



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO

Rua Dom Manoel de Medeiros, s/n. - Dois Irmãos CEP: 52171-900

Recife - PE

Fone: 0xx-81-3320-6000

www.ufrpe.br

PROGRAMA DA DISCIPLINA	
IDENTIFICAÇÃO	
NOME: INTERAÇÃO HOMEM-MÁQUINA	CÓDIGO: 14324
DEPARTAMENTO: COMPUTAÇÃO	ÁREA: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
CARGA HORÁRIA TOTAL: 60H	CRÉDITOS: 4
CARGA HORÁRIA SEMANAL	TEÓRICA: 2 PRÁTICA: 2 EAD*: 0 TOTAL: 4
PRÉ-REQUISITOS: NENHUM	
CO-REQUISITOS: NENHUM	
EMENTA	
Fundamentos: fatores humanos, atores humanos e aspectos culturais e estéticos em interfaces de software, contemplando teoria, princípios e regras básicas. Usabilidade: avaliação com foco na interface, com foco na interação e com foco no usuário. Técnicas de design conceituais, dispositivos de interação, convenções e padrões para interfaces. Tecnologias para interfaces e interação homem-máquina: interfaces gráficas, web, móveis, baseadas em toque e baseadas em gestos. Acessibilidade.	
PRÁTICA COMO COMPONENTE CURRICULAR	
Não possui.	
BIBLIOGRAFIA	
BIBLIOGRAFIA BÁSICA: 1. Interação Humano-Computador. Simone Diniz Junqueira Barbosa e Bruno Santana da Silva. Editora Elsevier, Série Editora Campus. 2. Ergonomia e Usabilidade. Conhecimentos, métodos e aplicações. Walter Cybis, Adriana Holtz Betiol e Richard Faust. Editora Novatec. 3. Schneidermann, B. Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction, 4th edition, Addison-Wesley. 2004	
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR: 1. Sharp, Rogers & Preece. Interaction Design: beyond human-computer interaction. John Wiley & Sons, 2007. 2. Dix, Alan J. et al. Human-computer interaction, 3rd edition, Prentice-Hall. 2003. 3. Rocha, H.V. e Baranauskas, M.C.C. Design e Avaliação de interfaces humano- computador, Ed. NIED, 2003 4. Nielsen, J. Usability Engineering. Morgan Kaufmann, 1993. 5. Norman, D. The design of everyday things. Basic Books, 2002.	

**Essa disciplina poderá ter até 4 encontros a distância, se aprovado em plano de ensino pelo colegiado.*