

MC750 - Const. De Interfaces Homem-Computador

Programa:

1. Introdução
 1. O que é IHC
 2. Componentes de IHC
2. Aspectos humanos
 1. Percepção e representação
 1. Percepção visual
 2. Representações gráficas na interface
 2. Atenção e memória
 1. Focando atenção
 2. Restrições da memória
 3. Conhecimento e modelos mentais
 1. Representação de conhecimento e organização
 2. Modelos mentais
 3. A utilidade de modelos mentais em IHC
 4. Metáforas e modelos conceituais
 1. Metáforas verbais
 2. Metáforas virtuais
 3. Classificação de metáforas de interface para aplicações
 4. Modelos conceituais
3. Aspectos tecnológicos
 1. Entrada
 2. Saída
 3. Estilos de interação
 4. Design de sistemas de janelas
 5. Informação on-line de suporte ao usuário
 6. Design para trabalho cooperativo e ambientes virtuais
4. Design da interação: métodos e técnicas
 1. Princípios e métodos do design centrado no usuário
 2. Levantamento de requisitos
 3. Análise da tarefa
 4. Design estruturado
5. Ferramentas de suporte ao design
 1. Guidelines
 2. Padrões e métricas
 3. IBIS
 4. Prototipação
 5. Software de suporte
6. Avaliação
 1. O papel da avaliação
 2. Métodos de avaliação
 3. Avaliação interpretativa e preditiva
 4. Comparação de métodos de avaliação

➤ **Bibliografia:** ·

➤ Preece, J. e outros. *Human-Computer Interaction*. Addison-Wesley, 1996

➤ Hix, D. e Hartson, H. R. *Developing User Interfaces: Ensuring Usability Through Product and Process*. New York: John Wiley, 1993