



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE COMPUTAÇÃO
COLEGIADO DO CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

FICHA DE DISCIPLINA

DISCIPLINA: INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR

CÓDIGO: GBC211		UNIDADE ACADÊMICA: FACULDADE DE COMPUTAÇÃO		
PERÍODO/SÉRIE:		CH TOTAL TEÓRICA:	CH TOTAL PRÁTICA:	CH TOTAL:
OBRIGATORIA: ()	OPTATIVA: (X)	60	0	60
OBS:				
PRÉ-REQUISITOS: NÃO HÁ		CÓ-REQUISITOS: NÃO HÁ		

OBJETIVOS

Apresentar ao aluno conceitos fundamentais da interação entre o usuário humano e o computador. Apresentar conceitos de usabilidade, dando ao aluno experiência no projeto e na avaliação de interfaces.

EMENTA

Introdução aos conceitos fundamentais da interação entre o usuário humano e o computador. Definição de usabilidade. Gerações de interfaces e dos dispositivos de interação - a evolução dos tipos de interfaces para interação usuário-computador. Aspectos humanos. Aspectos tecnológicos. Métodos e técnicas de design. Ciclo de vida da engenharia de usabilidade. Heurísticas para usabilidade. Ferramentas de suporte. Métodos para avaliação da usabilidade. Padrões para interfaces. Interação do usuário com sistemas hipermídia. Acessibilidade. Desenvolvimento prático em avaliação e construção de interfaces.

DESCRIÇÃO DO PROGRAMA

FE Nº 249

1. O Humano
 - 1.1. Percepção motora e sentidos
 - 1.2. Processamento da informação e modelos mentais do usuário
 - 1.3. Modelos cognitivos
2. O Computador
 - 2.1. Dispositivos de entrada
 - 2.2. Dispositivos de saída
 - 2.3. Controle físico, sensores e dispositivos especiais
 - 2.4. Memória e redes
3. Interação
 - 3.1. Modelos de interação
 - 3.2. Ergonomia
4. Paradigmas de interação
5. Projeto de interação
 - 5.1. Cenários
 - 5.2. Projeto navegacional
 - 5.3. Iteração e prototipação
6. Processo de software para interação humano-computador
 - 6.1. Ciclo de vida
 - 6.2. Engenharia de usabilidade
 - 6.3. Design rationale
7. Regras de projeto
 - 7.1. Padrões
 - 7.2. Guidelines
 - 7.3. Heurísticas
8. Técnicas de avaliação
 - 8.1. Avaliação por análise de especialistas
 - 8.2. Avaliação com participação de usuários
9. Design universal
 - 9.1. Interação multi-modal
 - 9.2. Acessibilidade
10. Comunicação e modelos colaborativos
11. Computação ubíqua
12. Hipermídia

BIBLIOGRAFIA

Básica

DIX, A.; FINLAY, J.; ABOU, G.; BEALE, R. - Human-Computer Interaction. 3ª edição, Prentice-Hall, 2003.

SEARS, A.; JACKO, J. The Human-Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies and Emerging Applications, Second Edition (Human Factors and Ergonomics). 2ª edição, CRC, 2007.

Complementar

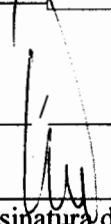
SHARP, H.; ROGERS, Y.; PREECE, J. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, 2a. edição, Wiley, 2007.

CAIRNS, P; COX, A. Research Methods for Human-Computer Interaction. 1a. edição. Cambridge, 2008.

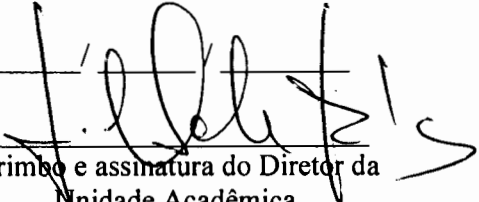
ROCHA, H.; BARANAUSKAS, M. Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador, Campinas, NIED/UNICAMP, 2003.

SHNEIDERMAN, Ben. Designing the User Interface: Strategies for effective Humam-Computer Interaction, 3a. Ed, 1998.

APROVAÇÃO



Carimbo e assinatura do Coordenador do curso
Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Ilmério Reis da Silva
Coordenador do Curso de Ciência da Computação
Portaria R nº 713/08



Carimbo e assinatura do Diretor da
Unidade Acadêmica
Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Jamil Salem Barbar
Diretor da Faculdade de Computação
Portaria R nº 672/07