

<b>DISCIPLINA:</b> Interação Humano-Computador	<b>CÓDIGO:</b> G05IHMO.01
--	---------------------------

**VALIDADE:** Início: 08/2022

Término: 12/2022

**Carga Horária:** Total: 60 horas/aula Semanal: 04 aulas Créditos: 04**Modalidade:** Teórica**Classificação do Conteúdo pelas DCN:** Profissional**Ementa:**

Fundamentos da interação humano-computador; aspectos da fisiologia e cognição humanas; modelagem do usuário de sistemas computacionais; tecnologias de interação; linguagens e ferramentas de apoio; desenvolvimento de sistemas interativos: usabilidade; aspectos sociais e organizacionais da interação humano-computador.

<b>Cursos</b>	<b>Período</b>	<b>Eixo</b>	<b>Obrig.</b>	<b>Optativa</b>
Engenharia de Computação	8º	Engenharia de Software	X	

**Departamento/Coordenação:** Departamento de Informática, gestão e Design**Professor (a):** Alberto Pena Lara**INTERDISCIPLINARIDADES**

<b>Pré-requisitos</b>	<b>Código</b>
Modelagem e Desenvolvimento de Software	G05MDS0.01
Lab. Modelagem e Desenvolvimento de Software	G05LMDS0.01
<b>Co-requisitos</b>	
N.A	

**Objetivos:** *A disciplina devesse possibilitar ao estudante*

1	Apresentar a área de Interação Humano-Computador (IHC).
2	Motivar e capacitar os futuros Engenheiros de Computação na consideração do ser humano e sua experiência nas atividades de projeto e operação de sistemas computacionais.
3	Introduzir noções da fisiologia, psicologia e cognição humanas e que implicações elas trazem para conhecer e saber avaliar a usabilidade dos sistemas computacionais, com ênfase na avaliação de interfaces de usuário.
4	Propiciar ao aluno o conhecimento sobre teorias e métodos para concepção, desenho, desenvolvimento e avaliação de interfaces com usuários;
5	Desenvolver habilidades em técnicas e ferramentas usadas no ciclo de vida do projeto de sistemas interativos;
6	Realizar estudo de caso envolvendo o projeto de IHC

<b>Unidades de ensino</b>		<b>Carga-horária Horas/aula</b>
1	Fundamentos da interação humano-computador;	10
2	Aspetos da fisiologia e cognição humana	12
3	Modelagem do usuário de sistemas computacionais	08
4	Tecnologias da interação	10
5	Desenvolvimento de sistemas interativos	10
6	Usabilidade	12
7	Aspetos sociais e organizacionais IHM	04
<b>Total</b>		<b>66</b>

<b>Bibliografia Básica</b>	
1	ROGERS, Yvone. Design de Interação. Além da interação Humano-Computador. Editora Grupo A, 3ª Edição, 2013.
2	BENYON, David. Interação Humano-Computador. Editora Pearson. 2011.
3	ROSA, José Guilherme Santa, Avaliação Heurística de Interfaces: Aplicações para melhoria da usabilidade e acessibilidade, 2AB Editora, 1ª Edição, 2020.

<b>Bibliografia Complementar</b>	
1	GRAN, Will., UX Design, Editora Pock, 2019.
2	LOWDERMILK, Travis., Design Centrado no Usuário, Editora Novatec, 2013.
3	ROCHA, Heloisa Vieira., Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador, Instituto de Computação, UNICAMP.
4	BROWN, Tim., Design Thinking: Edição Comemorativa 10 anos: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias, Alta Book Editora, 2020.
5	GRANT, Will., UX Design Guia definitivo com as melhores práticas de UX, Novatec Editora, 2019.



Emitido em 12/08/2022

**PLANO DE ENSINO Nº 12082022/2022 - DIGDDV (11.60.04)**  
**(Nº do Documento: 857)**

**(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)**

*(Assinado digitalmente em 12/08/2022 11:25 )*

**ALBERTO PENHA LARA**

*PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO*

*DIGDDV (11.60.04)*

*Matrícula: 1751656*

*(Assinado digitalmente em 16/08/2022 17:13 )*

**ANDRE LUIZ MARAVILHA SILVA**

*PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO*

*DIGDDV (11.60.04)*

*Matrícula: 3061949*

*(Assinado digitalmente em 17/08/2022 20:13 )*

**EDUARDO HABIB BECHELANE MAIA**

*COORDENADOR - TITULAR*

*CECOMDV (11.51.24)*

*Matrícula: 2172988*

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <https://sig.cefetmg.br/documentos/> informando seu número:  
**857**, ano: **2022**, tipo: **PLANO DE ENSINO**, data de emissão: **12/08/2022** e o código de verificação: **86611b2796**