



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

DISCIPLINA: Interação Homem-Máquina	
Vigência: a partir de 2012/2	Período letivo: 6º semestre
Carga horária total: 30h	Código: LC0603
Ementa: A disciplina propõe a busca e a compreensão dos princípios e métodos de interação humano-computador relacionando as interfaces computacionais com as características humanas (cognitivas e culturais). Estuda o processo de uso de sistemas computacionais com o objetivo de aplicar as informações em desenvolvimento de novos sistemas de acordo com as necessidades dos usuários, executando projetos e avaliando situações do mundo real	

Conteúdos

UNIDADE I – Interface e Interação

- 1.1 O que é interface
- 1.2 O que é interação
- 1.3 Interface gráfica do usuário
- 1.4 Fundamentos da Interação Homem-Computador (IHC)
- 1.5 Multidisciplinaridade na IHC

UNIDADE II – Perspectivas da Interação

- 2.1 Design Centrado no Sistema
- 2.2 Design Centrado na Tarefa
- 2.3 Design Centrado no Usuário

UNIDADE III – Usuário

- 3.2 Aspectos culturais e estéticos da IHC
- 3.2 Acessibilidade
- 3.3 Usabilidade
- 3.4 Problemas comuns em Sistemas Web
- 3.5 Problemas de Usabilidade: Estudos de Caso

UNIDADE IV – Interfaces Gráficas

- 4.1 Componentes de Interface Gráfica
- 4.2 Construção de Aplicações Gráficas

UNIDADE V– Desenvolvimento de Interfaces

- 5.1 Modelos para o processo de desenvolvimento de Interfaces
- 5.2 Tendências nas Interfaces com o uso de novos dispositivos

UNIDADE VI – Avaliação de Interfaces



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

- 6.1 Testes de Usabilidade
- 6.2 Testes de Comunicabilidade
- 6.3 Testes de Ergonomia
- 6.4 Testes de Usabilidade x Comunicabilidade
- 6.5 Prototipação

Bibliografia básica

CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. **Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações**. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2010. 422 p.: il.p.

MEMÓRIA, Felipe. **Design para a internet: projetando a experiência perfeita**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005. 171p.

ROBBINS, Jennifer Niederst. **Aprendendo Web Design: guia para iniciantes**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

Bibliografia complementar

GULARTE, Daniel. **Jogos Eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Teresópolis. Rio de Janeiro: Novas Ideias, 2010.

JOHNSON, Steven; BORGES, Maria Luiza X. de A. (Trad.). **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. **Usabilidade na Web**. 1 ed. Rio de Janeiro: ELSEVIER, 2007.

NORMAN, Donald A. **O design do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

ROGERS, Yvonne. SHARP, Helen. **Design de Interação: Além da Interação Humano-Computador**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.