



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS
DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO**

**Plano de Curso do Componente Curricular
Período Suplementar Excepcional 2020.3**

Nome do Componente Curricular: EXA0190-INTERFACE HOMEM-MÁQUINA (PPC antigo) ou EXA1579-INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR (PPC novo)

Quantidade de Vagas: 20

Docentes: Bruno de Sousa Monteiro; Paulo Henrique Lopes

versão: 29/05/2020

Horário: terça a sexta, de 20:00 às 21:00

1. CONTEÚDOS A SEREM ESTUDADOS EM ACORDO COM O PGCC VIGENTE

Conteúdo		
Unidade I ● INTRODUÇÃO: ● Conceitos fundamentais ● Abordagens Teóricas e Multidisciplinares ● Qualidade em IHC ● Processos de Design	Unidade II ● ANÁLISE DE DESIGN: ● Conceitos e Orientações ● Técnicas de coleta de dados ● Representações do domínio: ● Perfis e Personas ● Cenários ● Análise de Tarefas	Unidade III ● SÍNTESE DE DESIGN: ● Princípios e diretrizes ● Design da Interface ● Prototipação ● AVALIAÇÃO DO DESIGN: ● Conceitos e Orientações
Literatura Básica		
● Material didático disponibilizado no SIGAA. ● Livro: BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S. Interação Humano-Computador. Editora Campus. Elsevier, 2010. ● Livro: PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. Design de Interação. Porto Alegre: Bookman, 2013. ● Livro: MELO, A.; ABELHEIRA, R. Design Thinking & Thinking Design. NOVATEC. 2015. ● Interação Humano-Computador - 2ª edição. https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/2614 ● Level Up: Guia Para o Design de Jogos. https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/177891 ● Design Thinking. https://www.livrodesignthinking.com.br ● Artigos em IHC (2018-2019): https://sol.sbc.org.br/index.php/ihc_estendido/issue/archive		

2. METODOLOGIA A SER UTILIZADA

Objetivo da disciplina: Construir conhecimentos sobre conceitos e técnicas que embasem a concepção de um Modelo Conceitual de Design de um Sistema Interativo, no escopo de projetos de software pessoais, comerciais ou acadêmicos.

A disciplina se baseia no método PBL, que se caracteriza pela aprendizagem ativa, centrada no aluno, por meio do estudo autônomo e resolução de problemas reais. O professor apresentará o problema e fornecerá subsídios para que os alunos possam propor soluções. As propostas serão discutidas e a solução do problema será construída de forma iterativa, de modo que os alunos possam colocar em prática os conteúdos da disciplina. As aulas serão gravadas, e haverá também momentos síncronos para tratar dúvidas sobre os conteúdos e para acompanhamento das atividades.

3. CRONOGRAMA DETALHADO

Semana 1	Observação	Data
Upload de todos os arquivos	SIGAA	2ª, 08/06/2020
Vídeo: Apresentação	10 min	2ª, 08/06/2020
Vídeo: Conceitos fundamentais	10 min	2ª, 08/06/2020
Vídeo: Abordagens Teóricas	10 min	2ª, 08/06/2020
Vídeo: Qualidade em IHC	10 min	2ª, 08/06/2020
Vídeo: Processos de Design	10 min	2ª, 08/06/2020
Meet: dúvidas de conteúdo	30 min	3ª, 09/06/2020
Meet: discussão dos temas de projeto	30 min	4ª, 10/06/2020
Meet: acompanhamento do projeto	30 min	5ª, 11/06/2020
Meet: acompanhamento do projeto	30 min	6ª, 12/06/2020
Entrega de atividade 1 : questionário da semana 1	SIGAA	6ª, 12/06/2020
Entrega de atividade 2 : pesquisa sobre o domínio do problema do projeto (5 páginas, usar <i>template</i> da SBC)	SIGAA	6ª, 12/06/2020
Semana 2		
Vídeo: Análise - Conceitos e Orientações	10 min	2ª, 15/06/2020
Vídeo: Análise - Técnicas de coleta de dados	10 min	2ª, 15/06/2020
Vídeo: Análise - Representações do domínio - parte 1	10 min	2ª, 15/06/2020
Vídeo: Análise - Representações do domínio - parte 2	10 min	2ª, 15/06/2020
Meet: dúvidas ou acompanhamento	30 min	3ª, 16/06/2020 até 6ª, 19/06/2020
Entrega de atividade 3 : artefatos de análise (análise de competidores, perfil, personas, cenários de problema e análise de tarefas)	SIGAA	6ª, 19/06/2020
Semana 3		
Vídeo: Síntese - Princípios e diretrizes	10 min	2ª, 22/06/2020
Vídeo: Síntese - Design da Interface	10 min	2ª, 22/06/2020
Vídeo: Síntese - Prototipação	10 min	2ª, 22/06/2020
Meet: dúvidas ou acompanhamento	30 min	3ª, 23/06/2020 até 6ª, 26/06/2020
Entrega de atividade 4 : artefatos de síntese (casos de uso detalhados de cada funcionalidade, diagrama de fluxos de telas, esboço de telas no Figma)	SIGAA	6ª, 26/06/2020
Semana 4		
Vídeo: Avaliação - Conceitos e Orientações	10 min	2ª, 29/06/2020
Meet: dúvidas ou acompanhamento	30 min	3ª, 30/06/2020 até 6ª, 03/07/2020
Entrega de atividade 5 : artefatos de avaliação (plano)	SIGAA	6ª, 03/07/2020
Entrega de atividade 6 : mapa conceitual sobre os principais conceitos estudados na disciplina	SIGAA	6ª, 03/07/2020
Semana 5		
Meet: dúvidas ou acompanhamento	30 min	3ª, 07/07/2020 até 6ª, 10/07/2020
Entrega de atividade 7 : protótipo funcional no Figma		6ª, 10/07/2020
Semana 6		
Meet: atividade 8 : apresentações	30 min	3ª, 14/07/2020 até 6ª, 17/07/2020
Entrega de atividade 9 : projeto completo	SIGAA	6ª, 17/07/2020
Semana 7		
Final: questionário com todo o assunto	SIGAA	6ª, 24/07/2020

4. AS ATIVIDADES SÍNCRONAS/ASSÍNCRONAS A SEREM CUMPRIDAS P/ REGISTRO DE FREQUÊNCIA

ATIVIDADES SÍNCRONAS

- **Bate-papos:** Disponível diariamente (segunda-feira a sexta-feira) no Slack;
- **Web conferências** – Realização de webconferências no ambiente *Google Meet* quatro vezes por semana (terças-feiras a sextas-feiras), sendo 30 min em cada encontro.

ATIVIDADES ASSÍNCRONAS

- **Resolução de atividades:** entrega de atividades conforme cronograma de atividades.
- **Fórum:** participação nos fóruns criados no SIGAA.

5. CRITÉRIOS DE EXIGÊNCIA DO CUMPRIMENTO DAS TAREFAS:

A tarefa é considerada entregue quando submetida no SIGAA ou apresentada ao professor no Google Meet, nas datas e horários pré-definidos.

Todas as atividades devem ser, em sua totalidade, de autoria do estudante.

6. PRAZOS DE EXECUÇÕES

Média da Unidade 1: atividades 1, 2, 3

Média da Unidade 2: atividades 4, 5, 6

Média da Unidade 3: atividades 7, 8, 9

Os prazos de entrega das atividades estão especificados no cronograma.

7. PROCEDIMENTOS AVALIATIVOS

Os alunos serão avaliados de acordo com as atividades propostas e o desenvolvimento do projeto final. O projeto final é desenvolvido e entregue em iterações, com uma apresentação e entrega de relatório na última semana.

Os prazos de entrega estão especificados no cronograma.

8. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- Material didático disponibilizado no SIGAA.
- Livro: BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S. Interação Humano-Computador. Editora Campus. Elsevier, 2010.
- Livro: PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. Design de Interação. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- Livro: MELO, A.; ABELHEIRA, R. Design Thinking & Thinking Design: metodologia, ferramentas e uma reflexão sobre o tema. NOVATEC. 2015.
- Interação Humano-Computador - 2ª edição.
<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/2614>
- Level Up Um Guia Para o Design de Grandes Jogos.
<https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/177891>
- Design Thinking.
<https://www.livrodesignthinking.com.br>
- Artigos em IHC:
https://sol.sbc.org.br/index.php/ihc_estendido/issue/archive

9. MAIS BIBLIOTECA VIRTUAL

- Design de Interfaces - Introdução. Sobral, Wilma Sirlange.
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788536532073>
- Design Thinking. Ambrose, Gavin.
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788577808267>
- Design de Games: uma abordagem Prática. Schuytema, Paul.
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788522127269>
- Regras do jogo: Fundamentos do design de jogos. Vol. 1. Salen, Katie.
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788521206538>
- Regras do jogo: Fundamentos do design de jogos. Vol. 2. Salen, Katie.
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788521206545>
- Regras do jogo: Fundamentos do design de jogos. Vol. 3. Salen, Katie.
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788521206552>
- Regras do jogo: Fundamentos do design de jogos. Vol. 4. Salen, Katie.
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788521206569>
- Game Design: Modelos de Negócios. Mastrocola, Vincente.
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788522122714>
- Introdução Didática ao Game Design. Arrivabene, Rafael.
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9786581492090>
- Estudos contemporâneos em design de jogos e entretenimento. Albuquerque, Rafael.
<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788533500327>