1 - É importante estudar IHC para entender as necessidades do usuário na interação com outro meio seja ele hardware ou software. Fornecendo, prazer, produtividade e outros benefícios ao indivíduo por meio do design e recursos disponíveis para que qualquer usuário possa interagir visando a melhor experiência

2 - As interfaces mal projetadas podem gerar diversos transtornos ao usuário, como insegurança, stress, diminui a frequência que os usuários vão utilizar, afetando diretamente a credibilidade de uma organização.

Como exemplo, trago uma experiência minha, onde precisei emitir o 2° boleto de um convênio médico no site da UNIMED pois o primeiro foi envido pelo corretor (boleto de adesão). https://www.unimeduberlandia.coop.br/portal/

Já havia nos disponibilizado login e senha do App, mas ele não oferece visão financeira para emitir boleto então nos indicaram a utilizar o site.

No site clicamos em segunda via e a 1° ocorrência é que o site demora a estabilizar e não gera busca nas primeiras vezes que clicamos, depois de um tempo ele te leva para a emissão da segunda via, onde é necessário o Longin, onde descobrimos posteriormente que não é o mesmo do APP por isso estava dando erro, 2° ocorrência, o site não ajuda informando que o login é diferente. 3° como era o primeiro acesso no pelo site, nós precisaríamos criar um login para acessar o portal, onde não há instrução. Existe uma visão de cadastro de cliente, mas entendemos que seriam para pessoas que desejavam ser clientes e não para que já eram.

O sentimento desta experiência é de irritabilidade, insegurança e injustiça pois nos gerou um prejuízo financeiro pelo tempo que demoramos a descobrir a solução. Depois descobrimos um número de WhatsApp que faz o envio da linha digitável do boleto, estamos utilizando para conferência das informações para pagamento

3 - O objetivo da disciplina de IHC é conhecer os conceitos associados com a interface de sistemas computacionais, conhecer os usuários de computadores, aprender a projetar as interfaces.

4 - Interface é o meio onde duas entidades se comunicam, seja ela física (homem e máquina) ou lógica (sistemas com outro sistema)

5 – A definição de Interação Homem-Computador é como se da a relação do homem com o computador e os aspectos que diferenciam cada experiência. Por exemplo, diferentes necessidades na utilização de um sistema, percepção do usuário diante de um sistema, acessibilidade para que o indivíduo possa interagir com o computador. Já do lado “Computador” a estrutura lógica que ele tem, que apesar de não ser apresentada 100% ao usuário precisam ser capazes de fornecer recursos suficientes para que haja uma boa interação.

6 – A Definição do termo Affordance é a qualidade de um objeto que permite o usuário (indivíduo) entender a funcionalidade sem precisar de explicação, resumindo é o que parece ser.

7- Conceptual Model (Modelo conceitual) é o ponto de partida de um sistema, onde o objetivo é abstrair a melhor estrutura de inteiração, interfaces que otimizaram e trarão melhor experiência aos usuários. O modelo tenta se aproximar da realidade dos clientes, como o sistema deve se comportar entendendo a necessidade do usuário, busca dispositivos de comunicação que dizem as pessoas o que fazer e onde fazer, tem que ser claro e coerente.

Esse conjunto de suposições estruturadas serão a regra do negócio para futuras definições de tecnologia e outros aspectos necessários para o desenvolvimento.