

PROGRAMA DE DISCIPLINA

Curso:	Curso Técnico em Informática para Internet	Período Letivo:	4º Ano
Área Profissional:	Informação e Comunicação	Carga-Horária:	90h (120ha)
Disciplina:	Projeto de Interface do Usuário		

Ementa

Conceitos básicos que envolvem a interação usuário-sistema. Atributos de qualidade que envolvem a interação. Fases do processo de design de interface (análise, concepção e avaliação).

Pré-Requisitos

Nenhum

Objetivos

- ◆ Apresentar os conceitos de usabilidade e acessibilidade de interfaces de usuário;
- ◆ Descrever e vivenciar processos de design de interface;
- ◆ Apresentar métodos e técnicas para identificar as necessidades dos usuários;
- ◆ Apresentar métodos e técnicas para concepção de interface;
- ◆ Planejar, aplicar e interpretar avaliações de interfaces.

Conteúdo Programático

1. Conceitos Básicos;
 - 1.1. Interface
 - 1.2. Interação
 - 1.3. Affordance
 - 1.4. Metáforas.
2. Atributos de qualidade de IHC
 - 2.1. Usabilidade
 - 2.2. Acessibilidade
3. Métodos e técnicas para identificar as necessidades dos usuários
 - 3.1. Entrevistas
 - 3.2. Questionários
 - 3.3. Grupos focos
4. Organização do espaço do problema
 - 4.1. Usuários
 - 4.2. Cenários
 - 4.3. Brainstorming
 - 4.4. Card sorting
5. Métodos e técnicas de concepção de interface
 - 5.1. Prototipação
 - 5.2. Storyboard
 - 5.3. Maquetes
6. Avaliação de interface
 - 6.1. Planejamento
 - 6.2. Avaliação Analítica
 - 6.3. Avaliação Empírica

6.4. Avaliação por checklists

Procedimentos Metodológicos e Recursos Didáticos

- ◆ Aulas teóricas expositivas,
- ◆ Aulas práticas em laboratório,
- ◆ Desenvolvimento de projetos,
- ◆ Quadro branco, computador, projetor multimídia.

Avaliação

- ◆ Avaliações escritas e práticas,
- ◆ Trabalhos individuais e em grupo (listas de exercícios, estudos dirigidos, pesquisas),
- ◆ Apresentação dos trabalhos desenvolvidos.

Bibliografia Básica

1. PREECE, Jennifer. Design de Interação: além da interação homem-computador. Bookman, 2005. (10 exemplares)
2. Cybes, Walter; Betiol, Adriana Holtz; Faust, Richard. Ergonomia e Usabilidade – Conhecimento Métodos e Aplicações. Novatec. 2010. (0 exemplar)
3. KRUG, Steve. Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web. 2. ed. rev. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008. 201 p. il. ISBN 978-85-7608-271-2. (10 exemplares)

Bibliografia Complementar

1. NIELSEN, Jakob. Usability engineering. San Diego, CA: Morgan Kaufmann, 1993. (6 exemplares)
2. Rubin, Jeffrey; Chisnell Dana. Handbook of Usability Testing: How to plan, design and conduct effective. Wiley. 2008. (0 exemplar)
3. OLIVEIRA NETTO, Alvim Antônio de. IHC interação humano computador. Florianópolis: Visual Books, 2004. (5 exemplares)
4. Barbosa, Simone Diniz Junqueira; da Silva, Bruno Santana. Interação Humano-Computador. Campus. 2010. (0 exemplar)
5. Norman, D (2007) The Design of Future Things. New York: Basic Books. (0 exemplar)

Informações Adicionais

- | | |
|------------------------------|---|
| Software(s) de Apoio: | <ul style="list-style-type: none">◆ Plug-in Firefox◆ ForeUI Prototyping tools◆ Microsoft Visual Studio◆ Microsoft Expression Blend◆ http://www.useit.com/jakob/webusability/◆ http://balsamiq.com/ |
| Site(s): | <ul style="list-style-type: none">◆ http://www.foreui.com/◆ http://msdn.microsoft.com/pt-br/default.aspx◆ http://www.microsoft.com/expression/products/blend_overview.aspx |