

DISCIPLINA: Tópicos Especiais em Engenharia de Software: Design de Interfaces	CÓDIGO: 7CECOM.105
--	---------------------------

Validade: a partir do 1º Semestre de 2009
Carga Horária: Total: 30 h/a Semanal: 02 aulas Créditos: 02
Modalidade: Teórica
Classificação do Conteúdo pelas DCN: Profissional

Ementa:

Histórico e filosofia do design de interfaces, introdução a usabilidade, ergonomia aplicada software, projeto de interfaces, projeto de IHM: telas, janelas, diálogos e menus, hiperlinks e uso de cores e tipografia.

Curso (s)	Período	Eixo	Natureza
Engenharia de Computação	4º	Engenharia de Software	Optativa

Departamento/Coordenação: Departamento de Computação e Construção Civil (DCCTIM)

INTERDISCIPLINARIEDADES

Pré-requisitos
- Modelagem e Desenvolvimento de Software - Laboratório de Modelagem e Desenvolvimento de Software - Interação Humano-Computador - Engenharia de Software - Laboratório de Engenharia de Software
Co-requisitos
-
Disciplinas para as quais é pré-requisito
-
Disciplinas para as quais é co-requisito
-
Transdisciplinariedade (inter-relações desejáveis)
-

Objetivos:

Trabalhar conceitos sobre o projeto de interfaces, considerando a adequação desta às necessidades do usuário, usabilidade de interfaces e os principais elementos que compõem as interfaces humano-computador.

Unidades de ensino		Carga-horária Horas-aula
1	Filosofia e IHM <ul style="list-style-type: none">• O Homem e a Máquina• Ciência e Técnica na Difusão do Conhecimento• Tecnologia Educacional e Interação	2
2	Psicologia Cognitiva <ul style="list-style-type: none">• Percepção e o Cérebro• Representação Mental	4
3	Interação	4
4	Interface <ul style="list-style-type: none">• Interface e Interação• Desing de Interfaces• Uso das cores• Uso da tipografia• Uso de imagens• Usabilidade• Comunicabilidade	8
5	Projetos práticos <ul style="list-style-type: none">• Criação de menus• Criação de caixas de diálogo• Menus• Formulários• Páginas completas de web.	8
6	Ferramentas de Apoio a Construção de Interfaces <ul style="list-style-type: none">• Utilização dos principais programas gráficos para a construção de interfaces	4
Total		30

Bibliografia Básica

- NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. Usabilidade na web. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; SILVA, Bruno Santana da. Interação humano-computador. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-máquina. Tradução de Viviane Possamai. Porto Alegre: Bookman, 2005.

Bibliografia Complementar

- BENYON, David. Interação humano-computador. Tradução de Heloisa Coimbra Souza. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hal, 2011.
- KOSCIANSKI, Andre; SOARES, Michel dos Santos. Qualidade de software: aprenda as metodologias e técnicas mais modernas para desenvolvimento de software. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2007.



- OLIVEIRA NETTO, Alvim Antônio de. IHC e a engenharia pedagógica. Florianópolis: Visual Books, 2010.
- PRESSMAN, Roger S. Engenharia de software. 6. ed. Porto Alegre: AMGH, 2010.
- SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. Tradução de Kalinka Oliveira, Ivan Bosnic. 9. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, c2011.