



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA



FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO: FACOM32704	COMPONENTE CURRICULAR: INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR	
UNIDADE ACADÊMICA OFERTANTE: FACULDADE DE COMPUTAÇÃO		SIGLA: FACOM
CH TOTAL TEÓRICA: 60 horas	CH TOTAL PRÁTICA: 0 horas	CH TOTAL: 60 horas

1. **OBJETIVOS**

Geral:

- Aprender os conceitos fundamentais da interação entre o usuário humano e o computador.

Específicos:

- Aprender conceitos de usabilidade;
- Adquirir experiência no projeto e na avaliação de interfaces.

2. **EMENTA**

Introdução aos conceitos fundamentais da interação entre o usuário humano e o computador. Aspectos humanos e tecnológicos. Principais tipos de interfaces e dispositivos de interação. Usabilidade e design universal. Design centrado no humano. Regras e padrões de design. Técnicas de prototipação. Avaliação da usabilidade. Sistemas hipermídia e Web. Computação móvel e ubíqua. Desenvolvimento prático no projeto e avaliação de interfaces.

3. **PROGRAMA**

1. O Humano

1.1. Os sentidos

1.2. O Modelo do Processamento de Informação Humano

1.3. Modelos mentais e cognitivos

2. O Computador

2.1. Dispositivos de entrada e saída

2.2. Processamento

3. Interação

3.1. Paradigmas de interação

3.2. Ergonomia

4. Framework PACT (Pessoas, Atividades, Contextos e Tecnologias)

5. Usabilidade

5.1. Design centrado no humano

5.2. Design universal e acessibilidade

6. Regras de design

6.1. Padrões

6.2. Guidelines

6.3. Heurísticas

7. Entendimento

7.1. Cenários

7.2. Personas

8. Antecipação e prototipação

9. Avaliação de usabilidade

9.1. Técnicas de avaliação com participação de especialistas

9.2. Técnicas de avaliação com participação de usuários

10. Análise de tarefas

11. Contextos de IHC

11.1. Hipermídia e sistemas Web

11.2. Computação ubíqua

11.3. Computação móvel.

4. **BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

BARBOSA, S. D. J. **Interação humano-computador**. Rio de Janeiro: Campus, 2010.

BENYON, D. **Interação humano-computador**. São Paulo: Pearson Education, 2011.

ROGERS, Y. **Design de interação: além da interação humano-computador**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

5. **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

DIX, A. et al. **HUMAN-COMPUTER interaction**. 3rd ed. Harlow; New York: Prentice Hall, 2004.

KRUG, S. **Rocket surgery made easy: the do-it-yourself guide to finding and fixing usability problems.** Berkeley: New Riders, 2010.

LAZAR, J.; FENG, J. H.; HOCHHEISER, H. **Research methods in human-computer interaction.** Chichester: John Wiley & Sons, 2010.

LIDWELL, W.; HOLDEN, K.; BUTLER, J. **Princípios universais do design: 125 maneiras de aprimorar a usabilidade, influenciar a percepção, aumentar o apelo e ensinar por meio do design.** Porto Alegre: Bookman, 2010.

SHNEIDERMAN, B. **Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction.** 5th ed. Boston: Addison-Wesley, 2009.

6. APROVAÇÃO

Prof. Dr. Jefferson Rodrigo de Souza
Coordenador do Curso de Sistemas de Informação

Prof. Dr. Mauricio Cunha Escarpinati
Diretor da Faculdade de Computação



Documento assinado eletronicamente por **Jefferson Rodrigo de Souza, Presidente**, em 21/12/2021, às 12:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Mauricio Cunha Escarpinati, Diretor(a)**, em 01/02/2022, às 16:00, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3085758** e o código CRC **EA8EE538**.