
Interacção Pessoa - Máquina

L:AST, L:B, L:CC, L:F, L:G, L:M, L:Q, MI:ERS

Miguel Tavares Coimbra

Verónica Costa Orvalho

Miguel Tavares Coimbra

- Licenciatura Eng. Electrotécnica e de Computadores, FEUP
- Doutoramento King's College London e Queen Mary University of London
 - Visão computacional
- Pós-doutoramento IEETA-Universidade de Aveiro
 - Imagem biomédica

Verónica Orvalho

- Licenciatura Eng. Informática, U. Belgrano, Buenos Aires, Argentina
- Doutoramento UPC, Barcelona, Espanha
 - Computação gráfica

Programa

- **Fundamentos de Interação Pessoa-Máquina**
 - Vertente mais teórica
 - Desenho de interfaces gráficas
 - Usabilidade
- **Implementação de Sistemas Interactivos**
 - Prototipagem
 - Tecnologias interactivas
 - Validação prática dos conceitos teóricos apresentados

Alguns tópicos

- **Interacção Pessoa-Máquina**
 - Introdução, história
- **Modelo do processador humano**
 - Percepção, atenção, memória
- **Conceitos fundamentais:**
 - Conceitos de design, modelos mentais
- **Engenharia da usabilidade:**
 - Definição de problemas, ciclo de desenvolvimento, avaliação, prototipagem
- **Tecnologias interactivas:**
 - Captura de movimento, realidade virtual, realidade aumentada, animação, etc

Presença nas Aulas

- Teóricas: opcional
- Práticas: **obrigatório**
 - O número máximo de faltas é igual a um terço das aulas práticas previstas (3 faltas)
 - Assinatura de fichas de presença
 - A justificação de uma falta requer uma notificação prévia
 - Casos especiais: Sobreposição com outras aulas, trabalhadores-estudantes

Avaliação contínua

- Ser baseada em 2 componentes:
 - TT: Trabalho terico em grupo
 - TP: Trabalho prtico em grupo
- Nota final
 - $NF = TT * 0.5 + TP * 0.5$

Avaliação – Trabalho teórico

- O trabalho consistirá no **estudo e desenho** de um sistema de interacção pessoa-máquina, associado a um problema apresentado pelo docente
- Elementos do trabalho:
 - Relatório escrito: pesquisa, requisitos, metodologia, implementação, resultados
- Grupos de 3 alunos
- Sem nota mínima

Avaliação – Trabalho prático

- O trabalho consistirá na **implementação de um protótipo** associado ao trabalho teórico apresentado
- Elementos do trabalho:
 - Software e/ou Hardware
 - Detalhes da implementação decididos caso-a-caso em reunião com docentes
- Mesmo grupo do trabalho teórico
- Sem nota mínima

Bibliografia

1. D. Norman, “The Design of Everyday Things”, Basic-Books, 2002.
2. Kellogg S. Booth, Introduction to HCI Methods, University of British Columbia, Canada
<http://www.ugrad.cs.ubc.ca/~cs344/current-term/>
3. Developer Resources for Java Technology
<http://java.sun.com/>

Material de Apoio

- Página pessoal dos docentes.
 - www.dcc.fc.up.pt/~mcoimbra
 - www.dcc.fc.up.pt/~veronica.orvalho
- Emails:
 - mcoimbra@fc.up.pt
 - veronica.orvalho@fc.up.pt
 - Subject: [IPM2013]

~~Boa Sorte~~ Bom Trabalho!

- Esqueçam a sorte.
- Trabalhem bem e não precisam dela.
- Tirem prazer das aulas.