

Campus: São José dos Campos		
Curso (s): BCC/EC		
Unidade Curricular (UC): Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário (UX)		
Unidade Curricular (UC): <i>[nome da UC em inglês] Human-Computer Interaction and User Experience</i>		
Unidade Curricular (UC): <i>[nome da UC em espanhol - opcional] Interacción humano-computadora y experiencia de usuario</i>		
Código da UC:		
Docente Responsável/Departamento: Tiago Silva da Silva / DCT		Contato (e-mail): <i>[opcional]</i> silva.tiago@unifesp.br
Docente (s) Colaborador/a (es/as)/Departamento (s):		Contato (e-mail): [opcional]
Ano letivo: 2024	Termo: 1	Turno/Turma: I
Nome do Grupo/Módulo/Eixo da UC (se houver):		Idioma predominante em que a UC será oferecida: <input checked="" type="checkbox"/> Português <input type="checkbox"/> English <input type="checkbox"/> Español <input type="checkbox"/> Français <input type="checkbox"/> Libras <input type="checkbox"/> Outro:
UC: <input checked="" type="checkbox"/> Fixa <input type="checkbox"/> Eletiva <input type="checkbox"/> Optativa	Oferecida como: <input checked="" type="checkbox"/> Disciplina <input type="checkbox"/> Módulo <input type="checkbox"/> Estágio <input type="checkbox"/> Outro:	Oferta da UC: <input type="checkbox"/> Semestral <input checked="" type="checkbox"/> Anual
Ambiente Virtual de Aprendizagem: <input type="checkbox"/> Moodle <input checked="" type="checkbox"/> Classroom <input type="checkbox"/> Outro: <input type="checkbox"/> Não se aplica		
Pré-Requisito (s) - Indicar Código e Nome (s) da (s) UC: POO		
Carga horária total (em horas): 72hs		
Carga horária teórica (em horas): 54hs	Carga horária prática (em horas): 18hs	Carga horária de extensão (em horas, se houver): 16hs
Se houver atividades de extensão, indicar código e nome do projeto ou programa vinculado na Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (ProEC): 17318 - Programa de Extensão e Pesquisa do ICT (PEPICT): Educação, Cultura e Popularização da Ciência 17319 - Programa de Extensão e Pesquisa do ICT (PEPICT): Sociedade Sustentável e Meio Ambiente 17787 - Programa de Extensão e Pesquisa do ICT (PEPICT): Saúde e Bem-estar 17321 - Programa de Extensão e Pesquisa do ICT (PEPICT): Inovação Tecnológica e Industrialização Sustentável" CEGI - Centro de Estudos em Games e Internet		
Ementa: Reflexão sobre conceitos e teorias relacionados à qualidade de uso e design de sistemas interativos. Aplicação de técnicas para elicitación e análise de dados sobre usuários e tarefas. Aplicação de fundamentos e técnicas para concepção de interfaces e de interação. Aplicação de métodos de avaliação de sistemas interativos. Prática com ferramentas de apoio.		
Conteúdo programático: Fundamentos de IHC e UX: Conceitos Básicos; Fatores Humanos em Sistemas Computacionais; Abordagens Teóricas; Modelos de Processos de Design. Pesquisa com Usuários: Métodos de Pesquisa; Técnicas para Coleta de Dados; Análise, Interpretação e Apresentação de Dados. Ideação e Sketching: Técnicas para Ideação e Sketching; Propriedades de Sketches. Prototipação: Sketch vs. Protótipo; Técnicas para Prototipação; Propriedades de Protótipos; Tipos de Protótipos. Avaliação: Planejamento da Avaliação; Métodos de Avaliação; Reportando Resultados da Avaliação.		

Objetivos:

Gerais:

Apresentar e praticar os conceitos, técnicas e ferramentas de Interação Humano-Computador e Design da Experiência do Usuário.

Específicos:

- A. Projetar uma aplicação interativa, aplicando um ciclo de design centrado no usuário com ferramentas e técnicas relacionadas, para aprimorar a usabilidade e a experiência do usuário.
- B. Analisar e avaliar uma interface de usuário que considere seus usuários, o contexto de uso, e necessidades das partes interessadas, levando em consideração acesso universal e tecnologias assistivas.
- C. Planejar e conduzir avaliações por inspeção e testes com usuários para analisar e avaliar uma interface de usuário que considere o contexto de uso.
- D. Criar uma aplicação simples, juntamente com ajuda e documentação, que suporte uma interface gráfica de usuário para um cliente hipotético e realizar avaliações quantitativas e qualitativas e relate os resultados.

Metodologia de ensino:

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.

Avaliação:

Média ponderada dos projetos práticos.

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.

Cronograma: *[opcional]*