 100 pontos.

O resultado final da disciplina será composto pela média aritmética de P1, P2 e T.

$$\text{FINAL} = (P1 + P2 + T)/3$$

CONTEÚDOS	CH
<p><b>Unidade I:</b> Princípios Básicos da Interação Homem-Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definições de Interface;</li> <li>• Por que estudar Interfaces;</li> <li>• Quem são os Usuários;</li> <li>• Interface Humano-Computador;</li> <li>• Problemas encontrados no dia a dia;</li> <li>• A evolução das Interfaces;</li> <li>• Interação Humano-Computador;</li> <li>• Comunicabilidade;</li> <li>• Estilos de Interação;</li> <li>• Desafios;</li> <li>• Objetivos;</li> <li>• IHC e a Engenharia de Software;</li> <li>• Princípios Básicos de Design.</li> </ul>	10
<p><b>Unidade II:</b> Fundamentos Teóricos em IHC:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Psicologia da Interação Humano-Computador;</li> <li>• Processamento de Informação Humano;</li> <li>• Mecanismos da Percepção Humana;</li> <li>• Modelos da Memória Humana;</li> <li>• Modelos Mentais.</li> </ul>	20
<p><b>Unidade III:</b> Ergonomia de Software:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceitos de Ergonomia;</li> <li>• Vantagens e Desvantagens;</li> <li>• Recomendações Ergonômicas no Projeto de Interfaces;</li> <li>• Projeto de Interfaces: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Fontes;</li> <li>– Formatação de Texto;</li> <li>– Efeitos Visuais;</li> <li>– Uso de Cores;</li> <li>– Projeto de Telas;</li> <li>– Componentes Visuais Interativos (Widgets).</li> <li>– Gerência de Erros;</li> <li>– Imagens.</li> </ul> </li> </ul>	20
<p><b>Unidade IV:</b> Projeto de Websites:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arte X Engenharia;</li> <li>• Engenharia de Sistemas Web;</li> <li>• Problemas comuns em Sistemas Web;</li> <li>• Usabilidade;</li> <li>• Terminologias da Web;</li> <li>• Usabilidade na Web;</li> <li>• Recomendações no Projeto de Páginas Web;</li> <li>• Recomendações de Conteúdo na Web;</li> <li>• Recomendações no Projeto de Websites;</li> <li>• Problemas de Usabilidade: Estudos de Caso.</li> </ul>	20
<p><b>Unidade V:</b> Avaliação de Interfaces:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Testes de usabilidade;</li> <li>• Testes de Comunicabilidade;</li> <li>• Testes de Ergonomia;</li> <li>• Testes de Usabilidade x Comunicabilidade;</li> <li>• Prototipação.</li> </ul>	10
<b>TOTAL</b>	<b>80</b>

BIBLIOGRAFIA
<b>BÁSICA:</b>

OLIVEIRA NETTO, Alvim Antônio de. **IHC interação humano computador: modelagem e gerência de interfaces com o usuário : sistemas de informações** . Florianópolis: Visual Books, 2004. 120p.

BARANAUSKAS, Maria e ROCHA, Heloisa. **Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador** . Editora NIED/UNICAMP, 2003

DIAS, Cláudia. **Usabilidade na web : criando portais mais acessíveis**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2003. 296p.

**COMPLEMENTAR:**

---

Rio Pomba, 02/02/2011