



# UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA

## PROGRAMA DE DISCIPLINA

DEPARTAMENTO:

**SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA:

| CÓDIGO         | NOME                               | (T-P)        |
|----------------|------------------------------------|--------------|
| <b>SIN1025</b> | <b>INTERFACE HUMANO-COMPUTADOR</b> | <b>(3-1)</b> |

OBJETIVOS - ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de :

Introduzir os conceitos de interatividade de dispositivos eletrônicos. Identificar conceitos básicos da Interação/Interface Humano-Computador. Projetar e avaliar sistemas interativos.

PROGRAMA:

### TÍTULO E DISCRIMINAÇÃO DAS UNIDADES

#### UNIDADE 1 - CONCEITOS

- 1.1 - Conceito de Interação.
- 1.2 - Conceito de Interface Homem-Computador (IHC).
- 1.3 - Evolução e Propriedades dos Sistemas Interativos.
- 1.4 - Dispositivos de Interação.
- 1.5 - Estilos de Interação.
- 1.6 - Aplicações.

#### UNIDADE 2 - FATORES HUMANOS EM IHC

- 2.1 - Teoria, princípios e regras básicas.
- 2.2 - Fatores ergonômicos.
- 2.3 - Métodos de Implementação.

#### UNIDADE 3 - CONCEPÇÃO DE INTERFACES

- 3.1 - Aspectos da Psicologia Cognitiva e Semiótica.
- 3.2 - Ergonomia de Software.

#### UNIDADE 4 - PADRÕES PARA INTERFACE

- 4.1 - Ciclo de Vida.
- 4.2 - Metodologias, técnicas e ferramentas de concepção, projeto e implementação de sistemas interativos e interfaces.
- 4.3 - Interfaces inteligentes.

#### UNIDADE 5 - PROJETO DE INTERFACE

- 5.1 - Projeto de diálogo Homem-Máquina.
- 5.2 - Modelagem Estrutural e Modelagem da Arquitetura.

PROGRAMA: (continuação)

UNIDADE 6 - AVALIAÇÃO DE INTERFACES

- 6.1 - Usabilidade e Ergonomia.
- 6.2 - Definição e métodos para avaliação.

Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Coordenador do Curso

Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Chefe do Departamento