



Universidade Federal do Pará
Pró-Reitoria de Ensino de Graduação -
Diretoria de Ensino
Campus Universitário de Castanhal

PLANO DE ENSINO DE DISCIPLINA

Período Letivo

2012.2

1 – Identificação					
1.1. Centro: Campus de Castanhal					
1.2. Departamento: Faculdade de Sistemas de Informação					
1.3. Disciplina: Interação Homem Computador.	1.4. Código: SI06020	1.5. Caráter:			1.6. Carga Horária:
		S e m	A n u al	O b r i g.	
		X		X	68
1.7. Professor (es): Maria da Penha de Andrade Abi Harb					
1.8. Curso(s): Sistemas de Informação					
2. Objetivos - Gerais e Específicos					
Objetivos Gerais: Oferecer ao aluno uma visão da interação do Homem com o Computador.					
Objetivos Específicos: <ul style="list-style-type: none">• Apresentar ao aluno como se dá a troca de informação em o Homem e o Computador.• Entender e visualizar os diferentes modos de interação homem-computador e suas complexidades.• Proporcionar o desenvolvimento de interfaces dentro dos padrões de interação.					
3. Competências e Habilidades					
- O aluno ao cursar a disciplina será capaz de aplicar os conhecimentos da área de IHC no projeto de sistemas de informação e explorar os aspectos práticos relacionados à avaliação e ao projeto de interfaces de interação homem-máquina. Desenvolver interfaces humano-computador úteis a seus usuários, intuitivas, fáceis de usar e eficientes.					
4. Ementa					
– Os conceitos de interação e interface homem-máquina. Dispositivos de entrada e saída em sistemas interativos homem-máquina. Fundamentos de interface de interação homem-máquina. Técnicas de diálogo homem-máquina. Ergonomia de software. Arquiteturas de software e padrões para interfaces de usuários. Interatividade. Metodologias, técnicas e ferramentas de avaliação de interfaces. Multimídia: plataformas e ferramentas de desenvolvimento. Áudio: Propriedades					

físicas, representação digital, processamento e síntese. Imagens: representação digital, dispositivos gráficos, processamento. Vídeo: interfaces, processamento. Animação. Realidade Virtual: modelagem, arquitetura e aplicações.

5. Recursos Didáticos e Materiais Necessários

Notebook em sala – Laboratório - Projetor multimídia – Textos - Livros - Notas de Aula

6. Metodologia de Ensino

Aulas expositivas, exercícios em sala de aula e /ou extra-classe. Exercícios práticos no laboratório.

7. Atividades Discentes

Exercícios em sala de aula e /ou extra-classe.

8. Avaliação

A avaliação do aprendizado será realizada através de trabalho prático e avaliações teóricas (1 avaliação prática e 2 avaliações teóricas). Para tirar a média Final:
Média Final = (Avaliações Teóricas + Trabalho) / 3

9. Bibliografia

Básica:

- 1- HECKEL, P. Software amigável: técnicas de projeto de software para uma melhor interface com o usuário. Rio de Janeiro: Campus, 1993. (11)
- 2- PAULA FILHO, W. P. Multimídia : conceitos e aplicações. Rio de Janeiro: LTC, 2000.
- 3- JOHNSON, S. Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

Complementar:

- 1- GOFFMAN, K.; JOY, D. Contracultura através dos tempos: do mito de prometeu à cultura digital. Rio de Janeiro: Ediouro, 2007.
- 2- CASTELLS, M. A sociedade em Rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura - Volume 1. São Paulo: Paz & Terra, 2002.
- 3- DIX, A.; FINLAY, J.; ABOWD, G.; BEALE, R. Human Computer Interaction, 2nd edition, Ed. Prentice Hall Europe, 1998.
- 4- MANDEL, T. Elements of User Interface, Ed. John Wiley and Sons Inc., 1997.
- 5- SHNEIDERMAN, B. Designing the User Interface - Strategies for Effective Human-Computer Interaction, 3rd edition, Ed. Addison Wesley Publishing Co., 1998.