



Universidade de Brasília

Campus UnB Gama

CURSO: ENGENHARIA DE SOFTWARE
DISCIPLINA: Interação Humano Computador
CARGA HORÁRIA: 60 h
PROFESSOR: Dr. André Barros de Sales

SEMESTRE/ANO: 01/2026
CÓDIGO: FGA0173
CRÉDITOS: 04

PLANO DE ENSINO

1. EMENTA

Fatores Humanos em Software Interativo: Teoria, Princípios e Regras Básicas. Estilos Interativos. Linguagens de Comandos. Manipulação Direta. Dispositivos de Interação. Padrões para Interface. Usabilidade: Definição e Métodos para Avaliação. A Natureza da Iteração com o Usuário e Ambientes Virtuais.

2. OBJETIVOS DA DISCIPLINA

O objetivo desta disciplina é oferecer aos estudantes uma visão geral da área de IHC (Interação entre Humano-Computador), destacando as principais teorias de fundamento, métodos e técnicas utilizadas para a concepção e desenvolvimento de sistemas e avaliação de uso. A disciplina oferecerá aos discentes condições de encontrar soluções adequadas para o projeto de conteúdo, interface e interação considerando o usuário e o propósito do sistema.

3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

INTRODUÇÃO À INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR

- Evolução (histórico)
- Interface e interação
- Retorno de investimento
- Áreas e disciplinas
- Qualidade de uso: usabilidade, comunicabilidade e acessibilidade

FUNDAMENTOS TEÓRICOS

- Engenharia Cognitiva
- Engenharia Semiótica

AVALIAÇÃO DE IHC

- Visão geral: o que, por que e quando avaliar
- Captura da opinião dos usuários
- Avaliação interpretativa
- Observação e monitoramento do uso.
- Experimentos e testes de desempenho (benchmarking)
- Avaliação preditiva

PROJETO DE INTERAÇÃO COM O USUÁRIO

- Estilos de Interação
- Diretrizes e Padrões de Projeto de Interação
- Guias de Estilo de Interação

PROCESSO DE DESIGN EM IHC

- Visão da Engenharia de Software e da IHC
- Modelagem de Tarefas
- Storyboarding e Prototipação
- Elicitação e Análise
- Modelagem de Interação
- Construção do Sistema de Ajuda Online

4. MÉTODO DE ENSINO

Nessa turma será utilizado o método orientado a projeto, com dinâmica baseada na construção colaborativa do conhecimento, com aulas expositivas, estudo dirigido, dinâmicas de grupo, atividades intra e extra classe para embasamento teórico e prático. Algumas aulas poderão ser no formato não presenciais.

O engajamento do aluno no seu processo de aprendizagem é um fator fundamental para a sua formação técnica e humanista.

A plataforma Moodle e a plataforma Teams são os mecanismos oficiais de comunicação entre professor, alunas(os) e monitoras(es). O Plano de Ensino e o Cronograma de Atividades da disciplina encontram-se disponibilizados às(aos) alunas(os) para consulta e download no ambiente Moodle da disciplina.

Os embasamentos teórico e tecnológico da disciplina orientam-se por diferentes materiais bibliográficos, os quais são listados no tópico "Bibliografia".



O planejamento do curso está bem delineado, mas não engessado! Desta forma, atividades diferentes, ainda não programadas e interativas poderão ser aplicadas.

As atividades realizadas pelos estudantes deverão possuir cabeçalho com a identificação do estudante, ser entregue na data e horários específicos, completa (todas as questões resolvidas), não será considerada as atividades plagiadas ou incompletas. Entregas individuais ao longo do semestre será via ambiente Aprender3.

5. AVALIAÇÃO

A Nota Final (NF) na disciplina será calculada da seguinte maneira:

$$NF = 0,25*NAA + 0,75*NP$$

Onde a NAA (Nota das Atividades Avaliativas) será calculada da seguinte maneira:

$$NAA = \text{Somatório das notas das AA} / \text{Número de AA}$$

- AA: Atividades Avaliativas / Provas. A Atividade Avaliativa será pontuação quando possuir cabeçalho com a identificação do estudante, entregue na data especificada, completa (todas as questões resolvidas). Caso contrário ou se atividade de conteúdo possua respostas incorretas ou respostas plagiadas, ela não será pontuada. Entregas individuais ao longo do semestre, via ambiente Aprender3.

Se a atividade avaliativa for resolver uma lista de exercício, para cada resposta deve ser colocado a referência da resposta (nome do livro, número do capítulo, número da página e a versão do livro e uma foto do texto da resposta).

- NP: Nota do Projeto: Nota aplicada à equipe pelo professor de acordo com a qualidade dos artefatos entregues em cada ponto de controle e de acordo com a percepção do professor sobre a aprendizagem dos estudantes e no envolvimento dos membros da equipe no desenvolvimento do projeto.

Qualquer atividade plagiada, será atribuída a nota zero ao estudante e/ou grupo.

A Avaliação do Projeto (NP) será baseada em entregas em grupo, sendo constituída, principalmente de:

- Trabalho em equipe, com avaliação dos participantes via GitHub, Wiki e vídeos das apresentação do projeto, bem como nas dinâmicas de grupo. A documentação do trabalho deverá ser postada/organizada na Wiki, com base nos artefatos gerados de forma evolutiva nas dinâmicas de grupo e em atividades extra-classe. O trabalho será apresentado em modelo seminário (ao final do período) bem como ao longo do semestre nas dinâmicas.

Cada artefato produzido pelo grupo e postado na Wiki deve ser identificado pelo(s) autor(es). Na apresentação (em vídeo) do projeto, o autor(es) deve(m) apresentar o artefato produzido por ele.

Se em alguma entrega parcial do projeto, algum integrante não participar do desenvolvimento do alguma parte do projeto e consequentemente da apresentação será atribuída nota zero nessa entrega para esse estudante. Casos de plágio de artefatos também consistirá da nota zero na entrega para o estudante(s). Caso o grupo colabore com algum integrante que não participou no desenvolvimento do projeto na apresentação do vídeo (parcial ou final) do projeto, será atribuída a nota zero para o grupo naquela entrega. As Entregas do grupo ao longo do semestre será via ambiente Aprender.

O estudante será aprovado se $NF \geq 5$ e frequência $\geq 75\%$.

Lembrando: o desenvolvimento do projeto da disciplina demanda dedicação nas dinâmicas em grupo, em atividades extra-classe, no uso do **GitHub**, na organização da documentação na Wiki, dentre outras necessidades. Portanto, a nota do trabalho está atrelada à participação e à presença dos alunos nessas demandas. Para tanto, o professor e os monitores avaliarão, ao longo de toda a disciplina, a participação e a presença dos alunos. Sendo assim, **a nota será individualizada (mesmo no trabalho em equipe).**

Datas importantes (podem ser alteradas ao longo do semestre): Confira o Cronograma ao Final do Plano.

AVISOS IMPORTANTES:

- A lista de chamada será feita no início e no final de cada encontro das aulas.
- As dinâmicas de grupo serão constantes. Portanto, participem efetivamente das atividades aulas!



- Dedicaco extra-classe para manter os artefatos evoluindo continuamente bem como para alinhamento dos contedos ministrados em sala de aula ser algo relevante para o pleno aprendizado dos tpicos chave da disciplina.
- Ser exigido o uso da Wiki do Git para organizar a documentaco. Encaminhar, via ambiente aprender, os dados de cada entrega  necessrio.
- Ser cobrado o uso do Git. Usem “nomes” identificveis, permitindo identificar cada membro do grupo.
- Qualquer atividade/trabalho que seja identificada(o) como cpia receber nota zero (todos os envolvidos).
- Ser atribuda nota 0 (zero) ao aluno que no entregar ou apresentar os trabalhos no prazo estabelecido.

Sobre o uso de IA Generativa na disciplina ser aplicado o mesmo do condigo de conduta da SBC, a saber:

A Sociedade Brasileira de Computaco (SBC) atualizou o seu [Cdigo de Conduta](#) para pessoas autoras de publicaes. Na parte II, Art. 2º, pargrafo III, informa-se que “o uso de Inteligncia Artificial (IA) Generativa: a utilizao de ferramentas e tecnologias de IA Generativa para gerao de contedos, na escrita e/ou reviso do contedo de artigos, deve ser declarada explicitamente no trabalho.

A declarao pode ocorrer na Seo de Agradecimentos, na metodologia ou em uma seo definida especificamente para este fim, e deve listar as ferramentas e descrever onde foram empregadas, por exemplo, textos, tabelas, grficos, citaes etc. Essas ferramentas no podem ser listadas como autores de um artigo. O uso de tais ferramentas no exime os autores da responsabilidade sobre todo o seu contedo, inclusive no caso de ser identificado plgio”.

Telefones celulares

Lei 2637 de 06/12/2000 Cmara Legislativa do DF (Art. 1º Fica vedado, no DF, o uso de aparelhos de telefonia celular nos seguintes ambientes pblicos: Teatros, cinemas, salas de concerto, sales de Conferncia, salas de aula e auditrios.)

6. BIBLIOGRAFIA

BSICA:

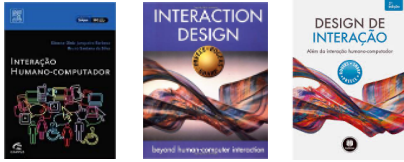
1. JENNIFER PREECE & YVONNE ROGERS & HELEN SHARP. Design de Interao: Alm da interao homem-computador. John Wiley e Sons. So Paulo - SP. 1ª Edio. Editora Erica, 2005.
2. David Benyon, Interao Humano-Computador. So Paulo, 2ª Edio, Pearson Prentice Hall, 2011 (Disponvel na Base de dados (Biblioteca Virtual): [Pearson](#) da BCE da UnB).

COMPLEMENTAR:

1. SIMONE DINIZ JUNQUEIRO BARBOSA, BRUNO SANTANA DA SILVA, Interao Humano-Computador, 1ª. Edio, Editora Campus, 2010. (Verso grtis disponvel em: <https://leanpub.com/ihc-ux>). Publicado em: 03/05/2021.
2. BARRETO, Jeanine dos S., PASQUAL JUNIOR, Paulo A., BARBOSA, Fabrcio F., SARAIVA, Maurcio de O., FRIGERI, Sandra R., Interface Humano-Computador. Editora: Grupo A Selo: Sagah. 1ª Edio. 2018. (Disponvel na Base de dados (Biblioteca Virtual): MINHA BIBLIOTECA da BCE da UnB).
3. [EBRARY] ERICKSON, Thomas; MCDONALD, David W., HCI Remixed : Essays on Works That Have Influenced the HCI Community, Editora: MIT Press, 2007.
4. BEN SHNEIDERMAN, CATHERINE PLAISANT, Designing the User Interface, Edio Internacional, 1ª Ed., 2010.
5. NIELSEN, J. LORANGER, H. Usabilidade Na Web. So Paulo- SP. Editora Campus. 2007.
6. [EBRARY] Kirlik, Alex; Adaptive Perspectives on Human-Technology Interaction : Methods and Models for Cognitive Engineering and Human-Computer Interaction. Editora: Oxford University Press, Incorporated, 2006
7. LEFFINGWELL, Dean e WIDRIG, Don. Managing software requirements - a use case approach. Addison Wesley. ISBN 032112247X.
8. PRESSMAN, Roger S. Engenharia de software. 8. ed. Rio de Janeiro: McGraw-Hill, 2016. 940 p.
9. BOURQUE, P., Fairley, R. E. **Guide to the Software Engineering Body of Knowledge**, Version 3.0. SWEBOK. IEEE Computer Society, 2014. Disponvel em: <http://www.computer.org/web/swebok/v3>



10. WALTER CYBIS, ADRIANA H. BEITOL, RICHARD FAUST, Ergonomia e Usabilidade - Conhecimentos, Métodos e Aplicações, São Paulo, 2ª Edição, Editora Novatec, 2010.
11. NIELSEN, JAKOB. Projetando Websites. São Paulo – SP. 1ª Edição. Editora Campus. 2000.



Cronograma das Aulas (o cronograma poderá sofrer alterações durante o semestre).

CALENDÁRIO DE ATIVIDADES DA GRADUAÇÃO - 2026.1																																												
MARÇO							ABRIL							MAIO							JUNHO							JULHO																
D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S										
1	2	3	4	5	6	7				1	2	3	4							1	2				1	2	3	4	5	6								1	2	3	4			
8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11	3	4	5	6	7	8	9	7	8	9	10	11	12	13	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			
15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18	10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17	18	19	20	12	13	14	15	16	17	18	18									
22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25	17	18	19	20	21	22	23	21	22	23	24	25	26	27	19	20	21	22	23	24	25	24	25	26	27	28	29	30			
29	30	31					26	27	28	29	30			24	25	26	27	28	29	30	28	29	30					26	27	28	29	30	31											
23/02 a 26/02 - Período de Matrícula							03/04 - Sexta-feira Santa							01/05 - Dia do Trabalho							04/06 - Corpus Christi							18/07 - Término do período de aulas																
03/03 a 05/03 - Período de Rematrícula							04/04 - Ponto Facultativo							18/05 - 50% do período de aulas							05/06 - Ponto Facultativo (Circ. 1/2026/MRT)																							
10/03 a 13/03 - Matrícula Extraordinária							15/04 - 25% do período de aulas														06/06 - Ponto Facultativo																							
16/03 - Início do período de aulas							20/04 - Ponto Facultativo (Circ. 1/2026/MRT)														19/06 - 75% do período de aulas																							
							21/04 - Tiradentes																																					

	Data	Entrega	Conteúdo
1	17/03		Apresentação da Disciplina. Conteúdo, Normas, Calendário, Avaliações. Definição dos grupos. SWEBook - Introdução aos Fundamentos da Interação Humano-Computador e Design de Interação.
		12/04	Entrega da apresentação do projeto etapa 1: Planejamento do Projeto, equipe, Heatmap de disponibilidade dos integrantes, litas de sites avaliados, site selecionado para o projeto da disciplina, Ferramentas do projeto, Processo de Design, cronograma detalhado das atividades do projeto (com data de início e fim de cada atividade, responsáveis e período de gravação da apresentação).
		13/04	Inspeção da Entrega da apresentação do projeto etapa 1 do Grupo +1
2	19/03		Verificação dos artefatos.
		23/06	Entrega da apresentação do projeto 8: Verificação dos artefatos
		24/06	Inspeção da Entrega da apresentação do projeto etapa 8 do Grupo +1
3	24/03		Capítulo 01: O que é Design de Interação (Metas de Usabilidade) – Livro DI – Preece, Rogers e Sharp
4	26/03		Capítulo 02 – Conceitos Básicos – Livro IHC: Barbosa e Silva
5	31/03		Capítulo 09 - Planejamento da avaliação de IHC – Livro IHC: Barbosa e Silva
		31/03	(Atividade de Avaliativa – 1 - Individual): Utilizando o Framework DECIDE, planejar a avaliação de um site do governo ou de uma comunidade de software livre. O planejamento deve conter um cronograma de execução da avaliação.
6	02/04		Capítulo 10 - Métodos de avaliação de IHC.
		08/04	(Atividade de Avaliativa - 2- Individual): Escolher um método e avaliar um site do governo ou de uma comunidade. Sugestão: utilizar o Framework DECIDE
7	07/04		Capítulo 04 - Processos de Design de IHC – Livro IHC: Barbosa e Silva
8	09/04		Desenvolvimento do Projeto: Planejamento do Projeto e Processo de Design
9	14/04		Apresentação do projeto etapa 1: planejamento do projeto e do Processo de Design.
10	16/04		Capítulo 05 - Identificação de Necessidades dos Usuários e Requisitos de IHC – Livro IHC: Barbosa e Silva
	21/04		Feriado - Tiradentes
11	23/04		Capítulo 06 - Organização do Espaço de Problema – Livro IHC: Barbosa e Silva
		03/05	Entrega da apresentação do projeto etapa 2: Perfil do usuário, Aspectos Éticos de Pesquisas Envolvendo Pessoas e Análise de tarefas
		04/05	Inspeção da Entrega da apresentação do projeto etapa 2 do Grupo +1
12	28/04		Desenvolvimento do Projeto
13	30/04		Capítulo 08 - Princípios e Diretrizes para o Design de IHC – Livro IHC: Barbosa e Silva
		12/05	Entrega da apresentação do projeto etapa 3: Princípios Gerais de Projeto, Metas de usabilidade, Guia de Estilo. e características da plataforma para o projeto. (Fase: análise de requisitos)



		13/05	Inspeção da Entrega da apresentação do projeto etapa 3 do Grupo + 1
14	05/05		Apresentação do projeto etapa 2: Perfil do usuário, Aspectos Éticos de Pesquisas com Pessoas e Análise de tarefas
15	07/05		Tópico: Storyboard - Capítulo 8: Design, Prototipação e Construção – DI – Preece, Rogers e Sharp Capítulo 06 - Organização do Espaço de Problema: Análise de tarefas – Livro IHC: Barbosa e Silva Capítulo 09 -Planejamento da Avaliação de IHC
		19/05	Entrega da apresentação do projeto etapa 4: Planejamento da Avaliação do Storyboard, o Planejamento do relato dos resultados da avaliação do Storyboard, Planejamento da Avaliação do Análise de tarefas e o planejamento do relato dos resultados da avaliação do Análise de tarefas.
		20/05	Inspeção da Entrega da apresentação do projeto etapa 4 do Grupo +1
16	12/05		Desenvolvimento do Projeto
17	14/05		Apresentação do projeto etapa 3: Princípios Gerais de Projeto, Metas de usabilidade, Guia de Estilo e características da plataforma para o projeto (Fase: análise de requisitos).
18	19/05		Tópico: Prototipação em Papel - Capítulo 8: Design, Prototipação e Construção: Tópico: Prototipação de baixa-fidelidade – DI – Preece, Rogers e Sharp Capítulo 10: Métodos de Avaliação de IHC: Tópico: Prototipação — Livro IHC: Barbosa e Silva.
		31/05	Entrega da apresentação do projeto 5: Relato dos resultados do Story Board e da Análise de tarefas, o Planejamento da Avaliação do Protótipo de Papel e do Planejamento do relato dos resultados da avaliação do Protótipo de Papel.
		01/06	Inspeção da Entrega da apresentação do projeto etapa 5 do Grupo +1
19	21/05		Apresentação do projeto etapa 4: Planejamento da Avaliação do Storyboard e Análise de tarefas, planejamento do relato dos resultados da avaliação do Storyboard e o planejamento do relato dos resultados da avaliação do Análise de tarefas.
20	26/05		Desenvolvimento do Projeto
21	28/05		Desenvolvimento do Projeto
22	02/06		Apresentação do projeto etapa 5: Relato dos resultados do Story Board e da Análise de tarefas, o Planejamento da Avaliação do Protótipo de Papel e do planejamento do relato dos resultados da avaliação do Protótipo de Papel.
			Tópico: Prototipação de Alta-fidelidade - Capítulo 8: Design, Prototipação e Construção: Tópico: Prototipação de baixa-fidelidade – DI – Preece, Rogers e Sharp - Capítulo 10: Métodos de Avaliação de IHC: Tópico: Prototipação — Livro IHC: Barbosa e Silva Cap. 09 - Teste de usabilidade - Avaliação e projeto no design de interfaces Lista de exercícios: Cap. 09 - Teste de usabilidade - Avaliação e projeto no design de interfaces
		07/06	Entrega da apresentação do projeto 6: Relato dos resultados do Protótipo de Papel, o Planejamento da Avaliação do protótipo de alta fidelidade e o planejamento do relato dos resultados da avaliação do protótipo de alta fidelidade.
		08/06	Inspeção da Entrega da apresentação do projeto etapa 6 do Grupo +1
		16/06	Entrega da apresentação do projeto 7: Relato dos resultados do Protótipo de alta fidelidade.
		17/06	Inspeção da Entrega da apresentação do projeto etapa 7 do Grupo +1
23	04/06		Desenvolvimento do projeto final
24	09/06		Apresentação do projeto etapa 6: Relato dos resultados do Protótipo de Papel, o Planejamento da Avaliação do protótipo de alta fidelidade e o Planejamento do relato dos resultados da avaliação do protótipo de alta fidelidade
25	11/06		Desenvolvimento do projeto final
26	16/06		Desenvolvimento do projeto final
27	18/06		Apresentação do projeto etapa 7: Relato dos resultados da avaliação do protótipo de alta fidelidade
28	23/06		Desenvolvimento do projeto final
29	25/06		Apresentação do projeto etapa 8: Verificação dos artefatos
30	30/06		Desenvolvimento do projeto final
		01/07	Entrega da apresentação do projeto final
31	02/07		Avaliação do Projeto fina
32	07/07		Avaliação do Projeto final
33	09/07		Avaliação do Projeto fina
34	14/07		Avaliação do Projeto final
35	16/07		Resultado da Avaliação do Projeto Final e Entrega das notas e encerramento da disciplina



Projeto final da disciplina

A apresentação do projeto final da disciplina de IHC deve possuir os seguintes tópicos:

1. O site selecionado para o projeto (justificativa: o motivo da escolha e os aspectos selecionados para trabalhar no projeto);
2. O ciclo de vida utilizado no projeto (justificativa: o motivo da escolha);
3. O planejamento dos recursos e das entregas (cronograma planejado e executado);
4. A execução do projeto (de cada etapa do ciclo de vida);
5. O(s) resultado(s) alcançado(s) com a execução do projeto (em relação ao objetivo do projeto).
6. Uma tabela sintetizando quais ferramentas e onde elas foram utilizadas em cada etapa do projeto.
7. Uma tabela sintetizando quais técnicas foram utilizadas na execução do projeto com o(s) nome(s) do(s) participantes(s) do grupo que usou/usaram cada uma das técnicas;
8. Uma tabela sintetizando os artefatos/atividades realizados/as no projeto por integrante (veja exemplo tabela 1)
9. Uma tabela sintetizando as avaliações dos protótipos com entrevistadores e o número de participantes com os nomes do participantes do grupo que participaram da avaliação;
10. Uma tabela sintetizando os vídeos das verificações, reuniões e das apresentações de cada etapa com o(s) nome(s) do(s) participantes(s) do grupo que participaram das gravações (veja exemplo tabela 1);
11. Uma tabela sintetizando quais ferramentas e onde elas foram utilizadas em cada etapa do projeto.
12. Uma tabela sintetizando os vídeos das apresentações de cada etapa com o(s) nome(s) do(s) participantes(s) do grupo que participaram das gravações).
13. As facilidades e dificuldades encontradas na realização do projeto por cada integrante da equipe.

Tabela 1 - Atividades desenvolvidas por estudante no grupo no projeto

	Aluno 01	Aluno 02	Aluno 03	Aluno 04	Aluno 05	Aluno 06	Aluno 07	
E t a p a	Sites avaliados	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	0	0	
	Processo de design	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	0	0	0	0	
	Total de documentos criados:	2	2	1	1	1	0	
1	Total de documentos revisados:	2	4	11	9	4	0	
E t a p a	Atas e apresentações (artefatos)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	0	0	0	
	Aspectos Éticos	0	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	0	0	0	
	Análise de Tarefas - GOMS	0	0	0	0	0	0	
	Análise de Tarefas - HTA	0	0	1 (com hiperlink)	0	1	1 (com hiperlink)	
	Perfil de Usuário	0	0	0	0	0	0	
	Perfil de Usuário - Técnica de Elicitação	0	0	0	0	0	0	
	Cenários	0	0	2 (com hiperlink)	2 (com hiperlink)	0	1 (com hiperlink)	
	Personas	0	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	0	0	1	
	Verificação do grupo	0	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	0	0	0	
	Verificação do grupo + 1	0	0	1 (com hiperlink)	0	0	0	
Total de documentos elaborados:	5	11	36	6	17	7	7	
E t a p a	Atas e apresentações (artefatos)	2 (com hiperlink)	2 (com hiperlink)	2 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	
	Características da Plataforma	0	1 (com hiperlink)	0	0	0	0	
	Princípios Gerais do Projeto	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	2	1 (com hiperlink)	
	Guia de Estilo	0	0	0	0	0	0	
	Metas de Usabilidade	2 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	2	
	Verificação do grupo	0	0	0	0	0	0	
	Verificação do grupo + 1	0	0	0	0	0	0	
	Total de Participação nos documentos Criados:	6	20	23	11	10	5	5
	Total de documentos elaborados:	6	20	23	11	10	5	5
	E t a p a	Planejamento da avaliação do storyboard	6 (com hiperlink)	6 (com hiperlink)	6 (com hiperlink)	6 (com hiperlink)	6 (com hiperlink)	6 (com hiperlink)
Planejamento Resultado da avaliação do Storyboard		1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	0	
Storyboards		1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	0	
Planejamento da avaliação da análise de tarefas		1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	0	0	0	0	
HTA		2 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	2 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	
Verificação do grupo (inclui planejamento da verificação)		2 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1	
Verificação do grupo + 1		0	2 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	0	7	
Total de documentos criados:		3	3	3	3	3	3	
Total de documentos revisados:		3	1	3	1	2	3	
Total de documentos elaborados:		6	20	23	11	10	5	
E t a p a	Execução da Avaliação do Storyboard**	0	0	2 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	
	Avaliação da Análise de Tarefas	0	0	2 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	
	Planejamento da Avaliação do Protótipo de Papel	2 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	10 (com hiperlink)	0	
	Protótipo de Papel	0	10 (com hiperlink)	0	0	0	0	
	Verificação do grupo (inclui planejamento da verificação)	10 (com hiperlink)	0	10 (com hiperlink)	0	10 (com hiperlink)	10 (com hiperlink)	
	Verificação do grupo + 1	0	0	0	10 (com hiperlink)	10 (com hiperlink)	0	
	Total de documentos criados:	1	0	9	4	1	1	
	Total de documentos revisados:	1	9	4	1	1	0	
	Total de documentos elaborados:	1	9	4	1	1	0	
	E t a p a	Execução da Avaliação do Storyboard**	10 (com hiperlink)	0	10 (com hiperlink)	0	10 (com hiperlink)	10 (com hiperlink)
Avaliação da Análise de Tarefas		1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	0	
Planejamento da Avaliação do Protótipo de Papel		1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	0	0	0	0	
Protótipo de Papel		1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	0	
Verificação do grupo (inclui planejamento da verificação)		1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	0	
Verificação do grupo + 1		1 (com hiperlink)	1 (com hiperlink)	0	0	0	0	
Total de documentos criados:		1	1	3	2	1	1	
Total de documentos revisados:		1	2	2	1	1	1	
Total de documentos elaborados:		1	2	2	1	1	1	

Acesso em: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ffUF-Bq6wfhNHA2QBVmuRpzA7DXaKcYr7YtXpczLk/edit?usp=sharing>



O tempo da apresentação deve ser entre 20 até 30 minutos (tempo mínimo e máximo).

Lista de Verificação (sugestão) - exemplos de critérios para serem observados nas entregas do projeto da disciplina. Essas listas devem ser melhoradas por cada grupo.

Entrega 1: Planejamento do Projeto, equipe, lista de sites avaliados, site selecionado para o projeto da disciplina, Ferramentas do projeto, Processo de Design, cronograma das atividades.

	Questão:	Resposta	Versão, Data e hora da avaliação
	O github pages possui:	(Sim / Não / Incompleto)	
Itens do Planejamento Geral do projeto. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	1 – Uma página apresentando os integrantes da equipe (com foto) com nome e sem matrícula?		
	2 - o cronograma do planejamento apresenta todas as atividades de todas as etapas para cada integrante com as datas de início e fim das entrega dos artefatos e com o período da revisão deles?		
	3 - o cronograma do planejamento apresenta um período de gravação da apresentação de cada etapa.		
	4 - O cronograma prever um período de revisão/ajustes nos artefatos devidos as considerações dos monitores/professor?		
	5 - A motivação e os critérios para a escolha do site?		
	6 - O planejamento e avaliação dos sites selecionados?		
	7 - Possui opção de contraste de cores?		
	8 – Os artefatos: Planejamento do Projeto, equipe, lista de sites avaliados, site selecionado para o projeto da disciplina, Ferramentas do projeto, Processo de Design, cronograma das atividades?		
	9 - Uma página com as atas de reunião com o acesso a gravação (vídeo), quando houver.		
Itens do Desenvolvimento do projeto. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	1 - O histórico de versão padronizado?		
	2 – O(s) autor(es) e o(s) revisor(es) para cada artefato?		
	3 - Referências bibliográficas e/ou bibliografia em todos os artefatos?		
	4 - As tabelas e imagens possuem legenda e fonte e elas chamadas dentro do texto?		
	5 - Um texto fazendo uma introdução dos artefatos?		
	6 - o cronograma executado com quem realizou cada artefato/atividade com as datas de início e fim da construção/realização do artefato/atividade.		
	7 - Ata(s) da(s) reuniões (com data, horário de início e do final, participantes, objetivo, atividades definidas etc).		



Universidade de Brasília
Faculdade UnB Gama

8 – A gravação da reunião do grupo.		
9 - Vídeo de apresentação na categoria “não listado” no youtube?		
10 . Tabela de contribuição no início do artefato com o nome de todos os integrantes com a contribuição de cada integrante com hiperligação atividade e da gravação, se houver.		
11 – A seção de agradecimentos apresentando o uso de Inteligência Artificial (IA) Generativa no artefato.		

Itens do conteúdo da disciplina. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	A justificativa da escolha do Processo de Design? Adicionar: referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência. Autor(es)		
	Todos os integrantes da equipe devem elaborar itens de conteúdo da disciplina com referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência e o nome do autor do item. Cada item deve ter o(s) autor(es) do item. Quanto mais item melhor.		

Entrega 2: Perfil do usuário, Aspectos Éticos de Pesquisas Envolvendo Pessoas e Análise de tarefas

	Questão:	Resposta (Sim / Não / Incompleto)	Versão, Data e hora da avaliação
Itens do Desenvolvimento do projeto. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	O github pages possui:		
	Todos os 11 itens.		
Itens do conteúdo da disciplina. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	1 – O perfil do usuário é definido por mais de uma forma (técnica de elicitação e/ou ferramenta)?		
	2- O perfil do usuário possui os atributos de um perfil. Exemplo: <ul style="list-style-type: none">• dados demográficos : idade, sexo, status socioeconômico;• experiência no cargo que ocupa: cargo atual, experiência nesse cargo, tempo na empresa, responsabilidades, trabalhos e cargos anteriores, plano de carreira;• informações sobre a empresa: tamanho da empresa, área de atuação;• educação: grau de instrução, área de formação, cursos realizados, alfabetismo. O quão bem o usuário lê? Ele tem dificuldade com informação impressa? Tem experiência com textos complexos? Está disposto a ler texto ao utilizar produtos		



<p>como o que está sendo projetado? Prefere aprender com outras pessoas? Prefere aprender fazendo</p> <ul style="list-style-type: none">• etc... <p>Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando todos atributos do perfil do usuário (Hackos e Redish, 1998; Courage e Baxter, 2005). Autor:</p>		
<p>3- O perfil do usuário define os grupos de atributos apresentados no capítulo 8 - Organização do Espaço de Problema:</p> <ul style="list-style-type: none">• 1 - idade (criança, jovem, adulto, terceira idade etc.);• 2 - experiência (leigo/ novato, especialista);• 3 - atitudes (tecnófilos, tecnófobos); e• 4 - tarefas primárias (compra, venda) <p>Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando todos grupos de atributos do perfil do usuário. Autor:</p>		
<p>4 - Considera aspectos Éticos de Pesquisas Envolvendo Pessoas? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando aspectos éticos. Autor:</p>		
<p>5 - Os 4 princípios (da autonomia, da beneficência, princípio da não maleficência e da justiça e equidade) Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando aspectos éticos. Autor:</p>		
<p>6 - que solicitará a permissão para gravar a voz ou imagem de qualquer pessoa, antes de começar a gravação?</p>		
<p>7 -O termo de consentimento livre e esclarecido dos participantes? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando o TCLE. Autor:</p>		
<p>8 - Foram utilizadas no mínimo duas técnicas para coletar dados e levantar os requisitos dos usuários (quanto mais melhor)?</p> <ul style="list-style-type: none">• 1 entrevistas;• 2 grupos de foco;• 3 questionários;• 4 brainstorming de necessidades e desejos dos usuários;• 5 classificação de cartões (card sorting);• 6 estudos de campo;• 7 investigação contextual. <p>Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando as técnicas para coletar dados. Autor:</p>		
<p>9 - Os Cenários? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando os cenários. Autor:</p>		



	10 - a Análise de tarefas? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando a análise de tarefas. Autor:		
	11 – uma atividade para cada integrante do grupos que deve estar modelizado em ao menos duas técnicas para especificar as tarefas? <ul style="list-style-type: none">• O HTA com diagrama, legenda e representação em tabela).• GOMS (Goals, Operators, Methods, and Selection Rules) representado pelos modelos: KLM, CMN-GOMS, CPM-GOMS, CTT Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando as técnicas análise de tarefas. Autor:		
	12 - Utilizaram alguma técnica para especificar as tarefas?		
Importante:	Cada integrante da equipe deve elaborar ao menos um 1 item de conteúdo da disciplina com referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência.		

Apresentação 3: Princípios Gerais de Projeto, Metas de usabilidade, Guia de Estilo. (Fase: análise de requisitos)

	Questão:	Resposta (Sim / Não / Incompleto)	Versão, Data e hora da avaliação
Itens do Desenvolvimento do projeto. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	O github pages possui: Todos os 10 itens.		
Itens do conteúdo da disciplina. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	10 - As características da plataforma para o projeto		
	11 - Os Princípios Gerais do Projeto que serão utilizados no projeto? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando Os Princípios Gerais do Projeto. Autor:		
	12 - Os Princípios Gerais do Projeto contém os seguintes tópicos: <ul style="list-style-type: none">• 1- correspondência com as expectativas dos usuários;• 2- simplicidade nas estruturas das tarefas;• 3- equilíbrio entre controle e liberdade do usuário;• 4- consistência e padronização; promoção da eficiência do usuário;• 5- antecipação das necessidades do usuário;• 6 - visibilidade e reconhecimento;• 7- conteúdo relevante e expressão adequada; e• 8 - projeto para erros. Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando os tópicos dos Princípios Gerais do Projeto. Autor:		



	<p>13 - As metas de usabilidade que devem ser alcançadas no projeto ou os objetivos de uma avaliação de IHC. Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando as metas de usabilidade OU os objetivos de uma avaliação de IHC. Autor:</p>		
	<p>14 - A razão da seleção das metas de usabilidade?</p>		
	<p>15 - O Guia de Estilo do projeto? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando guia de estilo. Autor:</p>		
	<p>16 - O Guia de Estilo do projeto possui a seguinte estrutura:</p> <ul style="list-style-type: none">• 1. Introdução (com Objetivo do guia de estilo, Organização e conteúdo do guia de estilo, Público-alvo do guia de estilos (programadores, gerentes, equipe de suporte), Como utilizar o guia (em produção e manutenção), Como manter o guia• 2. Resultados de análise • Descrição do ambiente de trabalho do usuário• 3. Elementos de interface • Disposição espacial e grid • Janelas • Tipografia • Cores• 4. Elementos de interação - • Estilos de interação • Seleção de um estilo • Aceleradores (teclas de atalho)• 5. Elementos de ação • Preenchimento de campos • Seleção • Ativação• 6. Vocabulário e padrões • Terminologia • Tipos de tela (para tarefas comuns) • Sequências de diálogos (e.g., para feedback ou confirmação de uma operação) <p>Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando a estrutura do guia de estilo. Autor:</p>		
	<p>17 - O Guia de Estilo corresponde ao site avaliado?</p>		
Importante:	<p>Cada integrante da equipe deve elaborar ao menos um 1 item de conteúdo da disciplina com referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência.</p>		

Apresentação 4: Planejamento da Avaliação do Storyboard e Análise de tarefas, planejamento do relato dos resultados da avaliação do Storyboard e o planejamento do relato dos resultados da avaliação do Análise de tarefas.

	Questão:	Resposta	Versão, Data e hora da avaliação
	<p>O github pages possui:</p>	<p>(Sim / Não / Incompleto)</p>	
Itens do Desenvolvimento do projeto. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	<p>Todos os 10 itens.</p>		
Itens do conteúdo da disciplina. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	<p>2 - O planejamento da avaliação segue o Framework DECIDE?</p>		
	<p>3- Descreve o(s) objetivo(s) da avaliação? (apropriação de tecnologia pelos usuários; ideias e alternativas de design; conformidade com um padrão; e/ou problemas na interação e na interface na fase do modelo conceitual)</p>		



	4 - Os métodos de avaliação a serem utilizados? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando os métodos de avaliação. Autor:		
	5 - As questões práticas da avaliação (sobre o recrutamento dos usuários que participarão da avaliação (onde e o perfil), quantos usuários participarão da avaliação e a razão dessa quantidade, presencial real ou remota; a preparação e o uso dos equipamentos necessários, os prazos; o orçamento; recursos de mão-de-obra necessária para conduzir a avaliação)?		
	6 - As questões éticas (se os participantes da avaliação devem ser respeitados e não podem ser prejudicados direta ou indiretamente, nem durante os experimentos, nem após a divulgação dos resultados da avaliação.)?		
	7 - A estrutura do relatório do resultado da avaliação (os objetivos da avaliação; uma breve descrição do método de prototipação em papel; o número e o perfil de avaliadores e dos participantes; as tarefas executadas pelos participantes; lista de problemas encontrados etc)?		
	8 - Um cronograma (data e horário) e local para realização da avaliação do StoryBoard e da Análise das Tarefas?		
	9 – cada desenho do StoryBoard está relacionado uma especificação do artefato da Análise de Tarefas?		
	10 – quantidade de storyboards é igual a quantidade de integrantes do grupo?		
	11 - A definição do teste piloto e data para realização do teste piloto antes da avaliação? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando o teste piloto. Autor:		
	12 - O resultado do teste piloto não será apresentado no resultado da avaliação?		
	13 - Os itens que o avaliador deve realizar/anotar durante a avaliação (listar os problemas encontrados, priorizar a correção dos problemas não resolvidos)?		
Importante:	Cada integrante da equipe deve elaborar ao menos um 1 item de conteúdo da disciplina com referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência.		