

INSTITUTO POLITÉCNICO DE BEJA
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIAS E GESTÃO
CURRICULUM DO CURSO DE ENGENHARIA INFORMÁTICA
CURRICULUM DO CURSO DE ENGENHARIA DE REABILITAÇÃO E ACESSIBILIDADE

DESCRITOR DE UNIDADE CURRICULAR

DESIGNAÇÃO: Interação Pessoa-Computador

ANO: 2	SEMESTRE: 2	ÁREA CNAEF: 481	CRÉDITOS: 6,0
---------------	--------------------	------------------------	----------------------

TEMPO DE TRABALHO DO ESTUDANTE EM HORAS:

Total:	Contacto: 60							
	Teóricas	Teórico Práticas	Práticas e Laboratório	Trabalho de Campo	Seminário	Estágio	Orientação Tutoria	Outras*
162		15	45					

DESCRIÇÃO RESUMIDA DA UNIDADE CURRICULAR:

Esta unidade curricular irá proporcionar conhecimentos sobre os princípios e métodos necessários ao desenho, implementação e avaliação de interfaces com o utilizador. Os alunos devem aplicar estes conhecimentos no desenvolvimento de interfaces hardware e/ou software.

TEMAS PROGRAMÁTICOS:

- Introdução ao Desenho de Sistemas Interactivos;
- Capacidades Humanas;
- O Computador, Dispositivos de Entrada e Dispositivos de Saída;
- A Interação;
- Paradigmas, Princípios e Regras de Desenho;
- Desenho de Diálogos com o Utilizador,;
- Desenho Universal;
- Técnicas de Avaliação,
- Apoio ao Utilizador.

BIBLIOGRAFIA DE BASE:

- Dix, Alan et al. (2003) Human-Computer Interaction. Prentice Hall. (Página de Apoio ao Livro)
- Bailey, Robert (1996) Human Performance Engineering. Prentice Hall.
- Deitel, H. M. et al. (2002) C# How To Program. Prentice Hall.

OBJECTIVOS EDUCACIONAIS:

Para obter sucesso nesta unidade curricular o estudante demonstrará que é capaz de:

- Desenhar interfaces centradas no utilizador;
- Utilizar os conhecimentos sobre as várias capacidades humanas no desenvolvimento de interfaces;
- Utilizar os conhecimentos sobre as características de um sistema informático e dos vários dispositivos de interação no desenvolvimento de interfaces;
- Recorrer a modelos de interação para análise da interface de um sistema;
- Utilizar princípios e regras de desenho no desenvolvimento de interfaces;
- Aplicar os conceitos de "Desenho Universal" no desenvolvimento de interfaces;
- Desenvolver protótipos de interfaces;
- Apresentar e discutir com outros profissionais propostas para uma interface;
- Avaliar a interface de um sistema nos diversos momentos do seu desenvolvimento;

- Desenvolver diversos materiais de apoio ao utilizador.

ESTRATÉGIAS DE ENSINO / APRENDIZAGEM:

- Aulas expositivas;
- Desenvolvimento de laboratórios;
- Desenvolvimento de projecto.

AVALIAÇÃO:

- Teste escrito;
- Trabalhos práticos em aula;
- Trabalho prático autónomo;
- Apresentação de trabalho.