UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO UNIVERSITÁRIO NORTE DO ESPÍRITO SANTO
DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO E ELETRÔNICA

Plano de Ensino

Universidade Federal do Espírito Santo **Campus de São Mateus**
Curso: Ciência da Computação - São Mateus
Departamento Responsável: Departamento de Computação e Eletrônica
Data de Aprovação (Art. nº 91): 12/03/2025
DOCENTE PRINCIPAL : LEANDRO LESQUEVES COSTALONGA Matrícula: 1507058

Qualificação / link para o Currículo Lattes: http://lattes.cnpq.br/2098943864224320
Disciplina: INTERAÇÃO HOMEM - COMPUTADOR **Código:** DCE16389
Período: 2025 / 1 **Turma:** 3704.1
Pré-requisito: **Carga Horária Semestral:** 60
Disciplina: DCE16374 - ENGENHARIA DE REQUISITOS DE SOFTWARE

Distribuição da Carga Horária Semestral

Créditos: 3	**Teórica**	**Exercício**	**Laboratório**	**Extensão**
	45	0	15	

Ementa:

Exemplos de aplicação da IHC. Princípios do bom design e designers. Processos para desenvolvimento centrados no usuário, Medidas para avaliação de interface. Heurísticas de usabilidade e os princípios de teste de usabilidade. Características físicas do usuário que influenciam o design da interação. Considerações sobre acessibilidade (cognitiva, motora, etária, etc.). Modelos cognitivos, sociais, e emocionais que influenciam no design da interação. Padrões e recomendações para interface com o usuário.

Objetivos Específicos:

Discutir a importância do desenvolvimento de software centrado no ser humano. [Familiaridade]. Resumir os preceitos básicos da interação psicológica e social. [Familiaridade] Desenvolver e usar um vocabulário conceitual para analisar a interação humana com o software: affordance, modelo conceitual, feedback, e assim por diante. [Uso] Definir um processo de design centrado no usuário que tenha explicitamente em conta o fato de que o usuário não é como o desenvolvedor ou seus conhecidos. [Uso] Criar e realizar um teste de usabilidade simples para um aplicativo de software existente. [Avaliação] Realizar e documentar uma análise de das necessidades de um grupo identificado de usuários. [Avaliação] Criar um aplicativo simples, juntamente com ajuda e documentação, que ofereça interface gráfica [Uso] Realizar uma avaliação quantitativa e discutir / relatar os resultados. [Uso] Discutir pelo menos um padrão de design de interface de usuário nacional ou internacional. [Familiaridade]

Conteúdo Programático:

1. Definição de conceitos ligados ao Projeto de Interação e Experiência do Usuário (UX), tais como: usabilidade, guindance, 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 requisites atráves de diferente tipos de coleta de dados, modelos conceituais, prototipação e, em última instancia, ferramentas, framewoks 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:

Documento assinado digitalmente conforme descrito no(s) Protocolo(s) de Assinatura constante(s) neste arquivo, de onde é possível verificar a autenticidade do mesmo.

ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. Design de Interação: Além da Interação Humano-Computador. Bookman, 2013.
HECKEL, P. Princípios para o Projeto de Interfaces Amigáveis. Editora Campos, 1996.
ROCHA, H. da; BARANAUSKAS, M. Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador. Escola de Computação, 2000.

Bibliografia complementar:

Material Design. Disponível em https://material.io/ (2017/1)
Apple Design Guides. Disponível em https://developer.apple.com/design/ (2017/1)
NORMAN, Donald A. The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. Basic Books, 2013.
ZAPHIRIS, Panayiotis; KURNIAWAN, Sri. Human Computer Interaction Research in Web Design and Evaluation. IGI Global, 2007.
KALBACH, James. Designing Web Navigation: Optimizing the User Experience. O'Reilly Media, Inc, 2007.

Cronograma:

Observação:

Documento assinado digitalmente conforme descrito no(s) Protocolo(s) de Assinatura constante(s) neste arquivo, de onde é possível verificar a autenticidade do mesmo.

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
LEANDRO LESQUEVES COSTALONGA - SIAPE 1507058
Departamento de Computação e Eletrônica - DCE/CEUNES
Em 11/03/2025 às 15:00

Para verificar as assinaturas e visualizar o documento original acesse o link: https://api-lepisma.prod.uks.ufes.br/arquivos-assinados/1091623?tipoArquivo=O

Documento assinado digitalmente conforme descrito no(s) Protocolo(s) de Assinatura constante(s) neste arquivo, de onde é possível verificar a autenticidade do mesmo.