



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE Palotina

Departamento de Engenharias e Exatas

Ficha 2 (variável)

Disciplina: Interação Humano Computador	Código: DEE060
--	----------------

Natureza: (x) Obrigatória () Optativa	(x) Semestral () Anual () Modular
--	---

Pré-requisito:	Co-requisito:	Modalidade: () Presencial () Totalmente EAD () CH em EAD:
----------------	---------------	--

CH Total: 54	Padrão (PD): 54	Laboratório (LB):	Campo (CP):	Estágio (ES):	Orientada (OR):	Prática Específica (PE):	Estágio de Formação Pedagógica (EFP):	Extensão (EXT):	Prática Como Componente Curricular (PCC):
-----------------	--------------------	----------------------	----------------	------------------	--------------------	--------------------------------	--	--------------------	--

Indicar a carga horária semestral (em PD-LB-CP-ES-OR-PE-EFP-EXT-PCC)

*indicar a carga horária que será à distância.

EMENTA

Fatores Humanos em softwares interativos: teoria, princípios e regras básicas. Psicologia Cognitiva Aplicada. Psicologia do Usuário: aspectos perceptivos e cognitivos. Estilos interativos. Linguagens de Comandos. Manipulação Direta. Dispositivos de Interação. Padrões para Interface. Classificação de Sistemas e Interfaces associadas. Projeto do Diálogo. Implementação. Recursos de hardwares e softwares de Interface. Usabilidade e Avaliação. Psicologia Cognitiva Aplicada.

JUSTIFICATIVA

Dado o cenário de pandemia do COVID-19 mudanças e adaptações se fazem necessárias no contexto do ensino e aprendizagem. Com o objetivo de minimizar os prejuízos ocasionados pela paralisação das aulas na UFPR - Setor Palotina desde março de 2020 apresento a presente proposta de oferta desta disciplina.

A presente proposta foi embasada na RESOLUÇÃO Nº 65/2020-CEPE, que regulamenta as atividades de ensino do ano letivo de 2020 dos cursos de educação superior, profissional e tecnológica da UFPR, no contexto das medidas de enfrentamento da pandemia de COVID-19 no País.

PROGRAMA

Introdução à Interação Humano-Computador (IHC)

- Apresentação da disciplina
- Introdução à IHC
- Conceitos Básicos
- Avaliação de Acessibilidade
- Critérios Ergonômicos
- Usabilidade: fatores Humanos e Curiosidades

- Evolução da área
- Fatores Humanos em softwares interativos: teoria, princípios e regras básicas.

Uma visão socialmente consciente em IHC

- Processos de desenvolvimento de software
- Design Socialmente Consciente
- Diagrama de Partes Interessadas;

Entendimento de Problemas e Design Participativo

Quadro de Avaliação;

Framework Semiótico

- Design Participativo

Prototipação e Introdução à Avaliação em IHC

- Prototipação
- Técnicas e Ferramentas de Apoio à Prototipação
- Avaliação Heurística
- Design Universal

IHC e Entendimento de Problemas

- Psicologia Cognitiva Aplicada
- aspectos perceptivos e cognitivos (Teoria Gestalt)
- Cognição Distribuída
- Teoria da Atividade
- Semiótica
- Normas
- Estilos interativos.

IHC	20 vagas		
12/05/21 - 04/08/21		*sendo 2 síncronas e 4 assíncronas	
quarta-feiras, 19h às 21h			72h/a
12/05/21		6	Introdução à Interação Humano-Computador (IHC)

19/05/21	6	Uma visão socialmente consciente em IHC
26/05/21	6	Entendimento de Problemas e Design Participativo
02/06/21	6	Prototipação e Introdução à Avaliação em IHC
09/06/21	6	Atividade prática
16/06/21	6	Atividade prática
23/06/21	6	IHC e Entendimento de Problemas
30/06/21	6	Atividade prática
07/07/21	6	Atividade prática
14/07/21	6	Documentação
21/07/21	6	Apresentação do protótipo
28/07/21	6	Avaliação
04/08/21	exame	
*cada encontro sendo composto por 2 horas síncronas onde serão apresentados conteúdos e direcionadas atividades e 4 assíncronas a serem realizadas quando o aluno desejar para resolver as atividades que serão também contabilizadas como presenças		

OBJETIVO GERAL

O aluno será apresentado as mudanças que a informática acarretou no desenvolvimento histórico da sociedade.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Desenvolver uma visão sistêmica e crítica sobre o design de tecnologias computacionais interativas. Exercitar a capacidade de entendimento de problemas, propostas de solução, desenvolvimento e avaliação a partir de uma perspectiva de IHC. Conhecer os principais conceitos e fundamentos em IHC. Favorecer a capacitação no ensino e na pesquisa informada por uma visão socialmente consciente para a computação. Fazer sentido de questões de IHC no contexto dos trabalhos de pesquisa individuais.

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

Haverão aulas síncronas e assíncronas. Sendo um total 6 horas aula semanais, compostas de 2 horas síncronas para orientar e acompanhar o andamento das atividades com os alunos além de um ponto de encontro e de 4 horas aula semanais onde serão assistidos vídeos gravados pelo professor, vídeos disponíveis online, filmes, leituras, desenvolvimento de atividades práticas entre outros.

As atividades síncronas e assíncronas, assim como a comunicação entre alunos e professor será pela atual ferramenta institucional Microsoft TEAMS.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

(Trabalhos + Prova) / 2

BIBLIOGRAFIA BÁSICA (mínimo 03 títulos)

PREECE, J., ROGERS, Y., SHARP, H. Design de interação: além da interação homem-computador. 3a ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

OLIVEIRA NETTO, A. A. IHC e a Engenharia Pedagógica: Interação Humano Computador. Florianópolis: Visual Books, 2010.

SILVA, B. S., BARBOSA, S. D. Interação Humano-Computador. Rio de Janeiro: Campus, 2010.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (mínimo 05 títulos)

BENYON, D. Interação Humano-Computador. 2a. ed. São Paulo: Pearson, 2011.

NIELSEN, J., LORANGER, H. Usabilidade na WEB. Rio de Janeiro: Campus, 2007.

PAULA FILHO, W. P. Multimídia – Conceitos e Aplicações. 2a. Edição. Rio de Janeiro: LTC, 2011.



Documento assinado eletronicamente por **JEFER BENEDETT DORR, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 20/04/2021, às 15:13, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida [aqui](#) informando o código verificador **3454877** e o código CRC **6DD59FA3**.