



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

DISCIPLINA: Design de Interface e IHC	
Vigência: a partir de 2014/1	Período letivo: 5º semestre
Carga horária total: 30 h	Código: DES.069
Ementa: A disciplina propõe a busca e a compreensão dos princípios e métodos da 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.	

Conteúdos

UNIDADE I – Interface e Interação

- 1.1 O que é interface
- 1.2 O que é interação
- 1.3 A interface gráfica do usuário
- 1.4 Fundamentos da Interação Humano-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 – O Usuário

- 3.1 Aspectos culturais e estéticos da IHC
- 3.2 Acessibilidade
- 3.3 Usabilidade

UNIDADE IV – Desenvolvimento de interfaces

- 4.1 Modelos para o processo de desenvolvimento de interfaces
- 4.2 Tendências nas interfaces com o uso de novos dispositivos

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. p.
ROBBINS, Jennifer Niederst. **Aprendendo web design:** guia para iniciantes. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

Bibliografia complementar



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

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. 189 p.

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, c2002. 271 p. il. p.

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

GULARTE, Daniel. **Jogos eletrônicos:** 50 anos de interação e diversão. Teresópolis, RJ: Novas Ideias, 2010.