

Nome do Componente Curricular: Interação Humano-Computador	
Pré-requisitos: Programação Orientada a Objetos	
Carga Horária Total: 72h	
Carga Horária Prática: 18h	Carga Horária Teórica: 54h
Objetivos	
Gerais: Apresentar os conceitos e técnicas de interação humano-computador.	
Específicos: Ao final do curso o aluno deve estar familiarizado com os conceitos básicos, técnicas e ferramentas destinadas ao desenvolvimento de softwares que facilitem interatividade do homem com a máquina.	
Ementa: Introdução a Interfaces Homem Computador (IHC). Aspectos humanos. Design de sistemas interativos. Técnicas de design. Contextos e fundamentos do design. Ferramentas de suporte. Avaliação.	
Conteúdo Programático: Percepção e representação. Percepção visual. Representações gráficas na interface Atenção e memória. Focando atenção. Restrições da memória. Conhecimento e modelos mentais. Representação de conhecimento e organização. Modelos mentais. A utilidade de modelos mentais em IHC. Metáforas e modelos conceituais. Metáforas verbais. Metáforas virtuais. Classificação de metáforas de interface para aplicações Modelos conceituais. Aspectos tecnológicos. Entrada. Saída. Estilos de interação. Design de sistemas de janelas. Informação on-line de suporte ao usuário. Design para trabalho cooperativo e ambientes virtuais. Design da interação: métodos e técnicas. Princípios e métodos do design centrado no usuário. Levantamento de requisitos. Análise da tarefa. Design estruturado. Ferramentas de suporte ao design. Guidelines. Padrões e métricas. IBIS. Prototipação. Software de suporte. Avaliação. O papel da avaliação. Métodos de avaliação. Avaliação interpretativa e preditiva. Comparação de métodos de avaliação.	
Metodologia de Ensino Utilizada: O curso será baseado em aulas expositivas com auxílio do quadro e projetor multimídia. Para fixação dos tópicos estudados, os alunos receberão, ao longo do curso, listas de exercícios para entrega em sala de aula. Serão realizadas algumas aulas práticas e o desenvolvimento de projetos individuais e em grupos para fixação dos conteúdos. Por fim, destaca-se o estudo do estado da arte através da análise e apresentação de artigos indicados pelo professor.	
Recursos Instrucionais Necessários: Sala de aula com quadro; Projeto multimídia e Ambiente de apoio à aprendizagem colaborativa à distância.	
Critérios de Avaliação: O sistema de avaliação será definido pelo docente responsável pela unidade curricular no início das atividades letivas devendo ser aprovado pela Comissão de Curso e divulgado aos alunos. O sistema adotado deve contemplar o processo de ensino e aprendizagem estabelecido neste Projeto Pedagógico, com o objetivo de favorecer o progresso do aluno ao longo do semestre. A promoção do aluno na unidade curricular obedecerá aos critérios estabelecidos pela Pró-Reitoria de Graduação, tal como discutido no Projeto Pedagógico do Curso.	
Bibliografia	
Básica: 1. PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação	

homem-computador. Porto Alegre, RS: Bookman, 2005. 548 p. ISBN 978-85-363-0494-6. Título original: Interaction design: beyond human - computer interaction.

2. Barbosa, Simone Diniz Junqueira; Silva, Bruno Santana. Interação humano-computador. Rio de Janeiro: Campus, 2010. 384 p. (Séries SBS, Sociedade Brasileira de Computação). ISBN 978-85-352-3418-3.
3. Benyon, David. Interação humano-computador. 2 ed. Pearson Prentice Hall, 2011. 442 p. ISBN 978-85-7936-109-8.
4. Dix, Alan et al. Human-computer interaction. 3 ed. Harlow: Pearson Prentice Hall, 2004. 834 p. ISBN 978-0-13-046109-4.

Complementar:

1. ROCHA, Heloisa Vieira e BARANAUSKAS, M. Cecília. Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador. São Paulo: Escola de Computação da USP, 2000.
2. Sutcliffe, Alistair. Multimedia and virtual reality: designing multisensory user interfaces. Mahwah, NJ: LAWRENCE ERLBAUM ASSOCIATES, PUBLISHERS, 2002. 333 p. ISBN 978-0-8058-3950-0.
3. BOWMAN, Doug A et al. 3D user interfaces: theory and practice. [s.l.]: [s.n.], 2004. 478 p. ISBN 978-0-201-75867-2.
4. SHNEIDERMAN, Ben; PLAISANT, Catherine. Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction. 5.ed. San Francisco: Addison-Wesley, 2009. 606 p. ISBN 978-0-321-53735-5.
5. NILSEN, Jacob. Projetando websites. São Paulo: Editora Campus, 2000.
6. TIDWELL, Jenifer. Designing interfaces. Sebastopol: O'Reilly, 2006. 331 p. ISBN 978-0-596-00803-1.