



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

() **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	4º	--
402	Engenharia de Software	Bacharelado	2010.1	Obrigatória	4º	--
404	Ciência da Computação	Bacharelado	2013.1	Obrigatória	6º	
406	Design Digital	Bacharelado	2015.1	Obrigatória	3º	--

4. Nome da Disciplina:

Interação Humano-Computador

5. Código da Disciplina (preenchido pela PROGRAD):

QXD----

6. Pré-Requisitos	Não (x)	Sim ()	Nome da Disciplina/Atividade
		Código	

7. Correquisitos Não (x) Sim ()

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.

		Código	Nome da Disciplina/Atividade

8. Equivalências	Não (<input type="checkbox"/>)	Sim (<input checked="" type="checkbox"/>)	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade
		QXD0038	Interface Humano-Computador

9. Turno da Disciplina (é possível marcar mais de um item): <input checked="" type="checkbox"/> Matutino <input checked="" type="checkbox"/> Vespertino <input type="checkbox"/> Noturno
--

10. Regime da Disciplina: <input checked="" type="checkbox"/> Semestral <input type="checkbox"/> Anual <input type="checkbox"/> Modular

11. Justificativa para a criação/regulamentação desta disciplina – Máximo de 500 caracteres:
A disciplina de IHC possui fortes características multi e interdisciplinares, pois aborda questões de psicologia, linguística (semiótica), comunicação e ética. Estas características são muito positivas para o profissional das áreas de Tecnologia de Informação, pois ampliam sua visão sobre o produto final que deve ser disponibilizado ao usuário. Assim, é importante enfatizar aos alunos dessa disciplina e futuros profissionais, questões de usabilidade, comunicabilidade, acessibilidade e avaliação da interação para fornecerem sistemas fáceis de aprender e de usar. Além disso, o aluno deve aprender como colher opinião dos usuários de sistemas computacionais, preocupando-se com as questões éticas pertinentes.

12. Objetivo(s) da Disciplina:
O principal objetivo é mostrar a importância de IHC em sistemas computacionais e apresentar as principais abordagens, teorias e ferramentas desta área. Mais especificamente, a disciplina objetiva: (i) levar o aluno a refletir sobre a importância de entender e considerar as preferências e restrições dos usuários no design de sistemas computacionais, (ii) ensinar como projetar sistemas fáceis de usar e aprender, (iii) ensinar como projetar sistemas acessíveis, (iv) ensinar questões éticas sobre como colher opinião dos usuários e (v) ensinar noções básicas de como avaliar a interação de sistemas computacionais.

13. Ementa:
Os conceitos de interação e interface humano-computador; Estilos e paradigmas de interação: interfaces gráficas, manipulação direta, ícones e linguagens visuais. Teorias de IHC: Engenharia cognitiva e Engenharia semiótica de sistemas interativos; Sistemas de Ajuda e Sistemas de Explicação; Design de Interação: modelagem de interfaces e concretização do projeto de interface (prototipação de interfaces, ferramentas de apoio à construção de interfaces); Avaliação de sistemas interativos: métodos de inspeção, métodos empíricos, testes com usuários, aspectos éticos na relação com os usuários; Acessibilidade: conceitos, Lei Nacional de Acessibilidade, recomendações W3C para um site acessível, ferramentas de apoio ao design de sistemas acessíveis, avaliação de acessibilidade.

14. Descrição da Carga Horária				
Número de Semanas: 16	Número de Créditos: 4	Carga Horária Total: 64 horas	Carga Horária Teórica: 48 horas	Carga Horária Prática: 16 horas

15. Bibliografia Básica (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 03 títulos):
BARBOSA,S.; SILVA. **Interação Humano-computador**. Campus, 2010.ISBN: 9788535234183
PREECE, J.; ROGERS,Y. **Design de interação: além da interação homem-computador**. Bookman, 2005.ISBN: 9788536304946

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

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):

BENYON, David. **Interação humano-computador**. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. 442 p. ISBN 9788579361098

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

OLIVEIRA NETTO, Alvim Antônio de. **IHC e a engenharia pedagógica**. Florianópolis: Visual Books, 2010. 216 p.

SHNEIDERMAN, B. **Designing the user interface**. 4 ed. Addison Wesley, 2005.

TIDWELL, Jenifer. **Designing interfaces**. Sebastopol, Ca: O'Reilly Media, 2006. xx, 331 p. ISBN 9780596008031

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

Código do Curso:

Data de Aprovação:

Coordenador(a) do Curso
Assinatura e Carimbo

Código do Curso:	Data de Aprovação:	<hr/> Coordenador(a) do Curso Assinatura e Carimbo
Código do Curso:	Data de Aprovação:	<hr/> Coordenador(a) do Curso Assinatura e Carimbo

19. Aprovação do Conselho da Unidade Acadêmica

Data de Aprovação:	<hr/> Diretor(a) da Unidade Acadêmica Assinatura e Carimbo
---------------------------	---

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

Data de Aprovação:	<hr/> 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

Unidades e Assuntos das Aulas	Nº de Horas Teóricas	Nº de Horas Práticas
1. Conceitos básicos <ul style="list-style-type: none"> ● Introdução à IHC ● Interface, perspectivas de interação, affordance ● Qualidade em IHC: usabilidade, comunicabilidade 	8	

acessibilidade				
2. Teorias de IHC			8	2
<ul style="list-style-type: none"> ● Engenharia Cognitiva: processamento humano de informação, teoria da ação ● Engenharia Semiótica: noções de semiótica, metacomunicação, classificação de signos 				
3. Design de Interação - Introdução			4 (2 para prova)	
<ul style="list-style-type: none"> ● Etapas do design ● Processos de design de IHC 				
4. Design de Interação – Análise			8	6
<ul style="list-style-type: none"> ● Coleta de dados dos usuários ● Personas ● Cenários ● Projeto de IHC - Análise 				
5. Design de Interação – Síntese			10	6
<ul style="list-style-type: none"> ● Design centrado na comunicação ● Sistema de ajuda e de explicação ● Modelagem de tarefas ● Modelagem de interação ● Design de interfaces: princípios e diretrizes de design de IHC, padrões de projetos para interfaces, paradigmas e estilos de interação ● Projeto de IHC - Síntese 				
6. Design de Interação – Avaliação			10 (2 para prova)	2
<ul style="list-style-type: none"> ● Planejamento: recrutamento, cenários, tarefas, questões éticas ● Métodos de avaliação por inspeção ● Métodos de avaliação por observação ● Avaliação de acessibilidade 				
Número de Semanas: 32	Número de Créditos: 4	Carga Horária Total: 64	Carga Horária Teórica: 48	Carga Horária Prática: 16