

Faculdade Pitágoras

Interface Homem-Maquina

Fábio de Freitas Ferreira

RA: 12299122767 - SI 6º

Relatório 01: Processo de Design

CONCEITOS BASICOS DE INTERFACE HOMEM MAQUINA

Interface homem máquina é a superfície de contato que reflete as propriedades físicas das partes que interagem, ligados diretamente à implementação e avaliação de sistemas interativos destinados ao uso humano. Interfaces; é importante e extremamente necessário para estabelecer um ótimo nível de interação entre o usuário e o sistema computacional. Interfaces de qualidade é extremamente importante para aceitação do sistema no meio comercial. Custos não devem ser levados em conta quando se pensa no conforto do usuário.

Principais Desafios de IHM são:

1. Equilibrar conforto e facilidade de uso e desempenho das aplicações.
2. Projetar sistemas que atendam diferentes perfis de usuários.
3. Projetar interfaces de qualidade em aplicações complexas, que possuem grande número de funções. (Exemplo: carro)

Usabilidade é o principal objetivo entre interação humano-computador (IHC), deixando os sistemas fáceis de usar, aprender e flexíveis, proporcionando as pessoas um bom gosto em utilizar o site com maior frequência.

Resumidamente a usabilidade refere se à qualidade da interação em termos de parâmetros em realizar tarefas como números de erros cometidos, tempo necessário para tornar o usuário competente e o tempo consumido para realizar uma determinada tarefa. Um sistema deve ser acessível antes de usável e mesmo assim não ser adotado e não satisfazer as necessidades do cliente.

TIPOS DE INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR

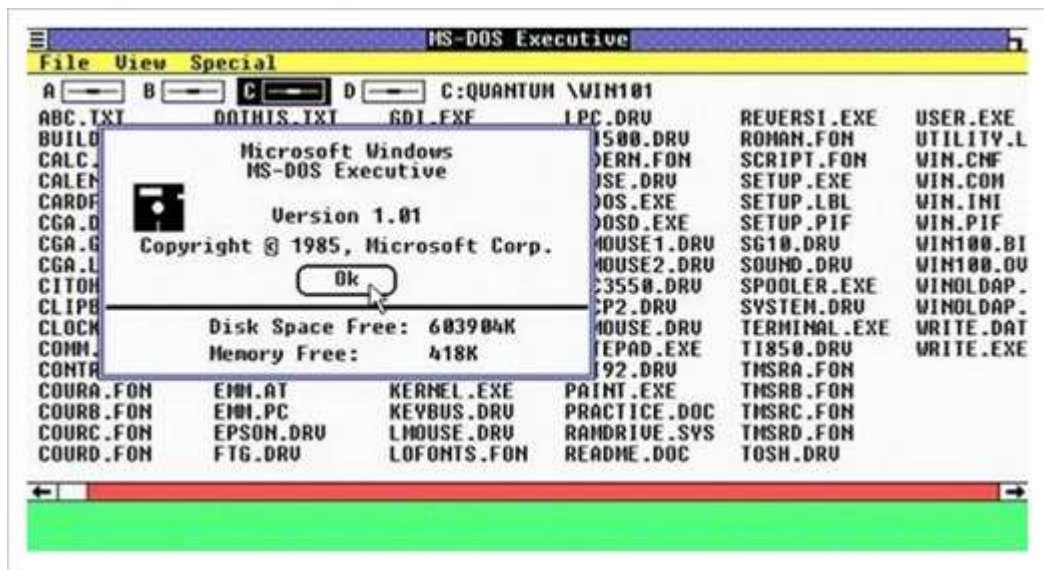
- Face book
- WhatsApp
- Outlook
- Office
- Sites de compras em geral
- Sensor de estacionamento
- Gps

- Jogos online
- Painel do carro (velocímetro)
- Touch screen do smartphone
- Touch screen do tablete
- Tomografia computadorizada
- Painel do elevador com legendas em Braille
-

INTERFACES QUE EVOLUIRAM E SÃO SUCESSO ATÉ HOJE

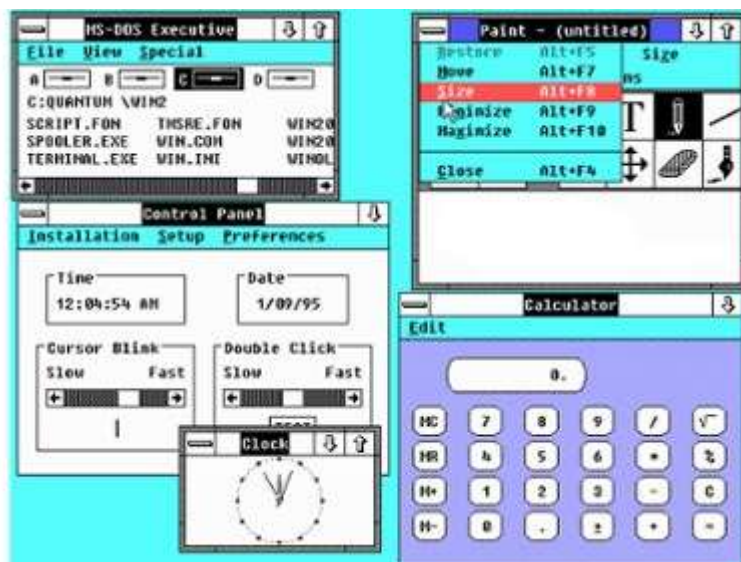
- Windows 1

Em 1985, a Microsoft lança sua primeira versão de SO com o intuito de explorar uma interface gráfica de 16 bits. Windows 1 foi baseado em MS-DOS com as entradas em linha de comando do sistema e um jogo que ensinava a utilizar a interface.



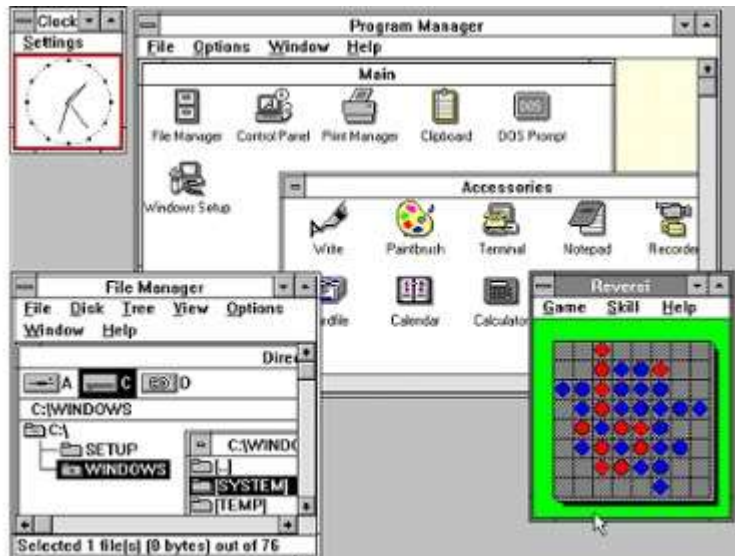
- Windows 2

Em 1987, Microsoft lança o Windows 2 com a inovação de sobrepor as janelas umas sobre as outras podendo também minimizar, maximizar, painel de controle e as ferramentas; Word e Excel.



- Windows 3

Em 1990, Microsoft lança o SO Windows 3, que foi o primeiro a ser desejado pelo mercado e que exigia um disco rígido para ser instalado. Suas novidades foram: suporte a 256 cores e jogos com paciência e o MS-DOS ser executado em uma janela normal.



- Windows 3.1

Foi uma atualização significativa do Windows 3 para 3.1 como a fonte True Type, transformando o SO em plataforma de publicação.

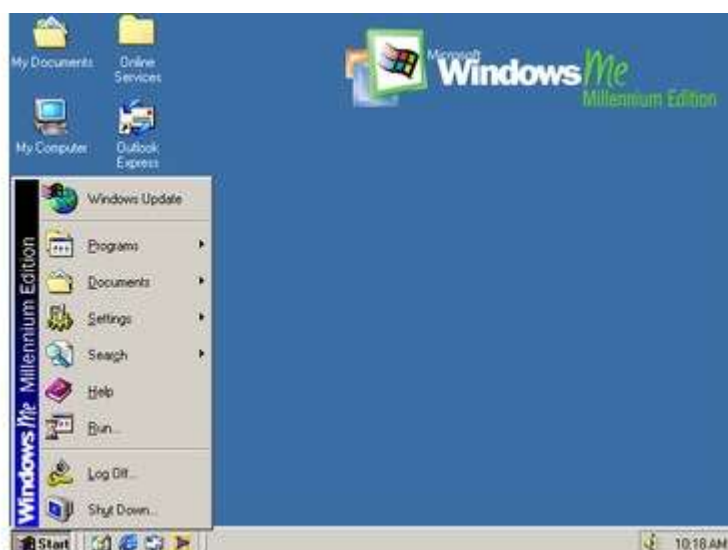
O Windows 3.1 exigia 1 MB de memória RAM para ser executado, depois de instalado, ocupava apenas 15MB do disco rígido. O jogo “Campo Minado” fez a sua estreia nesta versão do sistema operacional da Microsoft.

Windows Address Book, Microsoft Chat, NetShow Play, recursos avançados em navegação, barra de endereço no Explorer, USB e interface inovadora.



- Windows ME

Lançado em 2000 e foi a última versão baseada em MS-DOS. Foi muito criticado por causa dos bugs e problemas de instalação. As novidades foram; desenvolvido para equipar servidores, IE 5.5, Windows Media Player 7, Windows Movie Maker e o recurso de autocopiar.



- Windows XP

Em 2001 a Microsoft lança o SO que teve a maior durabilidade e suporte no mercado, foram 13 anos desde seu lançamento. Sua novidades foram a estabilidade do sistema e repaginação do visual.



- Windows Vista

Outro SO da Microsoft que foi duramente criticado por seus problemas relativo ao controle de contas de usuários e seu visual moderno e chamativo que exigia demais dos hardwares, limitando o desempenho dos computadores potente.



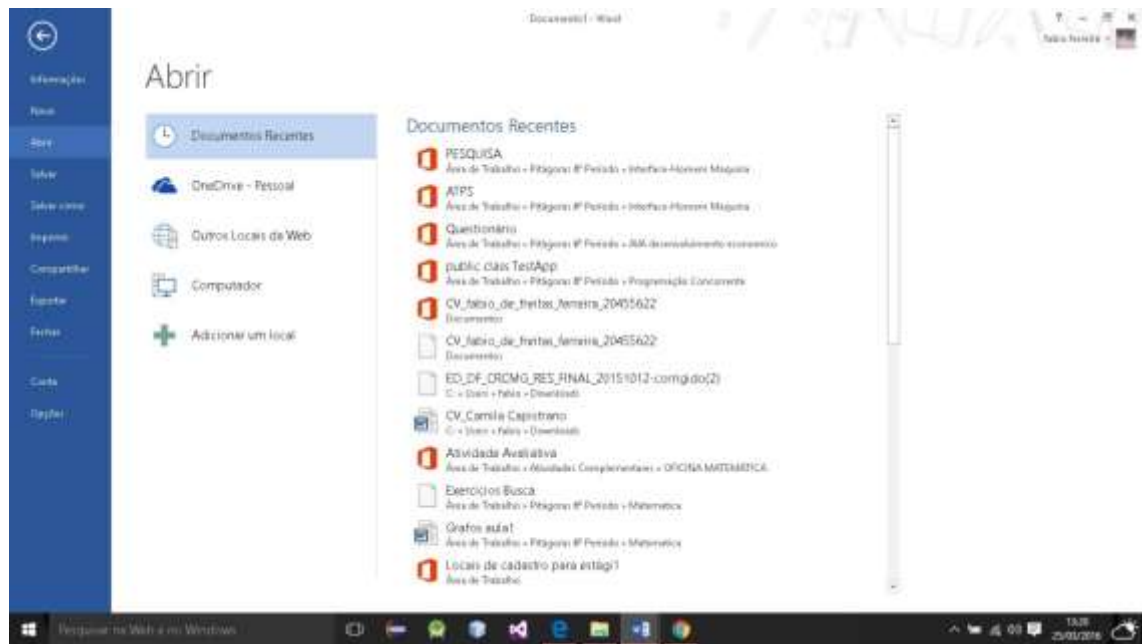
- Windows 7

Windows 7 hoje se encontra disputando o topo do ranking dos SO mais utilizados e aceitos pelos os usuários, com mudanças visuais pequena e com grande facilidade de uso, rapidez e estabilidade.



COMPONENTES DE INTEFASE GRAFICA

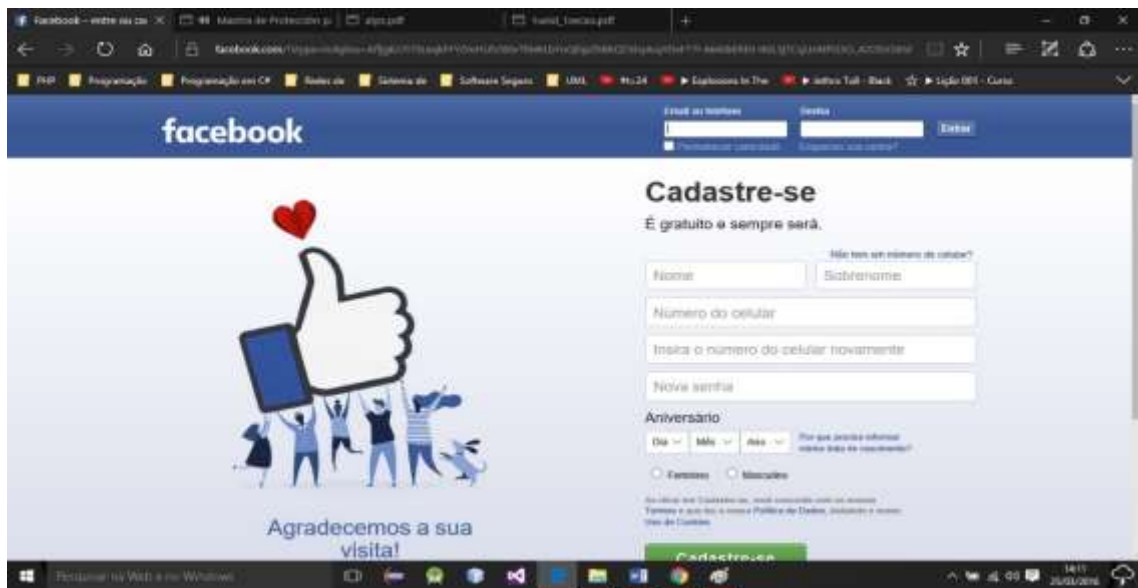
1. Menu Arquivo do Word



O menu arquivo tem as seguintes funções:

- Informações; referente ao arquivo
- Novo; cria ou abre um novo arquivo
- Salvar; salva as modificações feita no arquivo
- Salvar como; permite escolher o formato que deseja salvar um documento
- Imprimir; função que imprime o arquivo diretamente em uma impressora
- Compartilhar; envia o documento para outra disco, pasta, e mail ou correio eletrônico
- Exportar; envia o documento para outro aplicativo ou software modificando seu formato original
- Fechar; fecha a caixa de diálogo do menu arquivo
- Conta; mostra informações do usuário que está cadastrado no Word
- Opções; configura diretrizes e comportamento do Word

2. Menu da Página do Face book



A página face book tem os seguintes diálogos:

- E mail ou Telefone e senha; ambos com caixa de diálogo para inserir os dados já cadastrado e um botão de entrada,
 - Opção de marcar para se manter conectado,
 - Opção de recuperação de senha,
 - Caixas de diálogos para inserir dados pessoais de um novo cadastro com um botão Cadastre-se.
3. Menu da Interfase de Usuário logado no Face Book



O Face Book tem uma interface muito fácil e simples de interagir contendo:

- Campo de pesquisa,

- Botão com Nome do usuário como link que leva aos seus dados, fotos, amigos e postagens,
- Botão de Pagina Inicial que atualiza as Feed de notícias,
- Botão de encontrar amigos, mensagens, notificações, privacidade e configurações.

4. Componentes da interfase do Browser Google Chrome



O Google Chrome disponibiliza os seguintes botões:

- Botão em formato de seta para retroceder e avançar, atualizar e de página inicial, tradutor de página, adicionar a favoritos, configurações e controle do Browser,
- Caixa de diálogo para pesquisa e para mostrar o endereço da página,
- Barra de favoritos.

PROCESSO DE DESIGN DE SISTEMA INTERATIVOS CENTRADO NO HUMANO

O design de interação é um processo criativo voltado para a interação entre pessoas e softwares, preocupado em construir algo novo, consistente em atividades sociais. O design cuida da mudança e comunicação entre os designers e as pessoas que usarão o sistema.

OBS: avaliação é fundamental para o design de sistemas interativos, sempre avaliando tudo em cada etapa.

Existem dois designs importantíssimos e que devem ser definidos antes de se iniciar o projeto;

1. Design Conceitual: considera quais serão as funções e informações necessárias para o sistema atingir seu objetivo e quem deverá saber como usar o sistema, fazendo que o conceito dos softwares seja comunicado as pessoas, fazendo com que elas criem rapidamente um modelo mental claro. Entre pessoas e tecnologias deve haver conhecimento e habilidade suficientes para que se atinja esse propósito.
 2. Design físico; preocupa se com a aparência, funcionalidade e percepção do produto. Responsável por estruturar as interações em sequencias, esclarecer e apresentar a alocação de funções e conhecimento entre pessoas e dispositivos, são as abstrações de designs concretos, preocupando se com a locação de funções para os agentes humanos, para a tecnologia e estrutura e sequência das interações.
- Processo de Entendimento: trata do que o sistema tem que fazer, como tem de ser e como se comporta com outros produtos ou softwares. Antes que a criatividade do design tenha início é extremamente importante que o designer adquira entendimento completo das pessoas que estão envolvidas no projeto e das atividades a serem realizadas. A análise de requisitos é importante para identificar o que o produto deve fazer e quais serão suas qualidades. Requisitos funcionais trata de que o sistema pode fazer e quais suas limitações.
 - Processo de Antecipação: antecipação deixa as ideias visíveis, podendo assumir todos os tipos de formas, histórias e cenários, apresentações, esboço, modelo em folha de rascunho, modelos formais. Diferentes formas de apresentações são úteis em diferentes estágios do projeto, auxiliando em algumas resoluções. Antecipação de design é importante para representação do design para nós designers e para os outros, ocorrendo ao longo do processo de criação. OBS: apresentação para o cliente deve ser formal e muito diferente do esboço.

Antecipação é fundamental para que o designer focado no humano seja efetivo, permitido ao designer ver as coisas a partir da perspectiva do cliente e explorar conceitos e ideias diferentes. A Antecipação trata de trazer à vida, as ideias abstratas.

- Processo de Avaliação: avaliação está diretamente ligada a “antecipação” porque a representação usada afetara o que pode ser avaliado. O critério de avaliação dependera de quem poderá usar a representação. Também pode ser somente uma

apresentação do designer para se certificar que que está tudo correto. Avaliação determina a, usabilidade, aceitabilidade do software e design; medita por: design atraente, números de erros cometido pelos usuários e se preenche os requisitos.

OBS: não substitui etapa de teste.

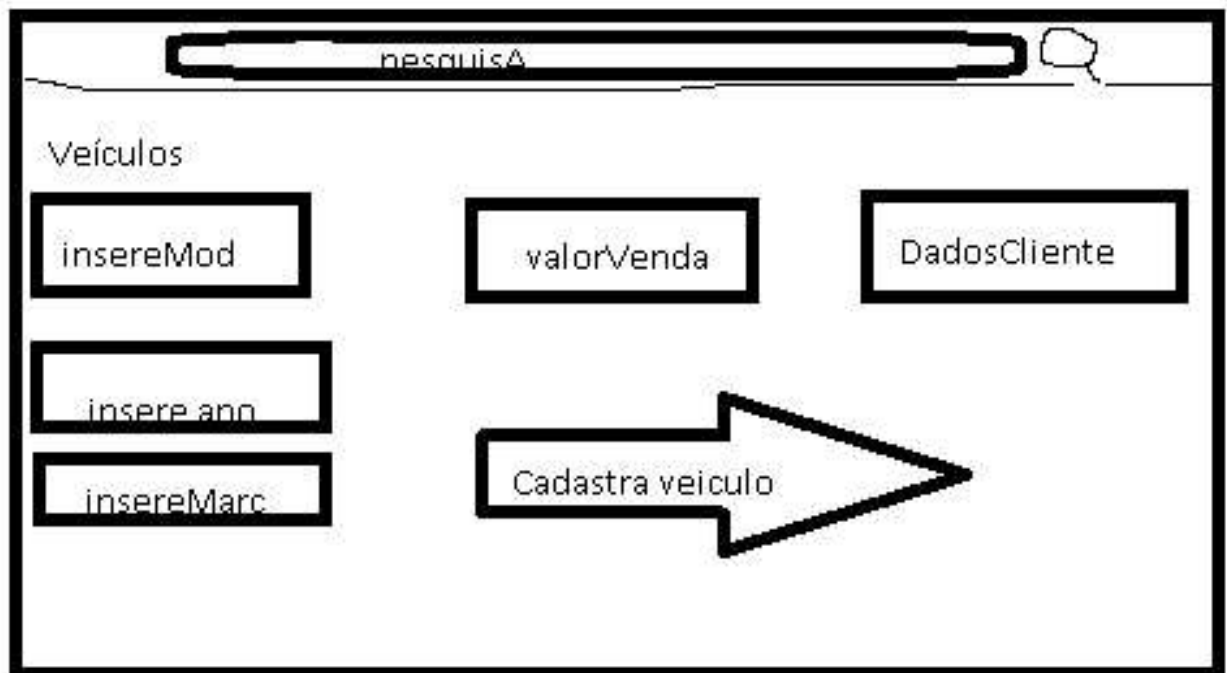
- Processo de Implementação: antes de implementar ou implantar um sistema, o mesmo deve ser verificado para garantir o atendimento aos requisitos, até que possa ser lançado aprovado e concluído com êxito. Os programadores devem garantir que os softwares realmente atendam as especificações do cliente e que não contenha erros.

RELATÓRIO 04: PROJETO DE INTERFACE

- 10 necessidades para a construção da interface do módulo interno do Sistema de Vendas, que será utilizado pelos vendedores da concessionária:
 1. Inserir modelo do veículo
 2. Inserir ano do veículo
 3. Inserir marca do veículo
 4. Inserir valor de venda do veículo
 5. Caixa de diálogo para efetuar pesquisa
 6. Caixa para filtrar a pesquisa
 7. Botão que simula planos de pagamento
 8. Campos para inserir os dados do comprador
 9. Inserir o vendedor
 10. Concluir venda
- 10 necessidades para a construção da interface do módulo internet do Sistema de Vendas, que será utilizado pelos clientes da concessionária.
 1. Campo de pesquisa
 2. Imagens do veículo
 3. Endereço da concessionária

4. CNPJ da concessionária
5. Fale com
6. Solicitar orçamento
7. Cadastro no site, para um futuro contato
8. Login e senha do cliente cadastrado

PROTOTIPO DO SISTEMA INTERNO



Cadastrar cliente

Nome

CPF:

Endereço:

Complemento:

CNH:

CTB:

Título Eleitor:

Pai:

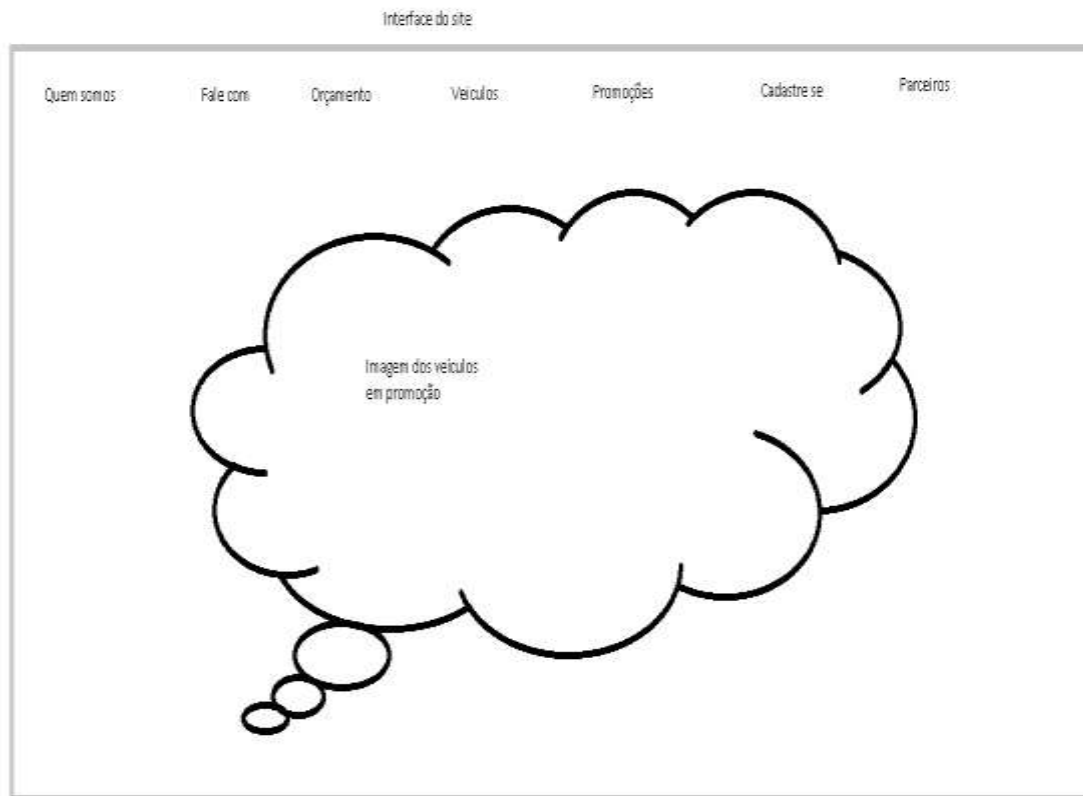
Mãe:

Renda Mensal:

RG:

CADASTRAR DADOS

PROTOTIPO TELA EXTENA



Referencias:

<http://www.tecmundo.com.br/windows-10/64136-windows-1-windows-10-29-anos-evolucao-do-so-microsoft.htm>

http://pt.slideshare.net/TicianneRibeiro/ihc-aula-11-design-de-interao-ticianne-ribeiro?qid=7627fd57-3ee8-490d-9c8b-440839e1a44b&v=&b=&from_search=5

Livro: David Benyon – Interação Humano-Computador - 2ª edição