

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

**CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA
CELSO SUCKOW DA FONSECA
CAMPUS PETRÓPOLIS**

CURSO SUPERIOR DE ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO

DEPARTAMENTO		PLANO DE CURSO DA DISCIPLINA		
ENGENHARIA DE COMPUTAÇÃO		PROJETO DE INTERAÇÃO		
CÓDIGO	PERÍODO	ANO	SEMESTRE	PRÉ-REQUISITOS
GCOM1006PE	1º	2014	1	
CRÉDITOS	AULAS/SEMANA			
2	TEÓRICA	PRÁTICA	ESTÁGIO	TOTAL DE AULAS NO SEMESTRE
	2	0	0	
				36

EMENTA

1. Conceituação de mídias. Fundamentos de sistemas multimídia. Mídias discretas e contínuas.
2. Projeto de Interface Humano-Computador. Métodos e técnicas de design.
3. A interação além da IHC. Princípios de um bom design de interfaces.
4. Requisitos. Prototipagem. Ergonomia de software.
5. Usabilidade em sistemas de software e hardware.
6. Noções de Engenharia cognitiva e semiótica. Conceitos de Engenharia de software.
7. Programação visual de interfaces.

BIBLIOGRAFIA

- ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J. Design de interação: além da interação homem-computador. 3 a edição. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- CYBIS, W.; BETIOL, A.H.; FAUST, R. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. 2 a edição. São Paulo: Novatec, 2010.
- BENYON, D. Interação-Humano Computador. 2 a edição. São Paulo. Prentice Hall. 2011
- NUNES, R.R. E-Usabilidade. Ed. LTC. 2008.
- NEIL, T. Padrões de design para aplicativos móveis. São Paulo: Novatec, 2012.
- BARBOSA, S.D.J. Interação-Humano Computador. Rio de Janeiro. Ed. Elsevier. 2011.
- MELO, A.; ABELHEIRA, R. Design Thinking & thinking design. São Paulo. Ed. Novatec. 2015.
- PUREWAL, S. Aprendendo a desenvolver aplicações Web. Ed. Novatec. 2014.
- SILVA, M.S. Criando sites com HTML: sites de alta qualidade com HTML e CSS. São Paulo: Novatec, 2008.

OBJETIVOS GERAIS

- Introdução aos métodos e técnicas de usabilidade e prototipagem de projetos de interação.
- Introdução à Engenharia Cognitiva, Semiótica e de Software aplicadas à interação humano-computador.

METODOLOGIA

AULAS EXPOSITIVAS E TAREFAS EM GRUPO

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO
TAREFAS EM GRUPO, PROVAS E PROTOTIPAGEM DE UM PROJETO COMPLETO.

CHEFE DO DEPARTAMENTO	
NOME	ASSINATURA
LAURA SILVA DE ASSIS	

PROFESSOR RESPONSÁVEL PELA DISCIPLINA	
NOME	ASSINATURA
LUIS CARLOS DOS S. C. RETONDARO	

APROVADO PELO CONSELHO DEPARTAMENTAL EM: _____/_____/_____
--

PROGRAMA
<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação da disciplina e discussão sobre aplicações e contextos. • Histórico e introdução a Sistemas Multimídia • Conceituação de mídias discrtas e contínuas • Interfaces – exemplos de bad-designs • Características gerais dos usuários • Princípios de um bom design de interação • Golfo de interação e avaliação • Especificação de requisitos para projeto de interface • Prototipagem - Mockup • Introdução a Engenharia Cogniitiva • Introdução à Engenharia de Software • Introdução à Engenharia Semiótica • Avaliação Heurística • Apresentação do Projeto Final