



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CAMPUS ARARANGUÁ - ARA  
PLANO DE ENSINO

SEMESTRE 2020.1

**I. IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA:**

CÓDIGO	NOME DA DISCIPLINA	Nº DE HORAS-AULA SEMANAIS		TOTAL DE HORAS-AULA SEMESTRAIS
		TEÓRICAS	PRÁTICAS	
CIT7213	Interface Humano-Computador	2	2	72

HORÁRIO		MODALIDADE
TURMAS TEÓRICAS	TURMAS PRÁTICAS	Ensino Remoto
05652 – 5.2020-2	05652 – 5.2020-2	

**II. PROFESSOR(ES) MINISTRANTE(S)**

Professor Robson Rodrigues Lemos  
Email: robson.lemos@ufsc.br

**III. PRÉ-REQUISITO(S)**

CÓDIGO	NOME DA DISCIPLINA
ARA7124	Engenharia de Software I

**IV. CURSO(S) PARA O(S) QUAL(IS) A DISCIPLINA É OFERECIDA**

Bacharelado em Tecnologias da Informação e Comunicação

**V. JUSTIFICATIVA**

A interface é a ponte de comunicação de qualquer Tecnologia da Informação e Comunicação, meio utilizado pelo usuário para obter êxito na realização de tarefas. Essa disciplina faz amplo uso de conceitos apresentados na disciplina de Introdução a Engenharia de Software. A troca de informação é compreendida pelo procedimento de interação que pode acontecer em diferentes cenários ou ambientes, utilizando diferentes meios e técnicas. Esta disciplina contribui na formação do profissional no que diz respeito ao desenvolvimento de habilidades para realizar o projeto e desenvolvimento de interfaces e avaliação de usabilidade.

**VI. EMENTA**

Princípios de Ergonomia Interfaces humano-computador (IHC). Recomendações ergonômicas para IHC. Padrões de projetos em IHC. Ciclo de engenharia de usabilidade. Técnicas de análise contextual, concepção e avaliação. Experiência do usuário. Acessibilidade na Web. Prática didática com as ferramentas de usabilidade e acessibilidade na web.

**VII. OBJETIVOS**

**Objetivos Gerais:**

- Sensibilizar, motivar, instrumentar e capacitar os alunos para a prática de IHC. Estimular a percepção da importância de um projeto de interação adequado e a compreensão necessária acerca de processo, projeto e avaliação de usabilidade de software.

**Objetivos Específicos:**

- Proporcionar aos alunos a compreensão dos fundamentos teóricos e do conhecimento aplicado ao desenvolvimento de IHC.
- Proporcionar a compreensão gerencial para a identificação e seleção de métodos, técnicas e ferramentas

necessárias à concepção e avaliação da usabilidade de interfaces com o usuário de sistemas interativos.

- Proporcionar o desenvolvimento da capacidade de realização de atividades práticas de análise, especificação e testes.

## VIII. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Conteúdo Teórico seguido de Conteúdo Prático com desenvolvimento de problemas em computador:

Unidade 1: Princípios de Ergonomia Interfaces humano-computador (IHC). [8 ha]

Unidade 2: Recomendações ergonômicas para IHC. [8 ha]

Unidade 3: Padrões de Projeto. [8 ha]

Unidade 4: Ciclo de engenharia de usabilidade. [8 ha]

Unidade 5: Técnicas de análise contextual, concepção e avaliação. [8 ha]

Unidade 6: Acessibilidade na Web. [4 ha]

Unidade 7: Experiência do usuário. [4 ha]

Unidade 8: Prática didática com as ferramentas de usabilidade e acessibilidade na web. [18 ha]

## IX. METODOLOGIA DE ENSINO / DESENVOLVIMENTO DO PROGRAMA

- Aulas teóricas/práticas: as aulas serão desenvolvidas em sessões online síncronas, utilizando tecnologias de informação e comunicação do tipo Web conferência, e assíncronas com a disponibilização de recursos e materiais no Ambiente Virtual de Aprendizagem (Moodle). Materiais do tipo texto, slides, vídeos utilizados na disciplina serão disponibilizados no Moodle.
- Atividades, descrição de trabalhos práticos e listas de exercícios serão disponíveis no Moodle.
- Serão também desenvolvidos, projetos práticos de interface humano-computador, com a participação direta dos alunos e orientação do professor.
- A interação com os alunos de formas síncronas e assíncronas irão também buscar possíveis explicações para as dúvidas que os alunos venham a ter em relação ao conteúdo da disciplina.

## X. METODOLOGIA E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

A verificação do rendimento escolar compreenderá **frequência e aproveitamento** nos estudos, os quais deverão ser atingidos conjuntamente. Será obrigatória a participação nas sessões síncronas online e a realização das atividades online assíncronas correspondentes a disciplina. Será requerido, no mínimo a participação em pelo menos 75% das sessões síncronas online e a realização de 75% das atividades online assíncronas.

A nota do aluno será composta de 3 avaliações:

- **Avaliações:**

- N1: Primeira avaliação: elaboração e entrega de trabalho (projeto prático): peso 3,0
- N2: Segunda avaliação: elaboração e entrega de trabalho (projeto prático): peso 4,5
- N3: Tarefas propostas no Moodle: peso 2,5

A média final (MF) será:  $MF = (N1 * 0.30) + (N2 * 0.45) + (N3 * 0.25)$

- Critério para aprovação: Média Final (MF)  $\geq 6$  e frequência suficiente (FS).
- A nota mínima para aprovação na disciplina será 6,0 (seis). (Art. 69 e 72 da Res. nº 17/CUn/1997).

O aluno com frequência suficiente (FS) e média das notas de avaliações do semestre entre 3,0 e 5,5 terá direito a uma nova avaliação no final do semestre (REC), exceto as atividades constantes no art.70,§ 2º. A nota será calculada por meio da média aritmética entre a média das notas das avaliações parciais (MF) e a nota obtida na

nova avaliação (REC). (Art. 70 e 71 da Res. nº 17/CUn/1997).

$$NF = \frac{MF + REC}{2}$$

- Ao aluno que não comparecer às avaliações ou não apresentar trabalhos no prazo estabelecido será atribuída nota 0 (zero). (Art. 70, § 4º da Res. nº 17/CUn/1997)

#### Observações:

#### Avaliação de recuperação

- Não há avaliação de recuperação nas disciplinas de **caráter prático** que envolve atividades de laboratório (Res.17/CUn/97).

#### Avaliação de segunda chamada:

- Para pedido de segunda avaliação somente em casos em que o aluno, por motivo de força maior e plenamente justificado, deixar de realizar avaliações previstas no plano de ensino, deverá formalizar pedido de avaliação à Direção do Campus Araranguá dentro do prazo de 3 dias úteis apresentando comprovação.

#### Horário de atendimento ao aluno:

- Será realizado online de forma síncrona ou assíncrona.
- Quinta-feira das 14:00 hs às 17:00 hs

### XI. CRONOGRAMA TEÓRICO/PRÁTICO

AULA (semana)	DATA	ASSUNTO
1	02/03/2020 a 06/03/2020	Apresentação do plano de ensino e Introdução a IHC - Princípios ergonômicos para IHC
2	09/03/2020 a 13/03/2020	Unidade 1: Princípios ergonômicos para IHC
3	31/08/2020 a 04/09/2020	Unidade 2: Recomendações ergonômicas para IHC
4	07/09/2020 a 11/09/2020	Unidade 2: Recomendações ergonômicas para IHC
5	14/09/2020 a 18/09/2020	Unidade 3: Padrões de projetos em IHC
6	21/09/2020 a 25/09/2020	Unidade 4: Ciclo de engenharia de usabilidade
7	28/09/2020 a 02/10/2020	Unidade 4: Ciclo de engenharia de usabilidade
8	05/10/2020 a 09/10/2020	Unidade 5: Técnicas de análise contextual, concepção e avaliação
9	12/10/2020 a 16/10/2020	Unidade 5: Técnicas de análise contextual, concepção e avaliação
10	19/10/2020 a 23/10/2020	<b>Primeira Avaliação: Trabalho Prático</b>
11	26/10/2020 a 30/10/2020	Unidade 6: Acessibilidade na Web
12	02/11/2020 a 06/11/2020	Unidade 6: Acessibilidade na Web
13	09/11/2020 a 13/11/2020	Unidade 7: Experiência do usuário
14	16/11/2020 a 20/11/2020	Atividades práticas de IHC
15	23/11/2020 a 27/11/2020	Atividades práticas de IHC
16	30/11/2020 a 04/12/2020	<b>Segunda Avaliação: Trabalho Prático</b>
17	07/12/2020 a 11/12/2020	<b>Prova de Recuperação</b>
18	14/12/2020 a 18/12/2020	Divulgação de Resultados

## XII. Feriados previstos para o semestre 2020.1

07/07	Independência do Brasil
12/10	Nossa Senhora Aparecida
28/10	Dia do Servidor Público
02/11	Dia de Finados
15/11	Proclamação da República

## XIII. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BARBOSA, S., & SILVA, B. Interação humano-computador. Elsevier Brasil. 2010  
([https://books.google.com.br/books?hl=en&lr=&id=qk0skwr\\_cewC&oi=fnd&pg=PP2&dq=livro+intera%C3%A7%C3%A3o+humano+computador&ots=RNG5-GuYjn&sig=bqI5-BPgA6Vo4qHLZ4-MBbtIhaE&redir\\_esc=y#v=onepage&q=livro%20intera%C3%A7%C3%A3o%20humano%20computador&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=en&lr=&id=qk0skwr_cewC&oi=fnd&pg=PP2&dq=livro+intera%C3%A7%C3%A3o+humano+computador&ots=RNG5-GuYjn&sig=bqI5-BPgA6Vo4qHLZ4-MBbtIhaE&redir_esc=y#v=onepage&q=livro%20intera%C3%A7%C3%A3o%20humano%20computador&f=false))

CYBIS, Walter de Abreu; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. **Ergonomia e usabilidade**: conhecimentos, métodos e aplicações. São Paulo (SP): Novatec, 2007.

## XIV. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR:

JACKO, J. A. (Ed.). *Human computer interaction handbook: Fundamentals, evolving technologies, and emerging applications*. CRC press. 2012  
([https://books.google.com.br/books?hl=en&lr=&id=dVrRBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=book+human+computer+interaction&ots=wVeofbvBj4&sig=bxh49WcmX08mu4rqZ1Tesjd62tY&redir\\_esc=y#v=onepage&q=book%20human%20computer%20interaction&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=en&lr=&id=dVrRBQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=book+human+computer+interaction&ots=wVeofbvBj4&sig=bxh49WcmX08mu4rqZ1Tesjd62tY&redir_esc=y#v=onepage&q=book%20human%20computer%20interaction&f=false))

Os livros acima citados constam na Biblioteca Universitária e Setorial de Araranguá. Algumas bibliografias também podem ser encontradas no acervo da disciplina, via sistema Moodle.

---

Prof. Robson Rodrigues Lemos

Aprovado pela Coordenadoria Especial em

\_\_\_/\_\_\_/2020

Aprovado na Reunião do Colegiado do Curso em

\_\_\_/\_\_\_/2020