

Interação Humano Computador (A5)

▼ Design

- é um processo que transformará uma solicitação em um produto acabado ou em uma solução
- parte de uma situação na qual produzirá um resultado, chamado de artefato
- envolve criatividade controlada e direcionada pelo processo
- é uma atividade que serve tanto aos objetivos econômicos quanto criativos

▼ papéis

- resolver problema
- melhorar experiência
- simplificar a vida
- melhorar desempenho
- reduzir riscos etc

▼ utilizadores

- cliente (stakeholders): aquele que compra o produto ou contrata o serviço
- usuário (usuário final): aquele que consome o produto

▼ Artefatos

- é criado pela necessidade do ambiente
- modifica o ambiente

▼ Processo de Design

▼ envolvidos

- usuário final
- cliente
- comprador
- profissional de marketing
- profissional de suporte
- instrutor

▼ IHC

- definição ABNT/ISO 9126-210: é a abordagem para o projeto e desenvolvimento de sistemas, que objetiva construir sistemas interativos mais utilizáveis pelo foco no uso do sistema e da aplicação de conhecimento e técnicas em fatores humano/ergonômicos e usabilidade
- ▼ princípios

- o projeto é baseado em um entendimento explícito de usuários, tarefas e ambientes
- os usuários estão envolvidos em todo o projeto e desenvolvimento
- o projeto é conduzido e refinado pela avaliação centrada no usuário
- o projeto é iterativo
- o projeto aborda a totalidade da experiência do usuário
- a equipe do projeto inclui habilidades e perspectivas multidisciplinares
- os processos são repetitivos e iterativos

▼ Design Centrado no Humano

- engloba técnicas, processo e procedimentos para projeto de interfaces, visando usabilidade e, principalmente, a filosofia de colocar o humano no centro das atenções

▼ Projeto Centrado em Comportamento

▼ princípios

▼ foco precoce nos usuários e tarefas

- entender os usuários e suas tarefas
- estudar as características antropométricas, cognitivas, comportamentais e de atitude dos usuários
- entender a natureza da atividade que se quer realizar

▼ medições empíricas

- simulações e protótipos devem permitir a observação, registro e análise do comportamento do usuário e de suas reações

▼ projeto iterativo

- o processo de testar levanta problemas que precisam ser incorporados ao projeto
- demanda de novos testes
- ondas alternantes de análise e síntese

▼ Projeto Centrado no Usuário

- 1º passo: planejar o processo do projeto centrado no usuário
- 2º passo: verificar se a solução atende aos requisitos de usuários, se sim ir ao passo 3

▼ 3º passo

▼ compreender e especificar o contexto de uso

- identificar os envolvidos no problema (stakeholders)
- caracterizar o usuário e grupos de usuários
- identificar objetivos, tarefas e necessidades
- reconhecer as características e limitações das plataformas de interação

- identificar soluções competidoras
- ▼ especificar os requisitos de usuários
 - descrever a população de usuários
 - entender o contexto sócio-técnico pretendido
 - definir requisitos a partir de oportunidades de melhoria
 - especificar metas de usabilidade e de experiência de usuários
 - resolver conflitos de requisitos
- ▼ produzir soluções de projeto que atendam aos requisitos de usuários
 - design conceitual
 - prototipação de baixa e alta fidelidade
 - aplicação de princípios, padrões e heurísticas de design
 - design participativo
 - implementação
- ▼ avaliar soluções de projeto em relação aos requisitos (protótipos)
 - escolher métodos adequados de avaliação
 - avaliação formativa
 - avaliação somativa
 - acompanhamento do uso real
- ▼ Processo Iterativo
 - metas de usabilidade precisam ser estabelecidas para o projetos (requisitos)
 - são necessários ciclos de projeto com refinamento das soluções
 - análise de custo-benefício precisam ser feitas para identificar as melhores alterações à interface, na busca das metas de usabilidade postuladas