



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

<b>DISCIPLINA:</b> Interface Humano Computador	
<b>Vigência:</b> a partir de 2025/1	<b>Período letivo:</b> 3º semestre
<b>Carga horária total:</b> 30 h	<b>Código:</b> VA_ADS.0050
<b>CH Extensão:</b> NSA	<b>CH Pesquisa:</b> NSA
<b>CH Prática:</b> 20 h	<b>% EaD:</b> NSA
<b>Ementa:</b> Estudo sobre conceitos e fatores que influenciam como os usuários interagem com sistemas computacionais. A disciplina abrange a compreensão dos princípios teóricos e das metodologias de design e avaliação de interfaces, com ênfase na análise de usabilidade. O curso aborda os métodos e técnicas utilizados na concepção de interfaces, analisando os requisitos dos usuários, a ergonomia dos sistemas e a eficácia das interfaces em promover uma experiência positiva para o usuário.	

## Conteúdos

### UNIDADE I – Introdução à interação humano-computador (IHC)

- 1.1 Princípios básicos da IHC
- 1.2 Definição de interface
- 1.3 Por que estudar interface
- 1.4 Quem são os usuários
- 1.5 A evolução das interfaces
- 1.6 Comunicabilidade
- 1.7 Estilos de interface
- 1.8 Princípios de design

### UNIDADE II – Fundamentos teóricos em IHC

- 2.1 Conceitos iniciais
- 2.2 Psicologia da interação humano-computador
- 2.3 Processamento humano de informação
- 2.4 Mecanismos da percepção humana
- 2.5 Modelos mentais e de memória humana

### UNIDADE III – Projeto e ergonomia de software

- 3.1 Conceitos de ergonomia de software
- 3.2 Recomendações ergonômicas no projeto de interfaces
- 3.3 Usabilidade
- 3.4 Acessibilidade
- 3.5 Projeto e design de interfaces

### UNIDADE IV – Avaliação de interfaces

- 4.1 Testes de usabilidade
- 4.2 Testes de comunicabilidade
- 4.3 Testes de ergonomia
- 4.4 Prototipação



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

### **Bibliografia básica**

ABRAHÃO, Júlia et al. **Ergonomia e usabilidade**: em ambiente virtual de aprendizagem. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2013. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 22 março 2025.

BENYON, David. **Interação humano-computador**. 2. ed. São Paulo: Pearson, 2011. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 22 março 2025.

JOÃO, Belmiro do Nascimento (org.). **Usabilidade e interface homem-máquina**. São Paulo: Pearson, 2017. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 22 março 2025.

### **Bibliografia complementar**

CARDOSO, Leandro da Conceição. **Design de interação em games**. 1. ed. Curitiba, PR: Intersaberes, 2022. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 22 março 2025.

PRESSMAN, Roger; MAXIN, Bruce. **Engenharia de Software**: Uma Abordagem Profissional. 8. ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.

SILVA, Jessica Laisa Dias da; STATI, Cesar Ricardo. **Prototipagem e testes de usabilidade**. 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2021. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 22 março 2025.

SILVA, Maurício Samy. **Web Design Responsivo**. São Paulo, SP: Novatec, 2014.

STATI, Cesar Ricardo; SARMENTO, Camila Freitas. **Experiência do usuário UX**. 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2021. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 22 março 2025.