

TIDD/PUC-SP - Programa de Disciplina

Disciplina: Interação Humano-Computador

Módulo: 2

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Interação Humano-computador e Computação Social

Professor: Prof. Dr. Diogo Cortiz

Semestre:

Horário: quinta-feira das 19:00 as 22:00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

1. Descrição e ementa da disciplina, com especificação dos conteúdos a serem trabalhados no semestre, observada a seguinte ordenação:

**Tema do curso:** Interação humano-computador, inovação, design especulativo e futurismo

Este curso explora os conceitos fundamentais da Interação Humano-Computador (IHC) e suas implicações para o futuro das interfaces. Com foco em design especulativo, futurismo e foresight, os alunos serão convidados a imaginar cenários de interações futuras, considerando o impacto da IA na sociedade e na economia. Discussões sobre hibridismo tecnológico, ciborguismo e a ética na criação de futuros serão abordadas, fornecendo uma base crítica para a construção de cenários alternativos e inovação no design de interações. Os estudantes também serão estimulados a refletirem sobre o papel das tecnologias por meio de apresentação de conteúdos teóricos, estudos de caso, além da realização de projetos de caráter prático.

2. Detalhamento da ementa da disciplina em unidades de conteúdo para 17 semanas de aula.

Aula 01: Apresentação da disciplina e dos estudantes

Aula 02: Conceitos básicos de Interação Humano-Computador (IHC)

Aula 03: Futuro das Interfaces

Aula 04: Design Especulativo, Design Fiction e Interações do Futuro

Aula 05: Futurismo e Foresight: Conceitos e fundamentos

Aula 06: Hibridismo tecnológico e ciborguismo

Aula 07: O futuro da economia e da sociedade com IA

Aula 08: Construindo cenários futuros  
Aula 09: A ética na criação de cenários

Aula 10: Desenvolvimento de projetos

Aula 11: Desenvolvimento de projetos

Aula 12: Desenvolvimento de projetos

Aula 13: Desenvolvimento de projetos

Aula 14: Apresentações

Aula 15: Apresentações

Aula 16: Apresentações

Aula 17: Encerramento

### 3. Bibliografia

BOOTH, P. **An Introduction to Human-Computer Interaction (Psychology Revivals)**. [s.l.] Psychology Press, 2014.

DUNNE, A.; RABY, F. **Speculative Everything : Design, Fiction, and Social Dreaming**. Erscheinungsort Nicht Ermittelbar: Mit Press, 2013.

HINES, A.; BISHOP, P. J. **Thinking about the future : guidelines for strategic foresight**. Houston, Tx: Hinesight, 2015.

MOORE, G. A. **Crossing the Chasm : Marketing and Selling Disruptive Products to Mainstream Customers**. 3. ed. New York: Collins Business Essentials, 2014.

SHNEIDERMAN, B. **Human-Centered AI**. [s.l.] Oxford University Press, 2022.

