

Interface Homem-Máquina

Aula 00

Prof. Diemesleno Souza Carvalho
diemesleno@iftm.edu.br
<http://www.diemesleno.com.br>

Ementa

Ementa

Fatores humanos em softwares interativos: teoria, princípios e regras básicas. Modelagem de interfaces: modelagem de usuário, tarefa e interação. Projeto de interfaces: componentes gráficos e de som; Interfaces para desktop, websites e dispositivos móveis. Testes de interfaces: usabilidade, acessibilidade, comunicabilidade e ergonomia.

Objetivos

Objetivos

Apresentar os conceitos básicos da percepção humana com relação ao uso e interação de um software.

Modelar interfaces eficientes na comunicação com o usuário, utilizando técnicas que funcionam semelhantes a conceitos inatos do ser-humano.

Conhecer componentes gráficos e de som utilizados na construção de interfaces, bem como trabalhar com mensagens de tratamento de erros e de feedback ao usuário, durante a utilização do software.

Realizar testes de interface, buscando excelência em conceitos de usabilidade, acessibilidade, comunicabilidade e ergonomia..

Conteúdo Programático

Conteúdo Programático

Unidade I

- Introdução à Interface Homem Máquina;
- Fatores humanos em softwares interativos;
- Modelagem de interfaces;
- Projeto de interfaces;
- Interfaces para desktop, websites e dispositivos móveis;
- Testes de interfaces;

Unidade II

- Introdução ao Reconhecimento e Sintetização de Voz;
- Sintetização com Espeak;
- Sintetização com Pyttsx3;
- Projeto 1;

Conteúdo Programático

Unidade III

- Sintetização com GTTS - Google Text to Speech;
- Projeto 2;

Unidade IV

- Reconhecimento de voz;
- Reconhecimento de voz em Português;
- Projeto 3;
- Projeto 4;
- Projeto 5;
- Projeto 6;

Unidade V

- Projeto Final (Atividade Semestral);

Referências Básicas

Referências Básicas

OLIVEIRA NETTO, Alvim Antônio de. IHC interação humano computador : modelagem e gerência de interfaces com o usuário: sistemas de informações. Florianópolis: Visual Books, 2004. 120p.

PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. Design de Interação. Porto Alegre: Bookman, 2005.

BARBOSA, S.D.J.; SILVA, B.S. Interação Humano-Computador. Editora Campus-Elsevier, 2010.

Referências Complementares

Referências Complementares

BARANAUSKAS, Maria e ROCHA, Heloisa. Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador. Editora NIED/UNICAMP, 2003

SHNEIDERMAN, Ben. Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction. 3ª Ed. Massachusetts: Addison-Wesley, 1998. 639p.

WALTERCYBIS, A. H, BEITOL, R. F. Ergonomia e Usabilidade - Conhecimentos, Métodos e Aplicações. Editora Novatec 2ª Edição. 2007 JOHNSON, Steven. Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Jorge Zahar, Rio de Janeiro, 2001.

SAMARA, T. Elementos do Design - Guia de Estilo Gráfico. Editora. Bookman, 272p, 2010.

Carga Horária

Carga Horária

- Teórica: 34 horas aula;
- Prática: 33 horas aula.

Aulas

Aulas

- Terças-feiras das 13:10 até 16:50
- Primeira aula em 12/02/2019
- Última aula em 02/07/2019

Avaliações

Avaliações

- P1 → 26/03 - terça-feira → valor 25,00
- P2 → 07/05 - terça-feira → valor 25,00
- P3 → 11/06 - terça-feira → valor 25,00
- Trabalhos, atividades em sala e etc → valor 25,00

Total 100,00

- Recuperação* → 24/06 - terça-feira → valor 25,00

* Substituindo a menor nota entre as Ps.

Para ser aprovado...

Para ser aprovado...

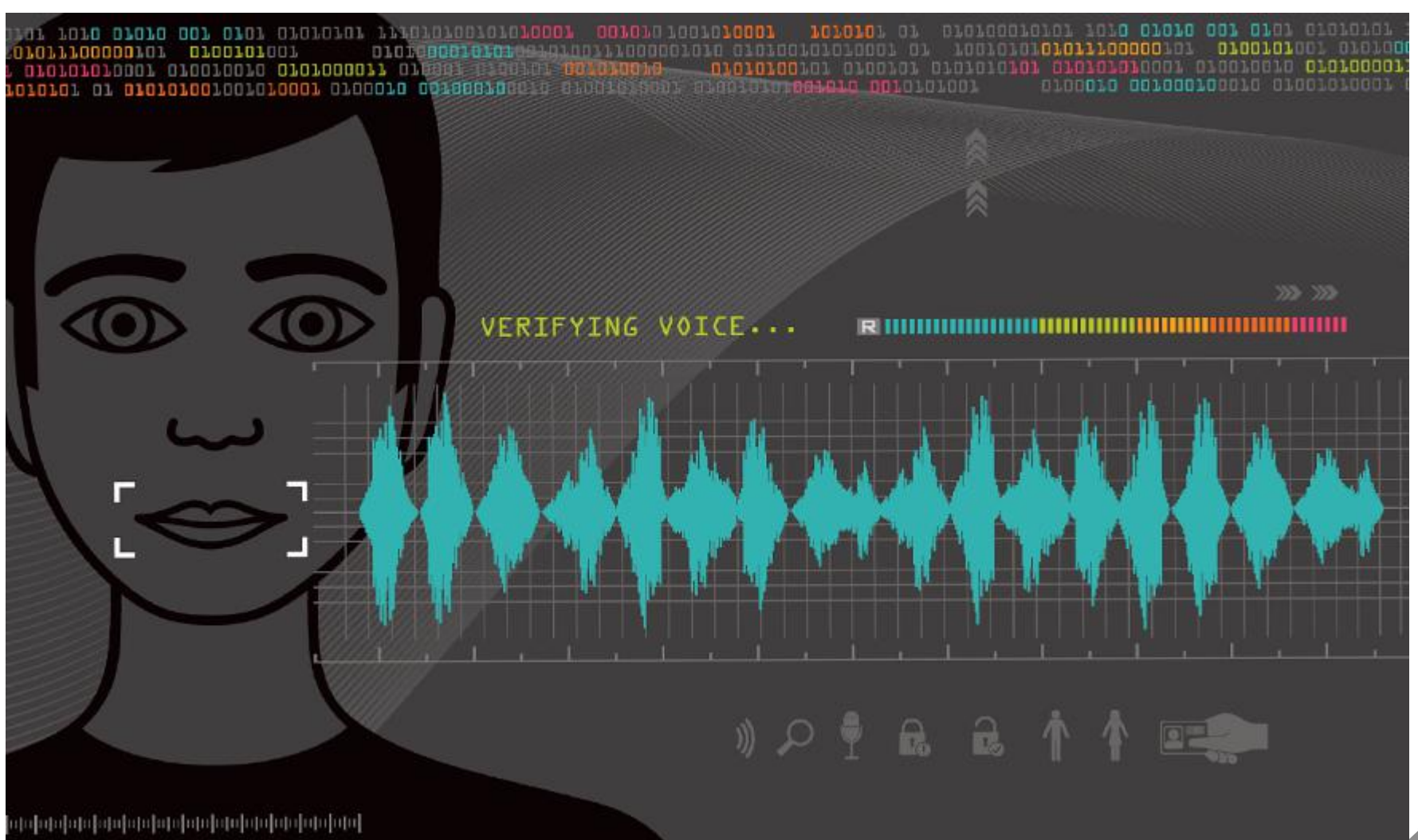
...o aluno deverá ter no mínimo 75% de presença, e 60 pontos, sendo que:

Nota entre 0 e 59 = conceito R (reprovado)

Nota entre 60 e 69 = conceito C

Nota entre 70 e 89 = conceito B

Nota entre 90 e 100 = conceito A



Interface Homem-Máquina

Aula 00

Prof. Diemeslino Souza Carvalho
diemeslino@iftm.edu.br
<http://www.diemeslino.com.br>

