

DISCIPLINA: Interação Humano-Computador	CÓDIGO: 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.

Cursos	Período	Eixo	Obrig.	Optativa
Engenharia de Computação	8º	Engenharia de Software	X	

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

Pré-requisitos	Código
Modelagem e Desenvolvimento de Software	G05MDS0.01
Lab. Modelagem e Desenvolvimento de Software	G05LMDS0.01
Co-requisitos	
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

Unidades de ensino		Carga-horária Horas/aula
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
Total		66

Bibliografia Básica	
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.

Bibliografia Complementar	
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**