



Plano de Atividades Domiciliares ADE

Unidade Curricular: Interação Humano-Computador (IHC)

Professor(es): Tiago Silva da Silva

Contato: silvadasilva@unifesp.br

LINK classroom

Horário em Home Office: *(opcional)*

Ano Letivo: 2021

Semestre: 1º

Carga horária total: 72hs

(Podem incluir CH parciais práticas ou teóricas)

SERÃO 18 SEMANAS DE AULA

Turmas: /

Plataforma de acesso ao curso:

Google Classroom e Google Meet

Objetivos (remoto): Ao final do curso o aluno deve estar familiarizado com os conceitos básicos, técnicas e ferramentas destinadas ao desenvolvimento de softwares que facilitem a interatividade do homem com a máquina.

Conteúdo Programático e Cronograma:

Semana	Dia	Tópico	Tipo	Assíncrona	Síncrona	CH
1	14/04	Apresentação da disciplina. Introdução à Interação Humano-Computador.	Vídeo-aula	x		2
	16/04	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
2	21/04	Google Design Sprint 1: Map.	Vídeo-aula	x		2
	23/04	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
3	28/04	Google Design Sprint 2: Sketch.	Vídeo-aula	x		2
	30/04	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
4	05/05	Google Design Sprint 3: Decide.	Vídeo-aula	x		2
	07/05	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
5	12/05	Google Design Sprint 4: Prototype.	Vídeo-aula	x		2



	14/05	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
6	19/05	Google Design Sprint 5: Test.	Vídeo-aula	x		2
	21/05	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
7	26/05	User-Centered Design	Vídeo-aula	x		2
	28/05	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
8	02/06	Investigation I	Vídeo-aula	x		2
	04/06	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
9	09/06	Investigation II	Vídeo-aula	x		2
	11/06	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
10	16/06	Ideation	Vídeo-aula	x		2
	18/06	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
11	23/06	Sketching	Vídeo-aula	x		2
	25/06	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
12	30/06	Prototyping	Vídeo-aula	x		2
	02/07	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
13	07/07	Inspection Evaluation I	Vídeo-aula	x		2
	09/07	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
14	14/07	Inspection Evaluation II	Vídeo-aula	x		2
	16/07	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
15	21/07	User Testing I	Vídeo-aula	x		2
	22/07	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
16	28/07	User Testing II	Vídeo-aula	x		2
	30/07	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
17	04/08	Fixes	Webconferência	x		2
	06/08	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2
18	11/08	Final presentation	Webconferência	x		2
	12/08	Atendimento com o professor.	Webconferência		x	2

Metodologia de Ensino Utilizada:

A disciplina será ministrada como ADE da seguinte forma:

Video-aulas expositivas (assíncrono): vídeo-aulas de explanação do conteúdo programático a serem disponibilizadas na plataforma Google Classroom, com suporte de material teórico baseado no livro-texto e material prático por meio de exemplos, materiais e links disponibilizados.



Trabalhos Práticos (assíncrono) em grupo: os alunos criarão seus próprios artefatos com ferramentas a serem adotadas pelo docente os quais serão avaliados de acordo com os conteúdos programáticos previstos.

Atendimento aos alunos (síncrono): encontros semanais de 2hs na plataforma Google Meet onde os alunos poderão tirar dúvidas e possivelmente corrigir seus projetos.

Metodologia de Avaliação (estratégias para atingir conceitos “cumprido” ou “não cumprido”) :

Média ponderada dos projetos práticos.

Bibliografia básica e complementar para uso remoto:

Simone Barbosa, Bruno Santana da Silva, Milene Silveira, Isabela Gasparini, Ticianne Darin, e Gabriel Barbosa. Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário. LeanPub, 2020. Disponível em:

<https://leanpub.com/ihc-ux>

Human-Centered Design: an Introduction. Disponível em:

<https://www.coursera.org/learn/human-computer-interaction>

Google Design Sprint. Disponível em:

<https://www.gv.com/sprint/>