

CURSO: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO		CAMPUS: ALFENAS	
SEMESTRE: 2	ANO: 2022	C/H: 40	AULAS: 50

DISCIPLINA: DESIGN DE INTERACAO

### PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

#### OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:

- Descrever os conceitos básicos de Interface Homem-Computador (IHC) e seus benefícios.
- Definir os estilos de interação, classificando os paradigmas de interação.
- Reconhecer o design de interação e suas metas.
- Discutir a qualidade em IHC (usabilidade, acessibilidade e comunicabilidade).
- Explicar usabilidade e experiência do usuário, relacionando a engenharia da usabilidade de Nielsen e Mayhew.
- Aplicar comunicabilidade e acessibilidade.
- Esclarecer a Engenharia Cognitiva, reconhecendo frameworks cognitivos.
- Identificar emoções relacionadas à experiência do usuário, comparando interfaces expressivas e frustrantes.
- Localizar os tipos de avaliação, analisando o Framework DECIDE.
- Debater os testes de usabilidade.
- Transcrever as necessidades dos usuários e os requisitos de IHC.
- Compreender os tipos de coleta de dados e suas técnicas.
- Examinar prototipação e construção.
- Investigar a prototipação de interface e interação.
- Ilustrar representações e modelos utilizados no design de interface com o usuário.
- Analisar ferramentas, bibliotecas e APIs para a implementação de interfaces de usuário.

EMENTA: Introdução à Interface Homem-Computador (IHC). Interfaces com o usuário e sistema de linguagem. Relações de usabilidade, comunicação e semiótica em interface. Estruturas de interações e suas composições. Percepção do usuário e o processo de utilização da interface. Fases de construção de um projeto de sistema. Prototipagem e princípios de ergonomia. Desenvolvimento de interfaces.

METODOLOGIA:	Exposição Dialogada:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Estudo de caso:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>
	Trabalho de grupo:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Seminário:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Debate:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Painel:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	TBL:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Fórum/Chat:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	PBL:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	PBL:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Aula invertida:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Tempestade Cerebral (Brainstorming):	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Mapa Conceitual:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Dramatização/ Role Play:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>

RECURSOS AUXILIARES:	Computador:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	AVA*:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>
	Vídeos:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Atividades clínicas:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Projeto Multimídia:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Lousa:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Álbuns Seriados:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Internet:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>
	Slides:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Laboratório:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Manequins:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Vídeo conferência:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Lousa Eletrônica:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Prancheta Digitalizadora:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>

\*Ambiente Virtual de Aprendizagem

AVALIAÇÃO:	Discursiva:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	Prática:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>
	Múltipla escolha:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	Trabalhos de pesquisa:	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>
	Oral:	SIM <input type="checkbox"/>	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>			

#### BIBLIOGRAFIA BÁSICA:

Barreto, Jeanine dos Santos. **Interface humano-computador**. : SAGAH, 2019. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788595027374 Disponível em: . Acesso em: 08 de Agosto de 2022.

Ledur, Cleverson Lopes. **Análise e projeto de sistemas**. : SAGAH, 2018. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788595021792 Disponível em: . Acesso em: 08 de Agosto de 2022.

Sobral, Wilma Sirlange. **Design de interfaces - introdução**. São Paulo - SP - Brasil: Érica, 2019. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788536532073 Disponível em: . Acesso em: 08 de Agosto de 2022.

**RBCA. REVISTA BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO APLICADA. 2022**. : versão online. Disponível em: .. Acesso em: 1 ago. 2022.

#### BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

Alves, William Pereira. **Desenvolvimento e design de sites**. São Paulo - SP - Brasil: Érica, 2014. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788536519012 Disponível em: . Acesso em: 08 de Agosto de 2022.

Ambrose, Gavin. **Fundamentos de design criativo**. 2. ed. Porto Alegre - RS - Brasil: Bookman, 2014. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788540701281 Disponível em: . Acesso em: 08 de Agosto de 2022.

Arruda, Amilton J. V.. **Design & complexidade**. São Paulo - SP - Brasil: Blucher, 2017. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788580392159 Disponível em: . Acesso em: 08 de Agosto de 2022.

Hsuan-An, Tai. **Design**. São Paulo - SP - Brasil: Blucher, 2017. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788521210115 Disponível em: . Acesso em: 08 de Agosto de 2022.

Kerzner, Harold. **Gestão de projetos - as melhores práticas**. 4. ed. Porto Alegre - RS - Brasil: Bookman, 2020. Ebook. (1 recurso online). ISBN 9788582605301 Disponível em: . Acesso em: 08 de Agosto de 2022.

**RCC. REVISTA DE CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO. 2021..** : .*versão online*. Disponível em: <https://journals.uab.pt/index.php/rcc/index>>.. Acesso em: 1 ago. 2022.

SEMESTRE: 2	ANO: 2022	C/H: 40	AULAS: 50
CURSO: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO		CAMPUS: ALFENAS	
DISCIPLINA: <b>DESIGN DE INTERACAO</b>			
<b>PLANO DE ENSINO-APRENDIZAGEM</b>			
<b>CONTEÚDOS</b>			
<p>1 INTRODUÇÃO À INTERFACE HOMEM-COMPUTADOR (IHC)</p> <p>1.1 Introdução a IHC e seus benefícios</p> <p>1.2 Estilos e paradigmas de interação humano-computador</p> <p>2 INTERFACES COM O USUÁRIO E SISTEMA DE LINGUAGEM</p> <p>2.1 Design de Interação</p> <p>2.2 Interface, interação e Affordance</p> <p>3 RELAÇÕES DE USABILIDADE, COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA EM INTERFACE</p> <p>3.1 Usabilidade e experiência do usuário</p> <p>3.2 Acessibilidade e comunicabilidade</p> <p>4 ESTRUTURAS DE INTERAÇÕES E SUAS COMPOSIÇÕES</p> <p>4.1 Cognição e frameworks</p> <p>4.2 Interação social e emocional</p> <p>5 PERCEPÇÃO DO USUÁRIO E O PROCESSO DE UTILIZAÇÃO DA INTERFACE</p> <p>5.1 Avaliação em IHC</p> <p>5.2 Avaliação e testes de usabilidade</p> <p>6 FASES DE CONSTRUÇÃO DE UM PROJETO DE SISTEMA</p> <p>6.1 Requisitos e coletas de dados</p> <p>6.2 Tipos de coleta de dados para requisitos</p> <p>7 PROTOTIPAGEM E PRINCÍPIOS DE ERGONOMIA</p> <p>7.1 Prototipação e concepção</p> <p>7.2 Utilizando protótipos no Design</p> <p>8 DESENVOLVIMENTO DE INTERFACES</p> <p>8.1 Modelagem de interfaces</p> <p>8.2 Ferramentas de apoio à construção de interfaces</p>			