UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO

PROGRAMA DE DISCIPLINA

Nome do Componente Curricular em português: Design de Interação **Nome do Componente Curricular em inglês:** Interaction Design		**Código:** BCC485
Nome e sigla do departamento: Departamento de Computação (DECOM)		**Unidade acadêmica:** ICEB
Carga horária semestral: 60 horas	**Carga horária semanal teórica:** 4 horas/aula	**Carga horária semanal prática:** -

Ementa:

O processo de Design de Interação; levantamento de requisitos; modelagem de tarefas e modelagem de interação; prototipagem e construção; noções de Design Visual.

Conteúdo Programático:

- O Processo de Design de Interação
  - Exemplos de bons e maus projetos
  - O que é Design de Interação
  - Metas de usabilidade e metas da experiência de usuário
  - Modelos Conceituais
  - Metáforas de Interface
  - Paradigmas de Interação
  - Modelos de ciclo de vida para o Design de Interação
  - Modelos de ciclo de vida em Engenharia de Software
  - Integração de Modelos de Engenharia de Software e IHC
- Levantamento de Requisitos
  - Requisitos Funcionais e Requisitos Não Funcionais
  - Questionários
  - Entrevistas
  - Grupos de Foco
  - Classificação de Cartões
  - Brainstorming
  - Investigação Contextual
- Modelagem de Tarefas e Interação
  - Representações abstratas da interface/interação
  - Perfis de usuários
  - Personas e objetivos
  - Storyboards
  - Cenários de análise
  - Cenários de interação
  - Casos de uso
  - Análise hierárquica de tarefas

- Diagramas de Interação.
- MoLIC

- Prototipagem e Construção
  - Protótipos em papel
  - Protótipos de baixa fidelidade
  - Protótipos de alta fidelidade
  - Ferramentas de prototipagem
  - Design Conceitual: dos requisitos ao primeiro design
  - Design Físico
- Noções de Design Visual
  - Projeto de ícones
  - Projeto de layout
  - Projeto de cores
  - Projeto de tipografia

Bibliografia Básica:

- PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. POSSAMAI, V. Design de Interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- SHNEIDERMAN, B.; PLAISANT, C. Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction. 5. ed. Boston: Addison Wesley, 2010.
- WILLIAMS, R. Design para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual. 3. ed. São Paulo: Callis Editora, 2009.

Bibliografia Complementar:

- BENYON, D. Interação Humano-Computador. 2. ed. São Paulo: Pearson, 2011.
- JACKO, J. A. The human-computer interaction handbook: fundamentals, evolving technologies, and emerging applications. 3. ed. Boca Raton, FL: CRC Press, 2012.
- CAIRNS, P.; COX, A. L. Research methods for human-computer interaction. Cambridge, UK; New York: Cambridge University Press, 2008.
- BARBOSA, S. D. J; DA SILVA, B. S. Interação humano-computador. Rio de Janeiro: Campus, 2010.
- DE SOUZA, C. da S. V. C. The Semiotic Engineering of Human-Computer Interaction. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.