



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

DISCIPLINA: Interface e Usabilidade	
Vigência: a partir de 2016/1	Período letivo: 4º Semestre
Carga horária total: 60h	Código: 19ADS43
Ementa: Busca de compreensão de técnicas, conceitos e métodos que podem ser utilizados sistematicamente para assegurar um alto grau de usabilidade na interface final de programas de computador. Projeção de interfaces de usuário, compreendendo metodologia e técnicas usadas dentro de um ciclo de desenvolvimento de software e utilização de quantificações visando estabelecer parâmetros para avaliação de aspectos subjetivos.	

Conteúdos

UNIDADE I – Princípios básicos do design de sistemas

- 1.1 Princípio de desenho
- 1.2 Modelo mental
- 1.3 Mapeamentos
- 1.4 Realimentação
- 1.5 Requisitos

UNIDADE II – Usabilidade

- 2.1 Acessibilidade
- 2.2 Aceitabilidade
- 2.3 Atividades do fluxo de usabilidade
- 2.4 Requisitos de usabilidade
- 2.5 Elementos de usabilidade

UNIDADE III – Interfaces

- 3.1 Projeto e design
- 3.2 Avaliação
- 3.3 Análise de Tarefas

UNIDADE IV – Evolução da usabilidade

- 4.1 Avaliação da Usabilidade
- 4.2 Evolução de programas
- 4.3 Manutenção de software

Bibliografia básica

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação: Além da Interação Humano-Computador**. 3. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2013. 585 p. ISBN 9788582600061.

NIELSEN, Jakob. **Usabilidade na web**. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2007. 406 p. ISBN 9788535221909.

BENYON, David. **Interação Humano-Computador**. 2ª ed. São Paulo, SP, Pearson, 2011. 466 ISBN 9788579361098.

PRESSMAN, Roger S. **Engenharia de Software**. 6ª. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2010. xxxi, 720 p. ISBN 9788563308009.



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. 8ª. ed. São Paulo, SP: Pearson, 2007. 552 p. ISBN 9788588639287.

Bibliografia complementar

Shore, James, Warden, Shane. **A Arte do desenvolvimento Ágil**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

GUEDES, Gilleanes T. A. **UML 2: uma abordagem prática**. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2011. ISBN 9788575222812.

BROD, Cesar. **Scrum: guia prático para projetos ágeis**. São Paulo: Novatec, 2013. ISBN 9788575223765.

MACHADO, Felipe Nery Rodrigues. **Análise e gestão de requisitos de software: onde nascem os sistemas**. São Paulo: Érica, 2011.

BEZERRA, Eduardo. **Princípios de análise e projeto de sistemas com UML**. 2. ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. ISBN 9788535216967.

KOSCIANSKI, André; SOARES, Michel dos Santos (Autor). **Qualidade de Software: aprenda as metodologias e técnicas mais modernas para o desenvolvimento de software**. 2. ed. São Paulo, SP: Novatec, 2007. 395 p. ISBN 9788575221129.

MACEDO, Paulo Cesar de. **Metodologias ágeis: engenharia de software sob medida**. São Paulo: Érica, 2012.