



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
FACULDADE DE COMPUTAÇÃO  
COLEGIADO DO CURSO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

FICHA DE DISCIPLINA

DISCIPLINA: PROJETO DE INTERFACE DE SOFTWARE

CÓDIGO: GSI060

UNIDADE ACADÊMICA:  
FACULDADE DE COMPUTAÇÃO

PERÍODO/SÉRIE: 7º OU 8º

CH TOTAL  
TEÓRICA:

CH TOTAL  
PRÁTICA:

CH TOTAL:

OBRIGATORIA: ( )

OPTATIVA: ( X )

60

00

60

OBS:

PRÉ-REQUISITOS: NÃO HÁ

CÓ-REQUISITOS: NÃO HÁ

OBJETIVOS

- Fornecer subsídios conceituais, métodos e técnicas para a concepção de interfaces do usuário na Web.
- Abordar conhecimentos de design gráfico, conceitos, criação de metáforas, tecnologias e por fim a implementação.
- Capacitar o aluno a entender todas as etapas básicas de um design gráfico para Web.
- Desenvolver no aluno senso crítico sobre o desenvolvimento de design gráfico na Web, considerando conceitos do processo de design gráfico e as tendências tecnológicas envolvidas.

EMENTA

- Apresentar e discutir o processo de criação de interfaces Web segundo os passos:
- Obtenção e classificação dos elementos gráficos
  - Conceitos e técnicas de layout
  - Montagem de interface na Web com uso de ferramentas computacionais.

## DESCRIÇÃO DO PROGRAMA

- 1) Importância do *Layout*
  - O que é *Layout*
  - Como construir um *Layout*
  - Aplicações do *Layout* e exercícios práticos
- 2) Conceito: princípios de design/técnicas visuais
  - Princípios de design (exercícios/prática)
  - Orientação e exercícios
  - Técnicas visuais e exercícios
- 3) Conceito de Diagramação (debate)
- 4) Análise visual de um sítio para análise e proposta de design de diagramação da Interface Web;
  - Reconhecimento das áreas e os elementos de um sítio
  - Exercício: criar 3 *Layouts* de um site já existente
- 5) Introdução ao uso de uma ferramenta de montagem de página Web
  - Noções básicas das funcionalidades da ferramenta (*dreamwaver*)
  - Uso das tabelas/Ferramentas e Exercícios
  - Uso de frames
- 6) Edição
  - Imagens
  - Como elaborar grelha
  - Diagrama
- 7) Links e âncoras
- 8) Estilos (CSS)
- 9) Conceito: Design de um site
  - Desenvolvimento de aplicação
- 10) Implementação (ferramentas)
  - Desenvolvimento de aplicação

## BIBLIOGRAFIA

### Básica

- ROCHA, Heloisa, BARANAUSKAS, Maria. Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador, Campinas, NIED/UNICAMP, 2003
- ORTH, A. I. Interface Homem-Máquina. Porto Alegre: AIO, 2005.
- HICKSON, R Projeto de Sistemas WEB Orientados a Interface. Rio de Janeiro: Campus, 2003.
- OLIVEIRA NETTO e ALVIM ANTONIO; IHC - Modelagem E Gerencia De Interfaces Com o Usuário; Editora Visual Books, 2008;

### Complementar

- DIX, A.; FINLAY, J.; ABOARD, G.; BEALE, R.; Human-Computer Interaction. 3ª edição, Prentice-Hall, 2003.
- SHNEIDERMAN, Ben. Designing the User Interface: Strategies for effective Humam-Computer Interaction, 3º Ed, 1998.
- CAIRNS, P; COX,; A. Research Methods for Human-Computer Interaction. 1a. edição. Cambridge, 2008.
- SHNEIDERMAN, Ben. Designing the User Interface: Strategies for effective Humam-Computer Interaction, 3a. Ed, 1998.
- 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.  
SHARP, H.; ROGERS, Y.; PREECE, J.; **Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction**. 2a. edição, Wiley, 2007.

**APROVAÇÃO**

03/11/2011

Carimbo e assinatura do Coordenador do curso  
Universidade Federal de Uberlândia  
Prof. Dr. Daniel Gomes Mesquita  
Coordenador do Curso de Sistemas de Informação  
Portaria R Nº. 1257/10

08/11/2011

Carimbo e assinatura do Diretor da  
Unidade Acadêmica  
Universidade Federal de Uberlândia  
Prof. Ilmério Reis da Silva  
Diretor da Faculdade de Computação  
Portaria R Nº. 757/11