



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
COORDENADORIA DE PROJETOS E ACOMPANHAMENTO CURRICULAR
DIVISÃO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR

FORMULÁRIO PARA CRIAÇÃO E/OU REGULAMENTAÇÃO DE DISCIPLINA

(X) **Regulamentação** (se a disciplina está prevista no Projeto Pedagógico)

() **Criação/Regulamentação** (se a disciplina não está prevista no Projeto Pedagógico)

1. Unidade Acadêmica que oferta a Disciplina (Faculdade, Centro, Instituto, *Campus*):
Campus de Quixadá

2. Departamento que oferta a Disciplina (quando for o caso):

--

3. Curso(s) de Graduação que oferta(m) a disciplina

Código do Curso	Nome do Curso	Grau do Curso ¹	Currículo (Ano/Semestre)	Caráter da Disciplina ²	Semestre de Oferta ³	Habilitação ⁴
401	Sistemas de Informação	Bacharelado	2007.2A	Optativa	8º	--
406	Design Digital	Bacharelado	2015.1	Obrigatória	4º	--

4. Nome da Disciplina:

Avaliação da Interação Humano-Computador

5. Código da Disciplina

 (preenchido pela PROGRAD):

QXD0189

6. Pré-Requisitos	Não ()	Sim (X)	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade
		QXD0038	Interação Humano-Computador

7. Correquisitos	Não (X)	Sim ()	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade

8. Equivalências	Não ()	Sim (X)	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade
		QXD002	Avaliação de Sistemas

1 Preencher com *Bacharelado, Licenciatura ou Tecnólogo*.

2 Preencher com *Obrigatória, Optativa ou Eletiva*.

3 Preencher quando obrigatória.

4 Quando eletiva, preencher com a *habilitação ou ênfase* a que se vincula a disciplina.

9. Turno da Disciplina (é possível marcar mais de um item):

Matutino Vespertino Noturno

10. Regime da Disciplina:

Semestral Anual Modular

11. Justificativa para a criação/regulamentação desta disciplina – Máximo de 500 caracteres

(mostrar a importância da área / do conteúdo para a formação do aluno, a pertinência da disciplina na integralização curricular e outros aspectos):

Avaliar a qualidade de um sistema computacional é uma das etapas mais importantes do design de sistemas interativos. Não é preciso apenas aprender o conhecimento teórico e prático para o desenvolvimento de sistemas, é necessária também a sensibilidade dos *designers* em avaliarem seu próprio trabalho em termos de fatores de qualidade de uso, como usabilidade, experiência do usuário, comunicabilidade e acessibilidade. Os alunos devem se capacitar nas principais técnicas e métodos de avaliação de sistemas interativos, tanto através de inspeções quanto de estudos empíricos.

12. Objetivo(s) da Disciplina:

Geral:

- Capacitar os alunos para conhecer e aplicar metodologias e ferramentas de avaliação de sistemas.

Específicos:

- Capacitar os alunos para conhecer a importância da avaliação como uma das atividades do design de interação.
- Apresentar os diversos critérios de qualidade de uso de sistemas: usabilidade, experiência do usuário, comunicabilidade, acessibilidade, sociabilidade, jogabilidade, etc.
- Apresentar os diversos tipos métodos de avaliação: investigação, inspeção, observação
- Discutir sobre avaliação para diferentes tipos de dispositivos: web, *smartphones*, jogos, tecnologias vestíveis etc.
- Capacitar os alunos a aplicarem na prática avaliações da interação em todas as suas etapas: planejamento, coleta de dados, análise e apresentação de dados.

13. Ementa:

Conceitos básicos de Interação Humano-Computador. Introdução à Avaliação: O quê, por que, quando e onde avaliar. Técnicas de coleta de dados dos usuários. Métodos de Avaliações da Interação: investigação, inspeção, observação. Questões éticas envolvidas na avaliação.

14. Descrição da Carga Horária

Número de Semanas:	Número de Créditos:	Carga Horária Total:	Carga Horária Teórica:	Carga Horária Prática:
16	4	64 horas	48 horas	16 horas

15. Bibliografia Básica (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 03 títulos):

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação:** além da interação humano-computador. 3. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2013. xiv, 585 p. ISBN 9788582600061 (broch.).

BARBOSA, Simone D. J.; SILVA, Bruno Santana da. **Interação humano-computador.** Rio de Janeiro: Elsevier, c2010. 384 p. (Série SBC, Sociedade Brasileira de Computação). ISBN 9788535234183 (broch.).

SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. **Avaliação e projeto no design de interfaces**. 2. ed., rev. amp. Teresópolis, RJ: 2AB, 2010. 223 p. ISBN 9788586695469.

16. Bibliografia Complementar (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 05 títulos – de acordo com instrumento de avaliação de Curso de Graduação, INEP/maio-2012 ou legislação posterior):

CYBIS, Walter de Abreu; BETIOL, Adriana Holtz.; FAUST, Richard. **Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações**. 3. ed. São Paulo: Novatec, 2015. 496 p. ISBN: 9788575224595

SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. **Design participativo: técnicas para inclusão de usuários no processo de ergodesign de interfaces**. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2012. 170 p. ISBN 9788561556167

LAZAR, Jonathan; FENG, Jinjuan Heidi; HOCHHEISER, Harry. **Research methods in human-computer interaction**. John Wiley & Sons, 2010. ISBN: 9780470723371

BERNHaupt, Regina. **Evaluating user experience in games: concepts and methods**. New York, NY: Apress, 2010. ISBN 9781848829633 (ebook). Disponível em: <<http://link.springer.com/book/10.1007/978-1-84882-963-3>>. Acesso em: 3 nov. 2016.

AFFECT and emotion in human-computer interaction : from theory to applications. Berlin: Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2008. ISBN 9783540850991. Disponível em: <<https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-540-85099-1.pdf>>. Acesso em: 2 jun. 2017.

17. Aprovação do Colegiado do Departamento (quando for o caso)

Data de Aprovação:

Chefe(a) do Departamento
Assinatura e Carimbo

18. Aprovação do(s) Colegiado(s) de Curso(s)

Código do Curso:

Data de Aprovação:

Coordenador(a) do Curso
Assinatura e Carimbo

19. Aprovação do Conselho da Unidade Acadêmica

Data de Aprovação:

Diretor(a) da Unidade Acadêmica
Assinatura e Carimbo

20. Aprovação do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (Câmara de Graduação)

Data de Aprovação:

Presidente(a) da Câmara de Graduação
Assinatura e Carimbo

Orientações para tramitação do processo:

Deve ser aberto e encaminhado processo à Pró-Reitoria de Graduação / Câmara de Graduação, contendo: 1) Ofício(s) informando a data de aprovação da criação e/ou regulamentação da(s) disciplina(s) pela Coordenação do Curso, pelo(s) Departamento(s) envolvido(s) – se for o caso – e pela Direção da Unidade Acadêmica; 2) Formulário para Criação e/ou Regulamentação de Disciplina integralmente preenchido, com assinaturas, datas e carimbos solicitados.

ANEXO - Descrição do Conteúdo e Carga Horária

Descrição do Conteúdo e Carga Horária		
Unidades e Assuntos das Aulas	Nº de Horas Teóricas	Nº de Horas Práticas
1. Qualidade em IHC <ul style="list-style-type: none">● Usabilidade● Comunicabilidade● Acessibilidade	6	
2. Design de Interação <ul style="list-style-type: none">● Etapas do design● Processos de design de IHC● Avaliação de IHC	8	
3. Introdução à Avaliação: O quê, por que, onde e quando avaliar	4	
4. Planejamento da avaliação <ul style="list-style-type: none">● Recrutamento de participantes● Elaboração de cenários e tarefas● Questões éticas	4	
5. Métodos de avaliação por investigação <ul style="list-style-type: none">● Coleta de dados dos usuários● Entrevistas● Questionários● Brainstorm● Card sorting● Técnicas alternativas: <i>eye tracking</i>, <i>user diaries</i>, registros de log	10	2
6. Métodos de avaliação por inspeção <ul style="list-style-type: none">● Avaliação heurística● Percorso cognitivo	6	2

● Método de inspeção semiótica				
7. Métodos de avaliação por observação		6	2	
● Teste de usabilidade				
● Prototipação em papel				
● Método de avaliação de comunicabilidade				
8. Avaliação de acessibilidade		4	2	
● Validadores automáticos				
● Avaliação com especialistas				
● Avaliação com usuários				
9. Realizando uma avaliação		4	8	
14. Descrição da Carga Horária				
Número de Semanas: 16	Número de Créditos: 4	Carga Horária Total: 64h	Carga Horária Teórica: 48h	Carga Horária Prática: 16h