



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE _____

Coordenação do Curso de ou Departamento
de _____

Ficha 2 (variável)

Disciplina: **Interação Humano Computador** Código: **DEE060**

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

Pré-requisito: Co-requisito: Modalidade: () Totalmente Presencial () Totalmente EAD (x) Parcialmente EAD:
33%_ *CH

CH Total: 54							
CH Semanal: 3							
Prática como Componente Curricular (PCC):	Padrão (PD): 54	Laboratório (LB):	Campo (CP):	Estágio (ES):	Orientada (OR):	Prática Específica (PE):	Estágio de Formação Pedagógica (EFP):
Atividade Curricular de Extensão (ACE):							

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.

PROGRAMA

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.

Aula 1: apresentação da disciplina, da turma, da ficha 1 e 2

Aula 2: Introdução à Interação Humano-Computador (IHC)

Aula 3: Introdução à Interação Humano-Computador (IHC)

Aula 4: Introdução à Interação Humano-Computador (IHC)

Aula 5: Avaliação de Acessibilidade

Aula 6: Critérios Ergonômicos

Aula 7: Usabilidade: fatores Humanos e Curiosidades

Aula 8: Políticas nacionais de acessibilidade

Aula 9: Fatores Humanos em softwares interativos: teoria, princípios e regras básicas.

Aula 10: Uma visão socialmente consciente em IHC

Aula 11: Entendimento de Problemas e Design Participativo

Aula 12: UX e UI

Aula 13: Trabalho1 - Pesquisa

Aula 14: Revisão

Aula 15: Avaliação 1

Aula 16: Prototipação

Aula 17: Desenvolvimento de prototipação

Aula 18: Desenvolvimento de prototipação

Aula 19: Desenvolvimento de prototipação

Aula 20: Apresentação da prototipação

Aula 21: Avaliação dos protótipos dos colegas

Aula 20: IHC e Entendimento de Problemas

Aula 22: IHC e Entendimento de Problemas

Aula 23: Trabalho2

Aula 24: Revisão

Aula 25: prova 2

Aula 26: vista de prova

Aula 27: exame

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

As técnicas de ensino constarão de aulas teóricas expositivas dialogadas, utilizando-se de equipamentos audiovisuais e quadro negro. A fim de complementar serão realizados trabalhos teórico/práticos para a fixação dos conteúdos, sendo proposta a turma a realização de trabalhos teóricos e práticos, tais como leituras de artigos da área, e atividades práticas em sala de aula, imprescindível para aprendizagem e interação dos alunos.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

Parte Teórica:

$N_{aval} = AVAL1 + AVAL2$

Onde

Aval1 = Nota obtida na avaliação 1

Aval2 = Nota obtida na avaliação 2

N_{aval} = Média das nota obtidas nas avaliações teóricas 1 e 2;

Parte Prática:

A avaliação será composta pelos trabalhos desenvolvidos e apresentados durante as aulas.

Sendo entre eles, desenvolvido uma pesquisa, um trabalho escrito e uma apresentação oral do trabalho.

Nota final: Nf=

Onde NF= Nota final obtida na disciplina

N_{Aval} = Nota da Parte Teórica

N_{prat} = Nota da Parte Prática

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 30/11/2021, às 20:31, conforme art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida [aqui](#) informando o código verificador **4073072** e o código CRC **8C23ECB8**.