



Pressione **F11** para sair do modo tela cheia

(34) 3254-0400

Av. Ubiratan Honório de Castro, 804
Uberlândia-MG

[HOME](#) | [CONHEÇA A ESTRUTURA](#) | [LOCALIZAÇÃO](#) | [RESERVAS](#) | [CONTATO](#)



Um novo conceito em hospedagem

Na dinâmica empresarial, a prestação de bons serviços representa o principal objetivo de uma sociedade com sua clientela, esta é a nossa meta, levando em consideração a qualidade de serviços por nós oferecidos.

Com ótimas instalações, apartamento completo. Incluso ao valor das diárias café da manhã e internet WI-FI.

INFORMAÇÕES IMPORTANTES

Check in após as 12:00h
Check out até as 12:00h

Café da manhã

De Segunda a Sexta
de 06:30h até as 10:00h

Sábados, Domingos e Feriados
de 06:30h até as 10:30h

FAÇA JÁ SUA RESERVA!



Wilton

Booking.com: 1.974.224

Booking.com BV [NL] | https://www.booking.com/index.pt-br.html?l...

AppsFW1IHCVIRTUAL-IFGitHub WPFQUALISEditar Site Prof. Wilt...

Outros favoritos

Booking.com

R\$

Indique amigos e ganhe

Cadastre sua propriedade

Sua conta
Membro **genius**

Acomodações

Voos

Aluguel de carros

Táxis (aeroporto)

Encontre as melhores ofertas de acomodações

Encontre recompensas Genius exclusivas em qualquer canto do mundo!

genius

Uberlândia

sex, 27 de jul. — sab, 28 de jul.

3 adultos · 0 crianças

Pesquisar

☐ Vou viajar a trabalho

Uberlândia

Bastante recomendado para:
negócios, bons restaurantes, tranquilidade

Brasília

Bastante recomendado para:
arquitetura, monumentos, negócios

O PODER DOS SONHOS



Recall Fit e City

Honda convoca proprietários dos modelos Fit e City para substituição preventiva do insuflador do airbag do passageiro

[Ler mais](#)

[Ver todos os recalls](#)



HONDA



O PODER DOS SONHOS

ASIMO

**Recall Fit e City**

Honda convoca proprietários dos modelos Fit e City para substituição preventiva do insuflador do airbag do passageiro

[Ler mais](#)[Ver todos os recalls](#)**HONDA**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro

IFTM

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Buscar no portal



Contatos

Serviços do IFTM

Biblioteca

Virtual IF (Aluno e Servidor)

E-mail

EM DESTAQUE

SISU

CALENDÁRIOS 2018

LIBRAS - RESULTADO

Blog do Reitor

Conheça o IFTM

Plataforma de
Publicações do IFTM

DGP Info

**CAMPI E POLOS
PRESENCIAIS**

Campina Verde

Ibiá

Ituiutaba

Paracatu

Patos de Minas

Patrocínio



Mestrado Profissional
em Educação Tecnológica

Matrícula: 5, 6 e 7 de fevereiro

CLIQUE PARA VER A LISTA
DE CONVOCADOS E
ACESSAR O INFORMATIVO
DE MATRÍCULA E EDITAL >

Curso Básico
LIBRAS
Língua Brasileira
de Sinais

INSTITUTO FEDERAL
do Triângulo Mineiro

MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO


BRASIL

VIRTUAL-IF


Wilton

https://virtualif.iftm.edu.br/ERP/MAC/CRA/visao/?modulo=DIARIO#

WILTON DE PAULA FILHO



VIRTUAL



Professor > Aula > **Frequência**

Período: 2018 1º SEM/2018 SEMESTR

Aula

Plano de ensino

Frequência

Notas

Encerrar blocos de nota e frequência

Disciplinas especiais

Relatório

CPA

Lançamento de frequência

listar unidades curriculares

Período letivo: 1º SEM/2018 SEMESTRE
Curso: TSPI-2018-1-3PERIODO (3º período)
Interface Humano-Computador
Unidade Curricular: TSPI2018-1-3PERIODO
Bloco: BLOCO 1
Data limite para preenchimento: 06/07/2018

Legenda

P Presença

F Falta

J Falta Justificada

A Abono (cf. legislação específica: Decreto-lei nº 715, 30 de julho de 1969 e Lei nº 10.861, de 14 de abril de 2004)

I Abono Institucional (IFTM)

R RED (em casos de indeferimento)

E Regime de Exercícios Domiciliares (RED)

Data: 05/02/2018

(Segunda-feira)

Conteúdo ministrado:

Natureza da aula: NORMAL

R.A.

Nome

1

2

3

4

5

6

7

8

9

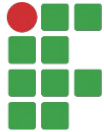
10

Fundamentos de Web D		Wilton	
Seguro https://sites.google.com/a/iftm.edu.br/professor-edson-angoti-junior/fundamentos-de-...			
		06/04 - Prova 1	
2	<p>CSS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Histórico, versões, características, exemplos - W3C (validação) - Integração de estilos às páginas - Construção do layout de páginas - Responsividade 	<p>07/04 - Aula 11</p> <p>12/04 - Vista de prova P1 (reposição sexta-feira)</p> <p>13/04 - recesso</p> <p>14/04 - feriado paixão de cristo</p> <p>20/04 - Aula 12</p> <p>21/04 - Feriado Tiradentes</p> <p>27/04 - Aula 13</p> <p>28/04 - não houve aula (greve)</p> <p>04/05 - Aula 14</p> <p>05/05 - Ciclo de palestras</p> <p>11/05 - Aula 15</p> <p>12/05 - Aula 16</p> <p>18/05 - Prova P2</p> <p>19/05 - Startup Weekend</p> <p>23/05 - Vista de prova P2</p> <p>25/05 - II Forum ed. inclusiva</p> <p>26/05 - Aula 17 e Aula 18</p> <p>01/06 - Aula 19</p> <p>02/06 - Recuperação P1 e P2</p> <p>03/06 - Aula 20</p> <p>08/06 - Palestra Embaixada dos EUA</p> <p>09/06 - Prova P3</p> <p>10/06 - Orientação Projeto Integrador</p> <p>15/06 - Feriado - Corpus Christi</p> <p>16/06 - Recesso</p> <p>22/06 - Aula 21</p> <p>23/06 - Resolução de exercícios</p> <p>24/06 - Reposição</p>	

Plano de Ensino



Google Classroom



**INSTITUTO
FEDERAL**
Triângulo Mineiro
Campus
Uberlândia Centro

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA TRIÂNGULO MINEIRO
Campus Uberlândia Centro

IHC: Conceitos iniciais

Disciplina: Interface Humano-Computador
Prof. Dr. Wilton de Paula Filho

IHM: Terminologias

- ❑ User friendly
- ❑ CHI - Computer-Human Interaction
- ❑ HCI - Human-Computer Interaction
- ❑ UCD - User-Centered Design
- ❑ MMI - Man-Machine Interface
- ❑ HMI - Human-Machine Interface
- ❑ OMI- Operator-Machine Interface
- ❑ UID- User Interface Design
- ❑ IHM – Interface Homem-Máquina
- ❑ IHC – Interface Humano-Computador



Por que estudar IHC?



▶ Porque os sistemas computacionais estão em toda parte

Por que estudar IHC?

- Como as pessoas se comunicam com os sistemas computacionais?
 - Através de interfaces.
- Interfaces mal projetadas (do ponto de vista do usuário):
 - Estressam, irritam
 - Desmotivam, desencorajam
 - Geram insegurança
 - Dificultam a conclusão de uma tarefa
 - Afastam
 - Marketing negativo (redes sociais, etc)
 - Etc.



Por que estudar IHC?

- Interação bem sucedida com os sistemas computacionais é fundamental para termos:
 - Prazer (satisfação)
 - Melhor produtividade
 - Maior satisfação
 - Facilidade de memorização
 - Etc
- Software não faz mais sentido sem um projeto de interação
 - Não adianta ter sistema se não for possível interagir bem com eles

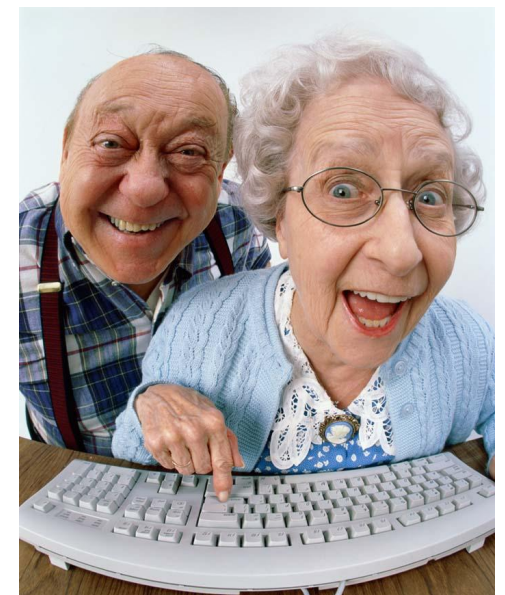


Por que estudar IHC?

- Experiência do usuário determina:
 - O sucesso comercial de um produto
 - A produtividade dos usuários
 - Oportunidades de mudanças de comportamentos, práticas, crenças de indivíduos e grupos
 - A formação de grupos que conseguem ou não fazer determinada atividade

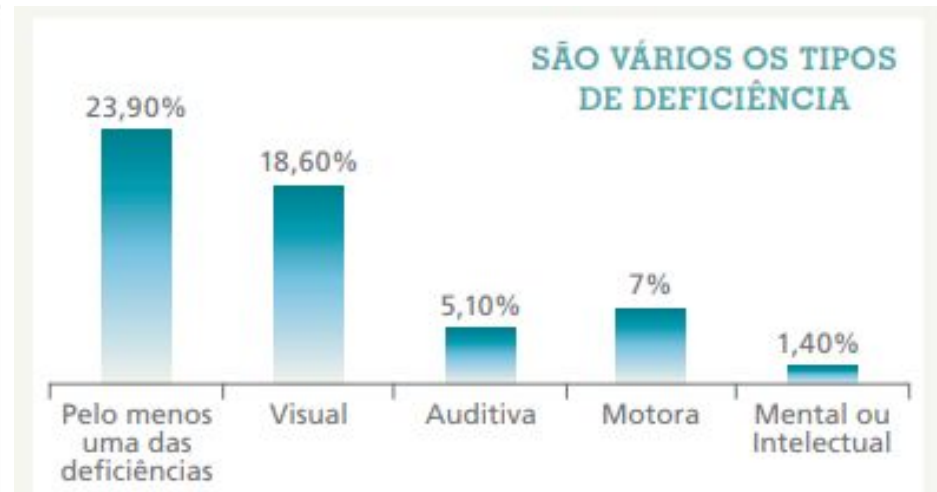
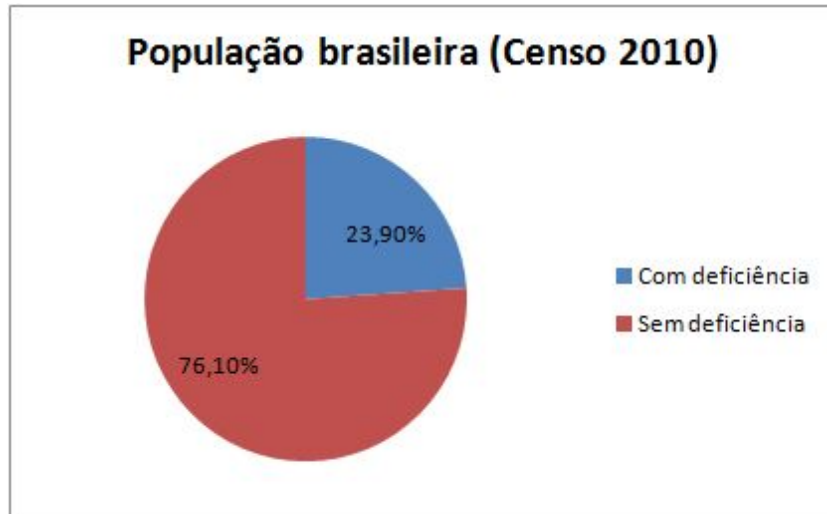


IHC: Usuários



IHC: usuários

- Quem são os usuários brasileiros?
 - **Censo 2010**¹: 190.732.694
 - **Algum tipo de deficiência**²: 45,6 milhões de pessoas (23,9%)



- Todos deveriam conseguir utilizar os sistemas

1- <http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/censo2010/>

2 - <http://goo.gl/ODQwKX>

IHC: definição

- **IHC** é a disciplina preocupada com o *design*, avaliação e implementação de sistemas computacionais interativos para o uso de humanos e com o estudo dos fenômenos que os envolvem* (ACM SIGCHI, 1992)

- **Notas sobre SIGCHI** (Special Interest Group on Computer Human Interaction):
 - *SIGCHI is the premier international society for professionals, academics and students who are interested in human-technology & human-computer interaction (HCI).*
 - *ACM SIGCHI is conducting a research project to understand subjects, topics, challenges and trends in the field of HCI.*

IHC: definição

□ IHC: Interação Homem-Computador

Interação

- Negociação de significados, ações e compartilhamento de informações
- Pressupõe mais de um participante
- Leva a uma mudança de estado dos participantes
- Pode ser: bem ou mal sucedida
- Atendeu ou não às expectativas dos participantes

Homem



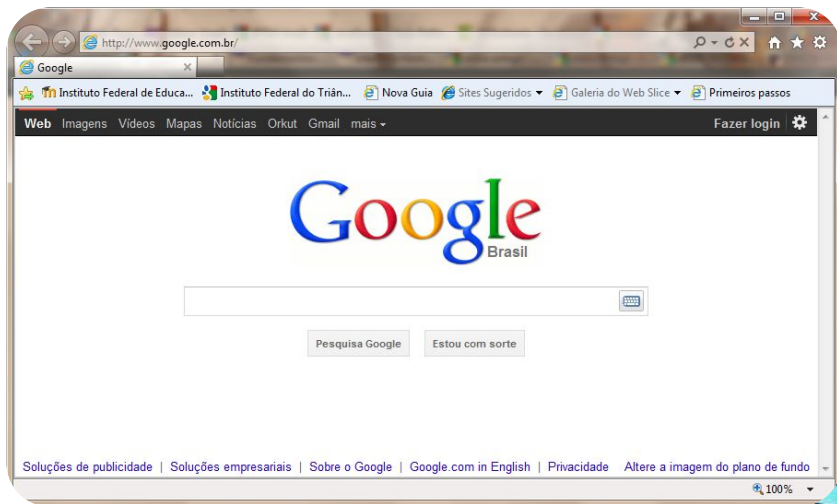
Computador



Interfaces: exemples



Interfaces: exemplos



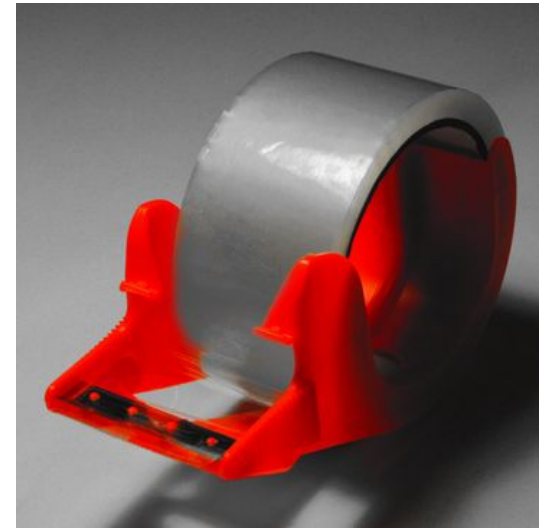
IHC: definição

- ❑ **Princípios básicos que ajudam a garantir uma boa HCI**
 - ❑ Visibilidade
 - ❑ Controles precisam ser visíveis e com um bom mapeamento para suas funcionalidades/efeitos
 - ❑ Controles com função única

- ❑ **Affordance¹ percebida (Vídeo)**
 - ❑ O design dos controles deve sugerir sua funcionalidade
 - ❑ Quais operações e manipulações podem ser feitas com um determinado objeto

▶ ¹ Affordance pode ser entendida como quanto potencial a forma de um objeto tem para que ele seja manipulado da maneira que foi pensado para funcionar. Por exemplo, uma maçaneta redonda de porta convida o usuário a girá-la

IHC: definição



IHC: definição

- **Conceptual Model (Vídeo - A partir de 2min55)**
 - **Definição:**
 - explicação, geralmente muito simplificada, como alguma coisa funciona
 - realmente ajudam as pessoas a prever como as coisas funcionam e o que fazer em caso de algo funcionar de forma errada
 - não precisa ser completo, pode ser uma aproximação, mas precisa ser utilizável
 - Obs: pessoas criam “conceptual models” todo o tempo de como as coisas funcionam
 - **Dê bons exemplos de “Conceptual Models”**
 - **Dê exemplos ruins de “Conceptual Models”**



Interface: Definições

Circuito, dispositivo ou porta que permite que duas ou mais unidades incompatíveis sejam interligadas em um sistema padrão de comunicação, permitindo que se transfiram dados entre eles;

É o canal de comunicação entre o homem e a máquina;



Interface: Exemplos

- **Interface paralela**: Circuito ou conector de computador que permite que dados paralelos sejam transmitidos ou recebidos, através do conector DB25;



Interface: Exemplo

- **Interface serial**: Circuito ou conector de computador que permite que dados seriais sejam transmitidos ou recebidos, através da interface RS232;



Interface: Definições

É o conjunto de comandos de controle do usuário + respostas do computador, constituído por sinais (gráficos, acústicos e tácteis);

NOTA

A qualidade da interface determina se os usuários aceitam ou recusam um sistema;



Interface: Definições



IHC: Objetivos

- Conhecer os conceitos associados com a interface de sistemas computacionais;
- Estudar detalhes das interfaces;
- Realizar atividades:
 - Prática de desenvolvimento
 - Avaliação
- Aprender a projetar interfaces de software e Web;
- Conhecer os usuários de computadores;



Objetivos

- ❑ Vamos colocar o programador que há em cada um de nós em segundo plano;
- ❑ Vamos pensar como usuários;
- ❑ Vamos pensar como projetistas;

“Somos diferentes no modo de pensar, agir e sentir”





2018-1 - HORÁRIOS POR PROFESSOR



File Edit View Insert Format Data Tools Add-ons Help

Last edit was made 2 minutes ago by Bruno Roberto Martins Arantes



SHARE



100%

R\$

%

.0

.00

123

Arial

18

B

I

U

A

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

□

fx

WILTON DE PAULA FILHO

	A	B	C	D	E	F	G
1	WILTON DE PAULA FILHO						
2	HORA	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
3	08h00 09h30	Preparação de material e estudo			Preparação de material e estudo	Preparação de material e estudo	Informática na Prática Pedagógica 1o P - PTLME
4	09h30 11h45	Preparação de material e estudo				Preparação de material e estudo	Informática na Prática Pedagógica 1o P - PTLME
5	13h00 14h00						Informática na Prática Pedagógica 1o P - PTLME
6	14h15 16h15	Atendimento ao Estudante	Atendimento ao Estudante	Atendimento ao Estudante	Atendimento ao Estudante	Atendimento ao Estudante	Informática na Prática Pedagógica 1o P - PTLME
7	16h15 17h15	Atendimento ao Estudante	Atendimento ao Estudante	Atendimento ao Estudante	Atendimento ao Estudante	Atendimento ao Estudante	Informática na Prática Pedagógica 1o P - PTLME
8	17h15 18h25	Atendimento ao Estudante	Atendimento ao Estudante	Atendimento ao Estudante	Atendimento ao Estudante	Atendimento ao Estudante	
9	18h45 19h30	Fundamentos de Web Design 1 1o P - TSPI			Informática na Prática Pedagógica 1o P - PTLME	Interação Humano Computador 3o P - TSPI	
10	19h30 20h15	Fundamentos de Web Design 1 1o P - TSPI			Informática na Prática Pedagógica 1o P - PTLME	Interação Humano Computador 3o P - TSPI	
11	20h15 21h00	Fundamentos de Web Design 1 1o P - TSPI			Informática na Prática Pedagógica 1o P - PTLME	Projeto Integrador I 1o P - TSPI	
12	21h00 21h15	Atendimento ao Estudante			Atendimento ao Estudante	Atendimento ao Estudante	
13	21h15 22h00	Interação Humano Computador 3o P - TSPI			Informática na Prática Pedagógica 1o P - PTLME	Fundamentos de Web Design 1 1o P - TSPI	
14	22h00 22h45	Interação Humano Computador 3o P - TSPI			Informática na Prática Pedagógica 1o P - PTLME	Fundamentos de Web Design 1 1o P - TSPI	
15		OBS: A disciplina de Informática na Prática Pedagógica (32h) finalizará no dia 24/03/18. Dias das aulas dessa disciplina: 24/02, 01/03, 03/03, 10/03, 15/03, 17/03, 22/03, 24/03					
16							



RLEY OLIVEIRA

THIAGO CAPARELLI

WALTENO MARTINS

WERUSCA PINTO

WILL PEREIRA

WILTON DE PAULA



Explore

Operações da calculadora

- Realizar a sequência de operações:
 - $1\text{h}30\text{min}10\text{seg} + 2\text{h}45\text{min}50\text{seg} + 12\text{h}30\text{min} = ?$
 - $3\text{h}21\text{min} + 4\text{h}17\text{min} + (\text{ixi, errei ... era para ser } 4\text{h}7\text{min}) + 10\text{h} = ?$



Expectativas

- Se a coisa é conhecida, esperamos dela um comportamento baseado em experiências passadas;



Expectativas

- Se o objeto for novo, o que acontece?

Conclusão

**Seres humanos em situações complexas
e/ou novas tendem a simplificar as coisas;**

- Associamos a ele um comportamento de algo que já é conhecido;



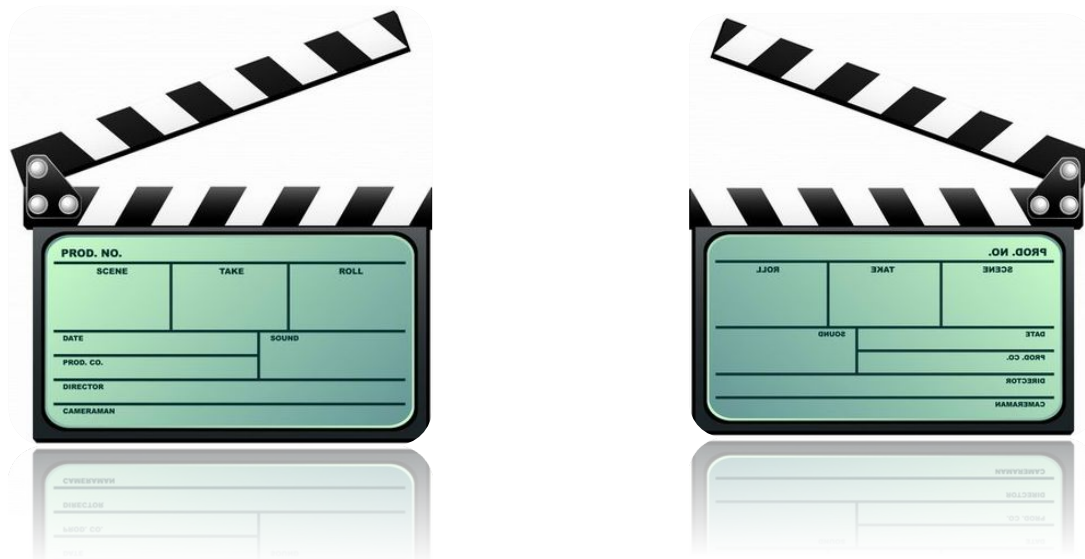
Comportamento x Novo

- Fica engraçado ou assustador quando algo se comporta diferente do esperado;
- A maneira mais eficaz de confundir ou deixar uma pessoa ansiosa é dar a ela um objeto familiar que possua um comportamento inesperado;
- **Exemplo:** Calculadora;



A Psicologia das coisas diárias

- Muitas situações diárias acontecem nas nossas interações com objetos de projeto mal elaborado;
- O pior é que esses objetos de interfaces ruins encontram-se à nossa volta livremente;



A Psicologia das coisas diárias

- **Exemplo:** Formato de data em formulários;
- Em um computador é frustrante e até mesmo “perigoso” quando algo comporta-se de maneira diferente da nossa expectativa.



A Psicologia das coisas diárias

- Nessas ocasiões é possível pensarmos:
 - **“O que há de errado comigo?”**
- Nosso primeiro impulso é condenarmos a nós mesmos ao invés de culpar os produtos/desenvolvedores;
- Na área de software, não é diferente:
 - As pessoas pensam, “nossa, fiz algo errado?”



Os usuários

- Precisamos conhecer muito sobre:
 - Quem nossos usuários realmente são;
 - Quais tarefas eles estão tentando realizar;
 - Como eles usam os computadores;
- **Exemplo:** Teclado Virtual por voz.



Software x Usuário

- Esse comportamento é tão inerente às pessoas, que nos laboratórios de teste é necessário esclarecer constantemente aos usuários:
 - Quem está sendo testado é o software e não o usuário;
 - Nada que o usuário possa fazer irá danificar o computador;
- **Mesmo assim:**
 - As pessoas continuam culpando-se quando ocorre um erro;

“Deveríamos poder empregar a ferramenta na tarefa, e não como é hoje, onde temos que adequar a tarefa à ferramenta.”



Os usuários

- Trazem consigo suas experiências passadas;
- Têm uma concepção daquilo que o computador pode fazer;
- Se ele não sabe muito a respeito de um computador, irá associar com algo que já é do seu conhecimento;
- **Exemplo 1:** Usuário liga para revenda de PCs;
- **Exemplo 2:** Usuário movendo o mouse do PC;



Quantas pilastras?



Quantas joaninhas?



Quantas pessoas há nesta paisagem?



O que há nesta paisagem?



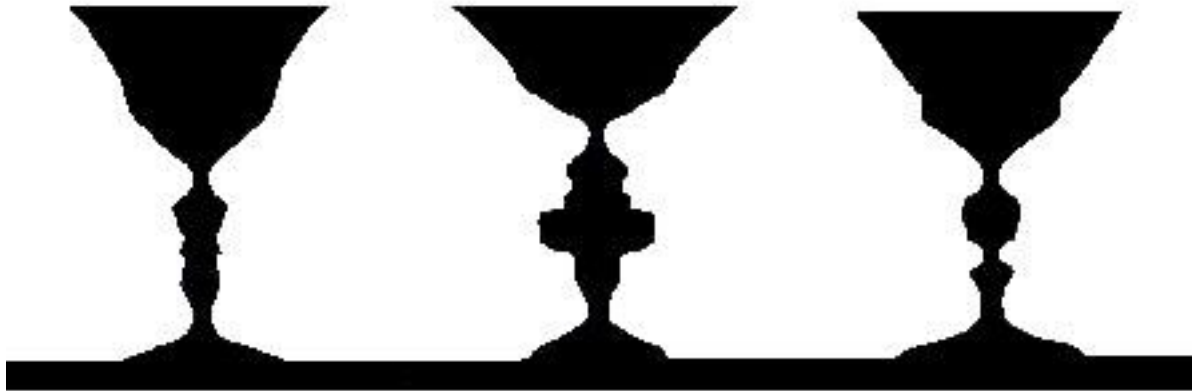
Quantos animais há na paisagem?



O que há de errado com a mulher?



Quais taças são iguais?

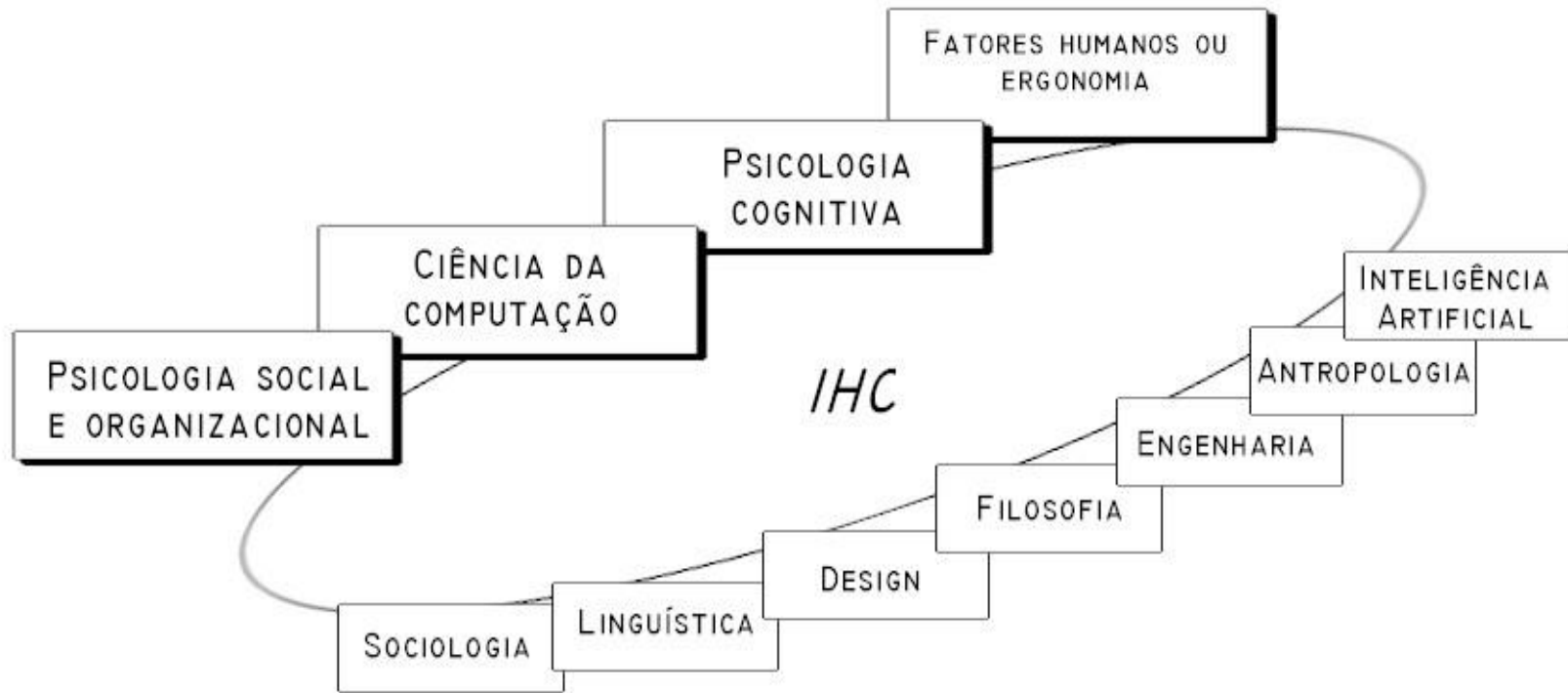


Idéia Chave

- Uma interface bonita não consegue maquiar um produto mal projetado, com problemas de funcionalidade;
- Eles querem uma interface agradável visualmente e funcional □
ajude-os a cumprir suas tarefas;
- Uma interface amigável encoraja o usuário a navegar e explorar o ambiente de trabalho.



Interação Homem-Computador



IHC: Conceitos iniciais

Disciplina: Interface Homem-Maquina
Prof. Dr. Wilton de Paula Filho