Ano Lectivo	2016/17
Curso	Engenharia Informática
Unidade Curricular	Interface Pessoa-Máquina
Língua de ensino	Português

ECTS/tempo de trabalho (horas)

ECTS	Total	Horas de contacto semestral						
		T	TP	PL	S	TC	O	OT
5	135	30	15	15				

T - Teóricas; TP - Teórico-práticas; PL - Prática-laboratorial; S - Seminário; OT - Orientação tutorial; TC - Trabalho de campo; E - Estágio; O* - Outras horas caraterizadas como Ensino Clínico ao abrigo da Diretiva nº 77/453/CEE de 27 Junho adaptada pela Diretiva 2005/36/CE;

Docente Responsável/Carga letiva
[nome completo e e-mail]

Nuno Miguel Chuva Vasco / chuvavasco@estgp.pt

Outros Docentes e respetivas cargas letivas
[nome completo e e-mail]

Nuno Miguel Chuva Vasco / chuvavasco@estgp.pt

Pré-requisitos
[competências à entrada; pré-requisitos; precedências]

Não

Objetivos da aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes, operacionalização dos objetivos e medição do seu grau de cumprimento)

Dotar os alunos dos conhecimentos e regras básicas de conceção e desenvolvimento de Interfaces de utilizador com características que permitam uma fácil interação e usabilidade, bem como apurar o seu sentido crítico na avaliação do desenho dos interfaces nas várias fases de desenvolvimento. Demonstrar a importância de um correto levantamento de requisitos no que diz respeito à identificação do perfil dos futuros utilizadores e das principais tarefas a desempenhar pelo sistema interativo. Compreender e adotar compromissos entre as várias restrições a que está sujeitam o desenho da interface. Estabelecer um enquadramento do desenho de interfaces nos projetos de engenharia informática.

Conteúdos Programáticos
[estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]

Introdução e Apresentação: Conceitos básicos
•Definição e importância da interação Pessoa-Máquina
•Aspetos sociais e organizacionais
•Definição de usabilidade
•Sistemas Interativos e Engª. de Usabilidade

Utilizador alvo e as Tarefas
•Análise de Tarefas I e II
•Fatores Humanos I e II Desenho de Sistemas Interativos
•Modelos Mentais e Conceptuais I e II
•Prototipagem Avaliação
•Por Peritos (Aval. Heurística)
•Preditiva (Modelos de Utilizador)
•Com Utilizadores
•Análise dos Dados da Avaliação

Desenho e Construção de Interfaces Visuais
•Dispositivos de Interação
•Estilos de Interação
•Desenho de Ecrãs
•Documentação e Ajudas 6 – Software desenvolvido para WEB
•Desenho de Páginas Web
•Padrões de Desenho Web
•Personalização de Páginas Pessoais e Standards

Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos da unidade curricular	Após a conclusão da unidade curricular o aluno deverá ter adquirido um conjunto de conhecimentos específicos e alguma sensibilidade para a importância que conceção de interfaces tem para usabilidade dos sistemas, e consequentemente para o sucesso dos projetos. Os conteúdos programáticos dotarão os alunos das competências que lhes permite identificar os principais fatores críticos no desenho de interfaces; aprender e aplicar técnicas de avaliação empírica e enquadrar o desenho de interfaces nos projetos de engenharia informática.
Metodologias de ensino (avaliação incluída) [indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 carateres)	**1 - Metodologias de ensino** As matérias incluídas nesta unidade curricular serão lecionadas recorrendo a apresentações dinâmicas em PowerPoint, que serão posteriormente disponibilizadas na pasta da cadeira, complementando com bibliografia de apoio. A componente teórico-prática será lecionada recorrendo a exercícios práticos desenvolvidos nas aulas, o que permite aos alunos consolidar os conhecimentos adquiridos. **2 - Avaliação por frequência** Teste escrito 60% Trabalho prático 40% **3 - Avaliação por Exame** Teste escrito 60% Trabalho prático 40%
Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular	A introdução teórica seguida da apresentação de exemplos práticos visa não só o devido enquadramento teórico da unidade curricular, mas também a motivação dos estudantes. Tendo esta unidade curricular uma vertente prática muito forte optou-se pela realização de um trabalho prático, com algum peso na avaliação, de forma a estimular o trabalho de aplicação dos conteúdos por parte dos alunos. O trabalho prático envolve alguns dos conteúdos lecionadas na unidade curricular.
Bibliografia Principal	1. Alan Dix, Janet Finlay, Gregory D. Abowd, Russell Beale ,"Human-Computer Interaction", Prentice Hall, 3rd ed. , 2004 004 HCI 2. Panayiotis Zaphiris, Chee Siang Ang, "Human Computer Interaction: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications", 2009 2. Andrew Sears, Julie A. Jacko, "The Human–Computer Interaction Handbook", 2Ed., 2008 by Taylor & Francis Group, LLC
Bibliografia Complementar	
Situações especiais [estudantes com estatuto especial]	**1 - Avaliação por frequência** **2 - Avaliação por Exame**