



PLANO DE ENSINO

CURSO	Engenharia de Computação	MATRIZ	535
--------------	--------------------------	---------------	-----

FUNDAMENTAÇÃO LEGAL	Resoluções: N ^o 89/08-COEPP - N ^o 153/09-COEPP - N ^o 158/10-COEPP
----------------------------	--

DISCIPLINA/UNIDADE CURRICULAR	CÓDIGO	PERÍODO	CARGA HORÁRIA (aulas)					
			AT	AP	APS	AD	APCC	Total
Interação Ser Humano-Computador	IS29CP	8 ^o	51	17	04	00	00	72

AT: Atividades Teóricas, AP: Atividades Práticas, APS: Atividades Práticas Supervisionadas, AD: Atividades a Distância, APCC: Atividades Práticas como Componente Curricular.

PRÉ-REQUISITO	Não há
EQUIVALÊNCIA	

OBJETIVOS

- Aplicar os conceitos e diretrizes da interação humano-computador no desenvolvimento de aplicações e interfaces.
- Caracterizar a interação Ser Humano-Computador.
- Entender o impacto dos Artefatos Tecnológico nas Organizações e Implicações no Design de Interfaces.
- Compreender aspectos humanos, cognição, semiótica, linguagem, representação e modelos mentais no uso de sistemas computacionais.
- Aplicar Estilos de Interação, tratamento de erros e auxílio ao Usuário no desenvolvimento de Sistemas.
- Entender espaços cognitivos, regras práticas e listas de verificação.
- Utilizar design de Sistemas centrado no Usuário e design de Ambientes para World Wide Web.

EMENTA

Panorama do IHC. Desafios, Metas e Componentes do IHC. Conceitos envolvidos no Design. Diretrizes para o Design de Interfaces. Aspectos Humanos. Cognição. Linguagens (metáforas e analogias). Semiótica. Visibilidade. Modelos Conceituais. Tratamento de Erros. Abordagem Cognitiva. Análise de tarefas. Design de Interfaces. Problemas navegacionais.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

ITEM	EMENTA	CONTEÚDO
1	Panorama do IHC.	Panorama do IHC.
2	Desafios, Metas e Componentes do IHC.	Desafios, Metas e Componentes do IHC.
3	Conceitos envolvidos no Design.	Conceitos envolvidos no Design.
4	Diretrizes para o Design de Interfaces.	Diretrizes para o Design de Interfaces.
5	Aspectos Humanos.	Aspectos Humanos.
6	Cognição.	Cognição.
7	Linguagens (metáforas e analogias).	Linguagens (metáforas e analogias).
8	Semiótica.	Semiótica.
9	Visibilidade.	Visibilidade.
10	Modelos Conceituais.	Modelos Conceituais.
11	Tratamento de Erros.	Tratamento de Erros.
12	Abordagem Cognitiva.	Abordagem Cognitiva.
13	Análise de tarefas.	Análise de tarefas.
14	Design de Interfaces.	Design de Interfaces.
15	Problemas navegacionais.	Problemas navegacionais.

PROCEDIMENTOS DE ENSINO
AULAS TEÓRICAS Aulas ministradas em sala de aula, nas quais a ênfase está em explicações conceituais.
AULAS PRÁTICAS Aulas centradas na realização de atividades práticas pelos alunos com supervisão, orientação e auxílio do professor; aulas em que o professor realiza a resolução tutorada de exercícios (o professor conduz a resolução que é acompanhada pelos alunos); aulas em que o professor exemplifica a resolução de exercícios. As aulas práticas incluem aulas de laboratório que são realizadas em ambientes específicos em que há uso de equipamentos e materiais que permitem a experimentação.
ATIVIDADES PRÁTICAS SUPERVISIONADAS Atividades acadêmicas desenvolvidas sob a orientação, supervisão e avaliação de docentes e realizadas pelos discentes em horários diferentes daqueles destinados às atividades presenciais (aulas teóricas e aulas práticas). Estas atividades incluem: estudos dirigidos, trabalhos individuais, trabalhos em grupo, desenvolvimento de projetos, atividades em laboratório, atividades de campo, oficinas, pesquisas, estudos de casos, seminários, desenvolvimento de trabalhos acadêmicos, dentre outras. Deverá ser dada ênfase à realização de atividades em grupo que envolva pesquisa e seja interdisciplinar.

PROCEDIMENTOS DE AVALIAÇÃO
Considerar-se-á aprovado na disciplina, o aluno que tiver frequência igual ou superior a 75% (setenta e cinco por cento) e Nota Final igual ou superior a 6,0 (seis), consideradas todas as avaliações previstas no início do semestre. No caso do aluno perder alguma avaliação presencial e escrita, por motivo de doença ou força maior, poderá requerer uma única segunda chamada por avaliação, no período letivo. O requerimento deve ser protocolado no Departamento de Registros Acadêmicos dentro do prazo estabelecido pelo regulamento da UTFPR, a prova será aplicada após o deferimento. Para a prova de segunda chamada o professor definirá os conteúdos e a data da avaliação.

REFERÊNCIAS
Referências Básicas:
<ul style="list-style-type: none"> • SHNEIDERMAN, Ben. Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction. 3. ed. Pearson, 1997. • SPOLSKI, Joel. User interface design for programmers. Apress, 1995. • PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre, Bookman, 2005.
Referências Complementares:
<ul style="list-style-type: none"> • COLLINS, Dave. Designing Object-Oriented User Interfaces. Pearson, 1995. • GAINES, Brian R.; SHAW, Mildred L. G. A Interação Computador-Usuário: Um Novo Meio de Comunicação. Rio de Janeiro: LTC, 1987. • SOUZA, Clarisse Sieckenius de. The semiotic engineering of human-computer interaction. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005. • HECKEL, Paul. Software Amigável - Técnicas de Software Para Uma Melhor Interface com o Usuário. Rio de Janeiro: Campus, 1993. • CHAPANIS, Alphonse. A engenharia e o relacionamento homem-máquina. São Paulo: Atlas, 1972. 153 p.

ORIENTAÇÕES GERAIS
As datas das avaliações, exceto as de segunda chamada, serão estabelecidas em sala de aula no início do semestre. O uso de aparelhos celulares deve ser feito somente fora de sala de aula. A utilização de notebook apenas em caso de necessidade em atividades da disciplina.

Assinatura do Professor

Assinatura do Coordenador do Curso