



INSTITUTO SUPERIOR POLITÉCNICO DE TECNOLOGIAS E CIÊNCIAS

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGIAS E CIÊNCIAS

TRABALHO PRÁTICO

- Ernesto Correia Amândio – 20210062

Docente: Bongo Cahisso

2023/2024

1-Importância da IHM.

R: A IHM é de grande importância, pois participa ativamente na definição e concepção de um produto, de forma que consiga obter a satisfação dos clientes que usam esse mesmo produto.

2- Objetivos da IHM.

R: Produzir sistemas, funcionais, utilizáveis e seguros para o homem.

Perceber como as pessoas operam e utilizam a tecnologia computacional de uma forma efetiva, tendo em conta conceitos psicológicos, sociais e ergonômicos.

Fazer uso desses conceitos para desenvolver ferramentas e técnicas que ajudam na criação de sistemas apropriados às atividades em que as pessoas utilizam a tecnologia computacional para permitir que a interação seja eficiente, eficaz e segura.

3- Evolução histórica da IHM.

R: Década 50: Interface ao nível do hardware para utilizadores técnicos

Décadas 60-70: Interface ao nível da programação - COBOL, FORTRAN

Década 80: Interface ao nível do diálogo da interação - GUIs, multimédia

Década 90: Interface ao nível do ambiente de trabalho - sistemas

baseados em redes, groupware, CSCW

Ano 2000: Interface difusa (“pervasive”) - tecnologia sem fios, eletrónica

de consumo, telas interativas, tecnologia embarcada.

4- Benefícios da IHM.

R: Devido aos objetos de estudo da IHM, ela permite determinar uma previsão de como um determinado produto ou sistema será recebido pelo público alvo e se será de grande utilidade para os mesmos antes mesmo da concepção do produto, evitando assim gastos desnecessários de recursos. Com essa previsão é possível determinar se vale a pena a produção desse sistema ou se é necessário realizar alterações no produto.

5- Enumere as disciplinas que contribuem para a IHM.

R: Psicologia, sociologia, ergonomia.

6- Reconhece que para a IHM são necessários um conjunto de valências e conhecimentos? Quais? Justifique.

R: A IHM necessita de conhecimentos nas áreas de: psicologia, sociologia e ergonomia.

Psicologia, pois necessita de entender como o homem entende o mundo, como funciona o aprendizado do homem (porque ele terá de aprender a usar a interface/produto desenvolvida) e como o ser humano reage a certos estímulos, para que possamos conceber uma agradável e boa experiência ao utilizador.

Ergonomia, pois necessita de ter em conta como é que o uso dos produtos afecta biologicamente o homem, e definir um bom design para que não afecte negativamente.

7- Dentre os sistemas que hoje você tem contato, qual você considera de melhor e pior usabilidade?

R: Dentre os sistemas que mantenho contacto atualmente, o sistema que considero de melhor usabilidade é o netbeans. O sistema que considero de pior usabilidade é o turbo VPN.

8- Cite pelo menos dois motivos para justificar as suas escolhas, tanto do melhor quanto do pior sistema.

R: Netbeans

- Facilita a geração de código na programação em java.
- Além de funcional, possui um design simples e atrativo.

Turbo VPN

- Ao fazer o uso do sistema notei grande perda de desempenho no dispositivo.
- O sistema por vezes fechava ao ser colocado em segundo plano.

9- Em relação ao grupo de imagens IMG01, quais são as características mais marcantes em relação ao grupo de imagens IMG02?

R: A coloração das interfaces e a disposição dos botões são as características mais marcantes no grupo de img02.

10- Você consegue estabelecer pontos positivos em relação as imagens IMG01?

R: As interfaces da img01 aparentam eficácia.

11- Quais dificuldades você observa no conjunto de imagens IMG02?

R: As interfaces da img02 aparentam ser relativamente difíceis de se adaptar no início do uso delas. Também aparentam conter uma quantidade elevada de funcionalidades em uma mesma interface, o que pode dificultar a memorização dela.