



Plano de Ensino

Universidade Federal do Espírito Santo

Campus de São Mateus

Curso: Engenharia da Computação - São Mateus

Departamento Responsável: Departamento de Computação e Eletrônica

Data de Aprovação (Art. nº 91): 15/02/2023

DOCENTE PRINCIPAL : LEANDRO LESQUEVES COSTALONGA

Matrícula: 1507058

Qualificação / link para o Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2098943864224320>

Disciplina: INTERFACE HUMANO-COMPUTADOR

Código: DCE11469

Período: 2023 / 1

Turma: 33.1

Pré-requisito:

Carga Horária Semestral: 60

Disciplina: DCE08156 - ENGENHARIA DE SOFTWARE

Distribuição da Carga Horária Semestral

Créditos: 4	Teórica	Exercício	Laboratório
	60	0	0

Ementa:

Introdução à interação homem-máquina. Principais conceitos do Projeto de Interação (DI) e Experiência do Usuário (UX). Fundamentos de fatores humanos (cognitivo, social, e emocional) na interação humanomáquina, incluindo discussão sobre acessibilidade e inclusão digital. Tipos de Interface. Projeto, prototipação, construção e avaliação de interfaces humano-máquina. Guidelines. Perspectivas. Modelos de Projeto de Interfaces. Aplicações. Teste de Usabilidade.

Objetivos Específicos:

Propiciar a avaliação de um produto interativo sendo capaz de explicar os aspectos positivos e negativos de acordo com os princípios norteadores do Projeto de Interação. Utilizar-se dos aspectos cognitivos, sociais e emocionais na avaliação e proposição de novas soluções para projetos de interação. Conhecer os principais tipos de interfaces sabendo convenientemente aplicá-las. Entender o processo de projeto de interação sabendo desde a identificação dos requisitos até a avaliação da solução proposta.

Conteúdo Programático:

1. Definição de conceitos ligados ao Projeto de Interação e Experiência do Usuário (UX), tais como: usabilidade, guidance, modelos conceituais, metáfora de interface, Problem Space e Conceptualizing Design, tipos de interação, e os principais modelos, frameworks, teorias, e paradigmas utilizados no projeto de interação.
2. Estudo dos aspectos humano no projeto de interação, tais quais: a) Cognição ; b) interação social; c) Interação Emocional . Para cada um desses aspectos são apresentados exemplos de interface/tecnologias, frameworks/modelos especializados e teorias correlatas.
3. Estudo geral sobre os principais tipos de interfaces destacando suas motivações e questões de pesquisas bem como suas principais aplicações recomendadas.
4. Considerações sobre as principais metodologias envolvidas no processo de interação, que envolver seus atores, ciclo de vida, identificação de requisitos através de diferente tipos de coleta de dados, modelos conceituais, prototipação e, em última instancia, ferramentas, frameworks e técnicas para avaliação do projeto de interação.

Metodologia:

Aulas expositivas com vasto uso de exemplos e demonstrações. Os alunos serão incentivados a discutir soluções de interfaces bem como trazer suas próprias experiências e exemplos

Critérios / Processo de avaliação da Aprendizagem :

Atividades regulares assíncronas (60%) + Projeto Final Prático (40%)

Bibliografia básica:

BARFIELD, Lon. The user interface: concepts & design. Bristol, UK: Bosko Books, 2004. xviii, 349 p. ISBN 9780954723903 (broch.)

MACKENZIE, IS. Human-computer Interaction : An Empirical Research Perspective. Amsterdam : Morgan Kaufmann, 2013. ISBN: 9780124058651. (eBook)

MCKAY, EN. UI Is Communication : How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication. Amsterdam : Morgan Kaufmann, 2013. ISBN: 9780123969804. (ebook)

Bibliografia complementar:

Cronograma:

Observação:



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

PROTOCOLO DE ASSINATURA



O documento acima foi assinado digitalmente com senha eletrônica através do Protocolo Web, conforme Portaria UFES nº 1.269 de 30/08/2018, por
MARCUS VINICIUS DE ALMEIDA - SIAPE 1993319
Departamento de Computação e Eletrônica - DCE/CEUNES
Em 27/02/2023 às 08:14

Para verificar as assinaturas e visualizar o documento original acesse o link:
<https://api.lepisma.ufes.br/arquivos-assinados/657517?tipoArquivo=O>