

FORMULÁRIO DE REGISTRO DE PLANO DE CURSO 2014.II

CAMPUS
SENHOR DO BONFIM

COLEGIADO
LICENCIATURA EM CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO

TURMA
2011.I

COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO

TÍTULO
<i>Interface Homem-Máquina</i>

CARGA HORÁRIA			
T	P	Est.	TOTAL
25	20		45

NOME DO DOCENTE
JOSÉ HONORATO FERREIRA NUNES

EMENTA

Evolução histórica da interação homem-máquina, área de aplicação. Característica humana relevante. Comunicabilidade. Questões ergométricas. Aspectos tecnológicos. Fatores humanos em software interativo. Teoria, princípios e regras básicas. Estilos interativos. Animação. Cores. Realismo visual Computação Gráfica. Dispositivos de interação. Projeto de interfaces.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL:

- Adquirir fundamentos teórico-práticos para refletir, avaliar e conceber interfaces de qualidade para diferentes tipos de aplicações

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Apresentar ao aluno como se dá a troca de informação entre o Homem e o Computador.
- Entender e visualizar os diferentes modos de interação homem-computador e suas complexidades.
- Proporcionar o desenvolvimento de interfaces dentro dos padrões de interação.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Evolução histórica da interação homem-máquina, área de aplicação e Característica humana relevante.
- Comunicabilidade, Questões ergométricas e Aspectos tecnológicos.
- Fatores humanos em software interativo, Teoria, princípios e regras básicas.
- Estilos interativos. Animação. Cores. Realismo visual Computação Gráfica.
- Dispositivos de interação.
- Projeto de interfaces.

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES		
DATA	HORAS TOTALIZADAS	ATIVIDADES PROGRAMADAS
21/02/2015	4	Apresentação do plano de curso, professor e alunos; Evolução histórica da interação homem-máquina, área de aplicação e Característica humana relevante.
28/02/2015	8	Comunicabilidade, Questões ergométricas e Aspectos tecnológicos; Fatores humanos em software interativo, Teoria, princípios e regras básicas.
14/03/2015	12	Estilos interativos. Animação. Cores. Realismo visual Computação Gráfica; Dispositivos de interação.
07/03/2015	16	Projeto de interfaces.
14/03/2015	20	Projeto de interfaces.
21/03/2015	24	Projeto de interfaces.
28/03/2015	28	Projeto de interfaces.
04/04/2015	32	Projeto de interfaces.
11/04/2015	36	Atividade Programada: Projeto de interfaces.
18/04/2015	40	Projeto de interfaces.
25/04/2015	45*	Apresentação dos projetos desenvolvidos em sala de aula.
09/05/2015	49	

FORMA DE AVALIAÇÃO DO APRENDIZADO

Teremos duas avaliações valendo 10 pontos cada uma: a apresentação de projeto no final da disciplina e o desempenho do aluno durante a aula no desenvolvimento do projeto.

Ao final da disciplina, o estudante deverá ser capaz de desenvolver um projeto de interface humano-máquina como forma de demonstrar seu conhecimento do conteúdo ministrado ao longo do semestre.

METODOLOGIA DE ENSINO

Aula expositiva, estudos de caso e pratica de exercícios ao final das aulas para auxiliar no processo de aprendizagem.

BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

JONNISON. Steve; Cultura da Interface - como o computador transformou, Ed. Jorge Zahar.
 MINASI, Mark; Segredos de Projetos de Interface Gráfica - Como Usar, Ed IBPL Rio de Janeiro - RJ.
 AZEVEDO, Eduardo, CONCI, Aura Computação gráfica - teoria e pratica Ed. Campus. Rio de Janeiro 2003.
 HICKSON, Rosangela. Projeto de Sistemas Web Orientados a Interface Ed. CAMPUS. 2004. Rio de Janeiro.
<http://www.scielo.br/>
<http://www.sciencedirect.com/>

Senhor do Bonfim, ___/___/___,

 NOME DO DOCENTE

Aprovado em Reunião do Colegiado dia ___/___/___.

 Coordenador do Colegiado de Lic. em Ciências da Computação

