



Ministério da Educação
 UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
 Setor de Ciências Exatas
 Departamento de Informática

Ficha 2 (variável)

Disciplina: Interação Humano-Computador						Código: CI1350 / CI350	
Natureza: (X) Obrigatória () Optativa		(X) Semestral () Anual () Modular					
Pré-requisito:		Co-requisito:		Modalidade: () Presencial (X) Totalmente EaD () % EaD*			
CH Total: 60 CH semanal: 04		Padrão (PD): 30	Laboratório (LB): 30	Campo (CP): 0	Estágio (ES): 0	Orientada (OR): 0	Prática Específica (PE): 0
EMENTA (Unidade Didática)							
Introdução à Interação Humano-Computador (IHC); Conceitos básicos em IHC; Qualidade em IHC; Teorias de IHC; Ética no projeto da IHC; Design Socialmente Consciente; Design Participativo e Design Universal; Especificação, Modelagem e Prototipação em IHC; Técnicas e Ferramentas de Prototipação; Avaliação em IHC.							
PROGRAMA (itens de cada unidade didática)							
Datas	#	Conteúdo					
31/01/22	1	Apresentação da disciplina e Introdução à Interação Humano-Computador					
02/02/22	2	Leitura 1 e Discussão					
07/02/22	3	Conceitos Básicos em IHC					
09/02/22	4	Leitura 2 e Discussão					
14/02/22	5	Design Centrado no Usuário					
16/02/22	6	Design Universal e Socialmente Consciente					
21/02/22	7	Design Participativo					
23/02/22	8	Leitura 3 e Discussão					
28/02/22		Feriado de Carnaval					
02/03/22	9	Qualidade em IHC: Avaliação de Usabilidade					
07/03/22	10	Qualidade em IHC: Avaliação de Experiência do Usuário					
09/03/22	11	Qualidade em IHC: Avaliação de Acessibilidade					
14/03/22	12	Trabalho Prático 1: Preparação da avaliação e avaliadores(as)					
16/03/22	13	Trabalho Prático 1: Condução da Avaliação Individual					
21/03/22	14	Trabalho Prático 2: Condução da Avaliação Consolidada					
23/03/22	15	Trabalho Prático 2: Apresentações das avaliações conduzidas					
28/03/22	16	Trabalho Prático 2: Apresentações das avaliações conduzidas					
30/03/22	17	Prova Parcial					
04/04/22	18	Especificação e Modelagem em IHC					
06/04/22	19	Prototipação em IHC: técnicas e ferramentas					
11/04/22	20	Prototipação em IHC: técnicas e ferramentas					
13/04/22	21	Avaliação de Protótipos					
18/04/22	22	Trabalho Prático 3: Prototipação e Avaliação					
20/04/22	23	Trabalho Prático 3: Prototipação e Avaliação					
25/04/22	24	Trabalho Prático 3: Apresentações					
27/04/22	25	Trabalho Prático 3: Apresentações					
02/05/22	26	Teorias em IHC					
04/05/22	27	Teorias em IHC					
09/05/22		Prova Final					

OBJETIVO GERAL

Oferecer noções básicas da disciplina de Interação Humano-Computador a partir de uma perspectiva socialmente consciente e orientada a projetos de software. O aluno será capaz de analisar e considerar questões sociotécnicas no projeto de interface e interação de uma solução computacional interativa.

OBJETIVO ESPECÍFICO

1. O aluno deve ser capaz de identificar fatores sociotécnicos existentes no domínio do problema abordado e de propor soluções computacionais interativas que demonstrem um entendimento dos fatores identificados;
2. O aluno deve apresentar uma visão crítica e socialmente responsável para as soluções propostas e ser capaz de especificá-la de forma sucinta, elaborando e avaliando protótipos interativos;
3. O aluno deve demonstrar capacidade de trabalho em equipes e de tomada de decisão informada por conhecimentos teóricos ou empíricos;
4. O aluno deve ser capaz de analisar requisitos não-funcionais (e.g., segurança, usabilidade, desempenho, portabilidade, disponibilidade) a partir de uma perspectiva da IHC.

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

A dinâmica adotada para a disciplina articulará aulas teóricas e expositivas com apresentações e discussão sobre artigos e capítulos de livros, exposição de exemplos e estudos de casos, aplicação de trabalhos práticos e avaliações para promover o entendimento e a análise crítica sobre os tópicos trabalhados.

A disciplina será oferecida por meio de um Moodle que servirá como repositório de materiais, gerenciador das atividades, ambiente de entrega dos resultados das atividades, e ambiente mediador do conteúdo entre discentes e docentes. Aulas síncronas serão conduzidas semanalmente por meio de sistema de videoconferência gratuito através do link <https://bbb.c3sl.ufpr.br/b/nat-fyc-wze-ehf> para a discussão sobre os resultados das atividades conduzidas, esclarecimentos de dúvidas e atendimentos necessários.

No calendário definido na resolução Nº 52/21-CEPE teremos 27 encontros de 2 h conforme o programa da disciplina, totalizando 54 horas. Para o cumprimento das 6 horas restantes serão disponibilizados vídeos e slides sobre o conteúdo da disciplina.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

A avaliação será feita com base em uma Prova Parcial (PP), 3 (três) Trabalhos Práticos (TP1, TP2 e TP3), 3 (três) leituras e discussões feitas pelos alunos para os tópicos da disciplina (LD1, LD2 e LD3) e uma Prova Final (PF).

Cálculo da Média Parcial: $(\text{Média das LDs} * 15\%) + (\text{TP1} * 15\%) + (\text{TP2} * 20\%) + (\text{TP3} * 20\%) + (\text{PP} * 30\%)$

Cálculo da Média Final:

- igual à Média Parcial, se esta é igual ou superior a 70 ou inferior a 40,
- média aritmética entre a Média Parcial e a nota na Prova Final, caso contrário.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA (mínimo 03 títulos)

- Rocha, H.V., Baranauskas, M.C.C. Design e avaliação de interfaces humano-computador. Unicamp. 2003.
- Soegaard, M., Rikke, F.D. (Eds.) The Encyclopedia of Human-Computer Interaction. 2ª Ed. 2017. Disponível online: <https://www.interaction-design.org>.
- Horizontes Magazine: <http://horizontes.sbc.org.br/>
- Artigos da Biblioteca Digital da Sociedade Brasileira de Computação - SBC Open Lib: <https://sol.sbc.org.br/index.php/indice>

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (mínimo 05 títulos)

É a leitura recomendada para aumentar os conhecimentos sobre determinados assuntos, criando a oportunidade de adentrar nas idéias de diferentes autores (mínimo três títulos).

- Barbosa, S., Silva, B. Interação humano-computador. Elsevier Brasil. 2010.
- Benyon D. Interação humano-computador. São Paulo: Pearson Prentice Hall. 2011.
- De Souza, Clarisse Sieckenius. The semiotic engineering of human-computer interaction. MIT press, 2005.
- Papanek, Victor, and R. Buckminster Fuller. Design for the real world. London: Thames and Hudson, 1972.
- Rogers, Y., Sharp, H., Preece, J. Design de interação: além da interação humano-computador. Bookman; 3ªEd. 2013.

Professor da Disciplina: Natasha Malveira Costa Valentim

Assinatura: _____

Chefe de Departamento ou Unidade equivalente: _____

Assinatura: _____

**OBS: ao assinalar a opção % EAD, indicar a carga horária que será à distância.*