

Interação Humano Computador

Prof. Diego Max

The background is a dark purple gradient. On the left side, there is a faint, stylized wireframe illustration of a human head in profile, facing right. The head is composed of thin, light blue lines forming a mesh. Scattered around the head and across the background are several small, dark purple triangles of various sizes, some pointing towards the head and others away from it.

Conceitos fundamentais de IHC

Conceitos fundamentais da área de IHC

- Interface
- Interação
- Affordances
- Qualidade da Interação
- Experiência do usuário



Interface

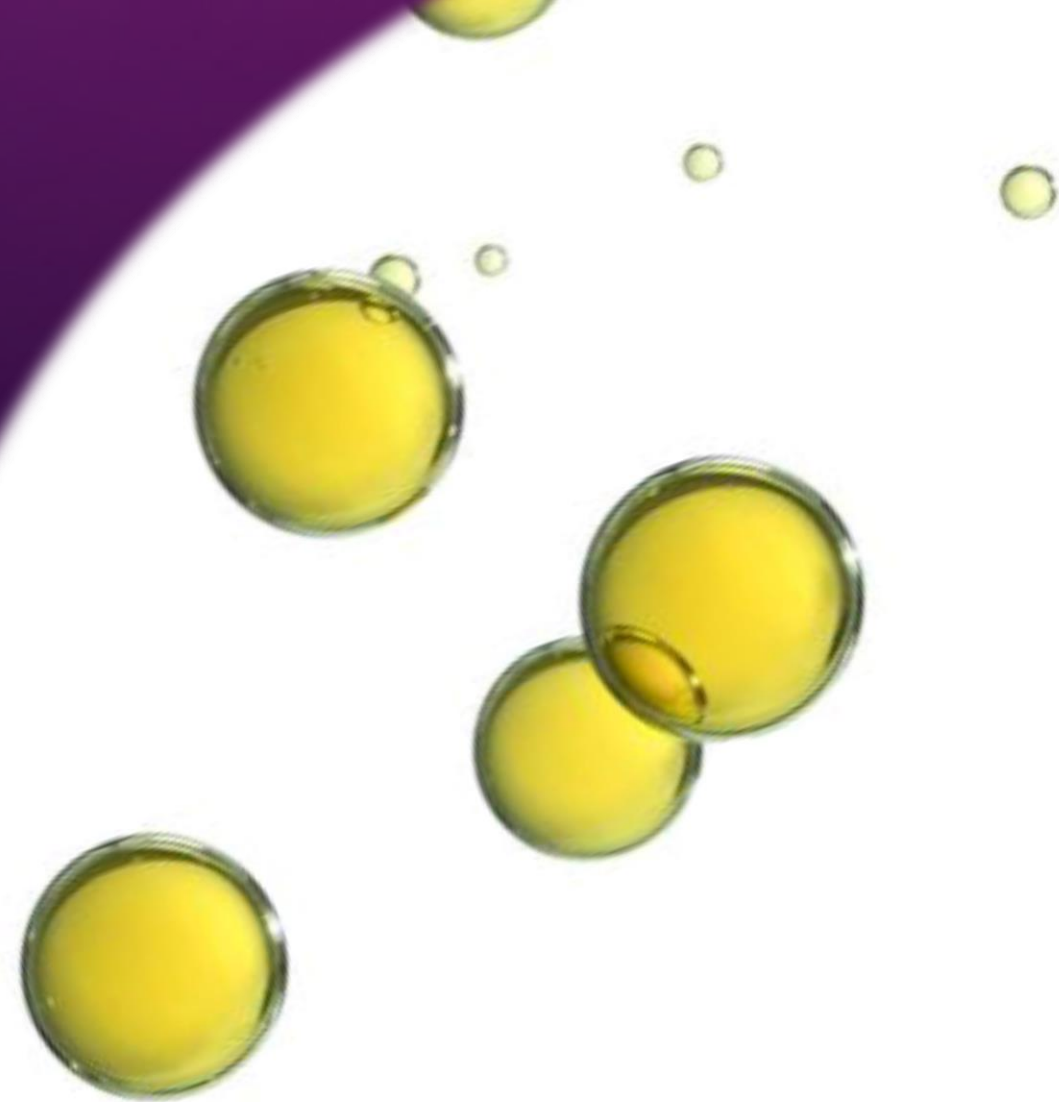
Interfaces

Você consegue dizer
com quantas interfaces
se comunicou no dia de
hoje?



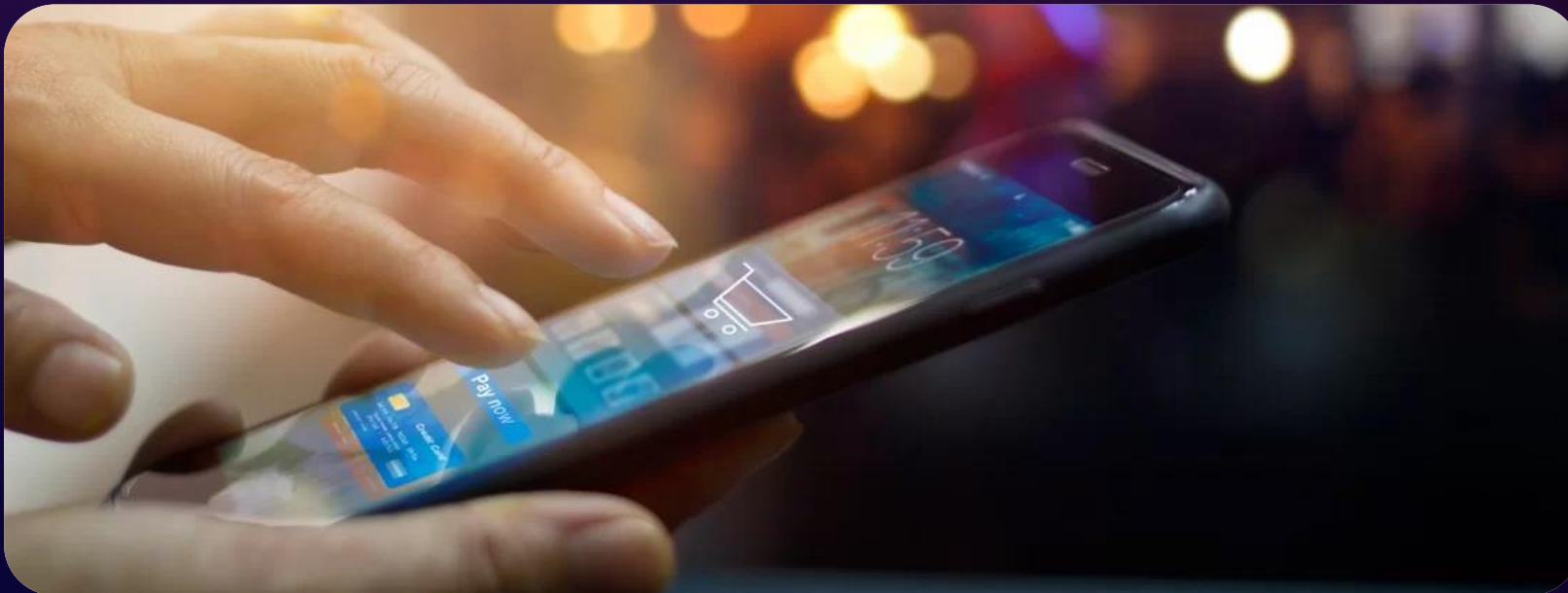
O que é **interface**?

Interface é o que há no limite entre duas fases de um sistema heterogêneo.



UI – Interface de usuário

A **interface de usuário** é o suporte computacional pelo qual o usuário aciona as funções do sistema e dele recebe informações necessárias para suas tarefas.



A interface tem elementos de hardware e software

Hardware: dispositivos de interação.

Software: programas responsáveis pela apresentação da informação, pelo acionamento dos dispositivos de interação e pela dinâmica.

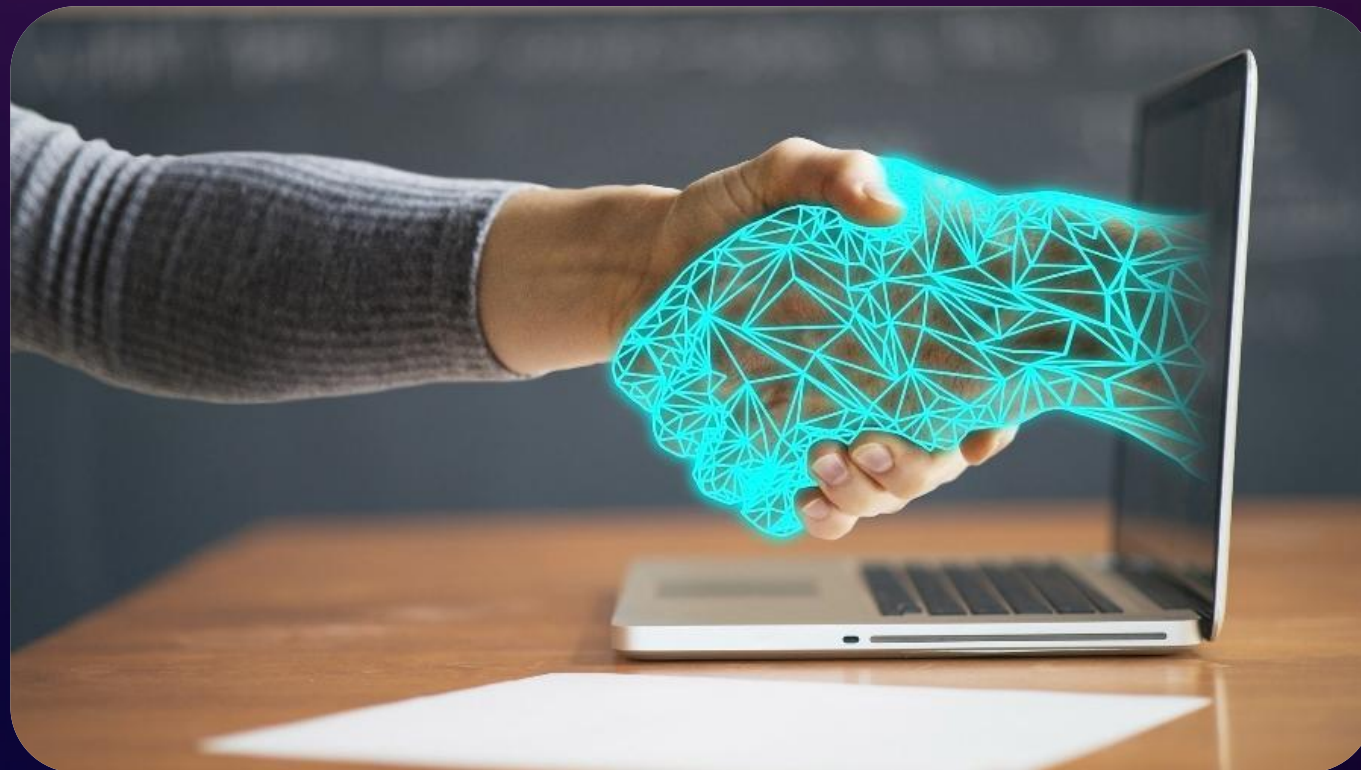




Interação

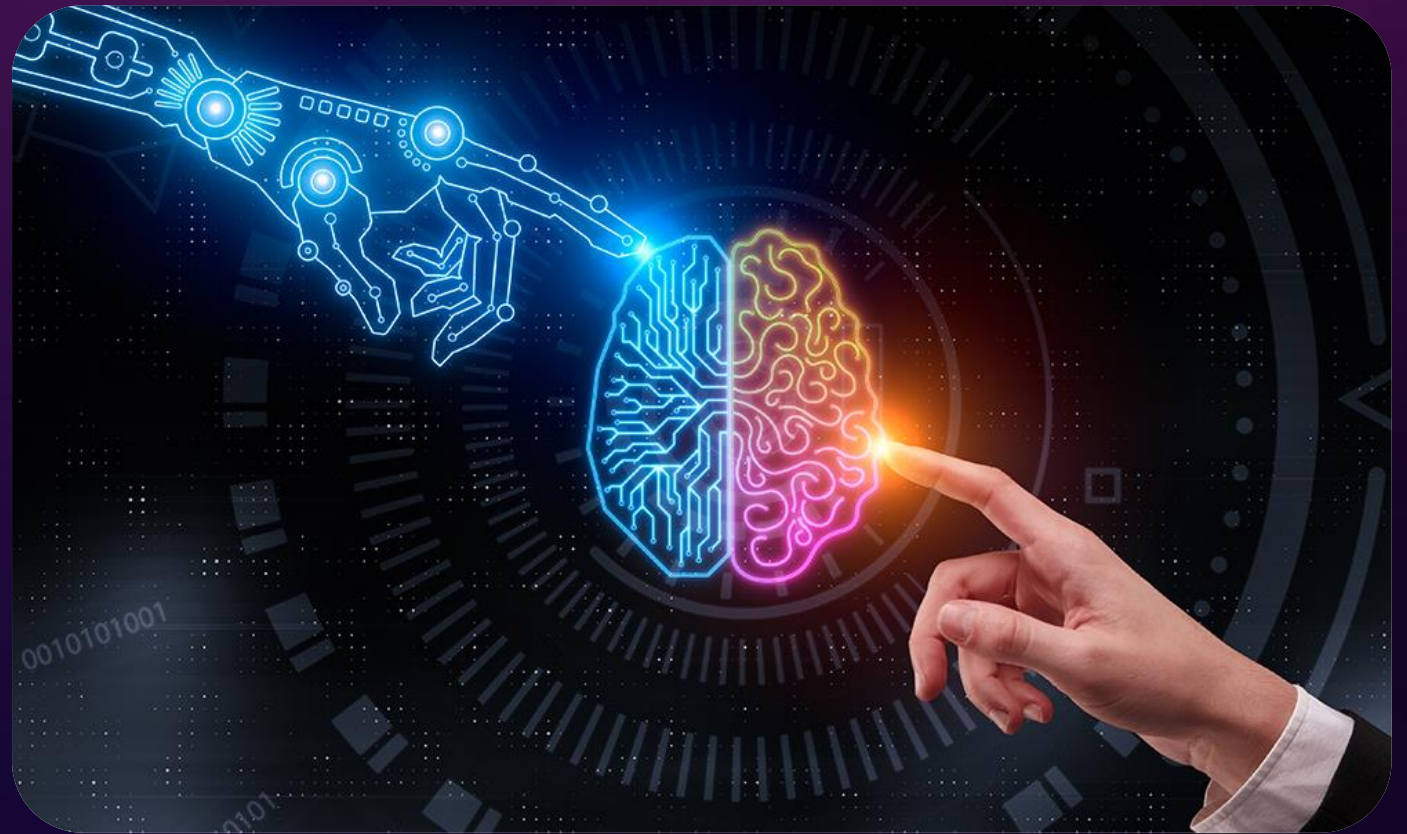
O que é **interação**?

A interação é o dialogo, um ato de comunicação.



Interação

A interação entre humanos e computador é uma linguagem artificial.



A interação humano-computador

Por ser **artificial**, essa linguagem depende de **design**.

Entende-se design como um processo de projeto que visa criar as **formas e funções dos objetos, produtos e serviços de uso, de forma a torna-los adequados as necessidades** de seus usuários e/ou aos efeitos desejados sobre esses.

Perspectivas de interação

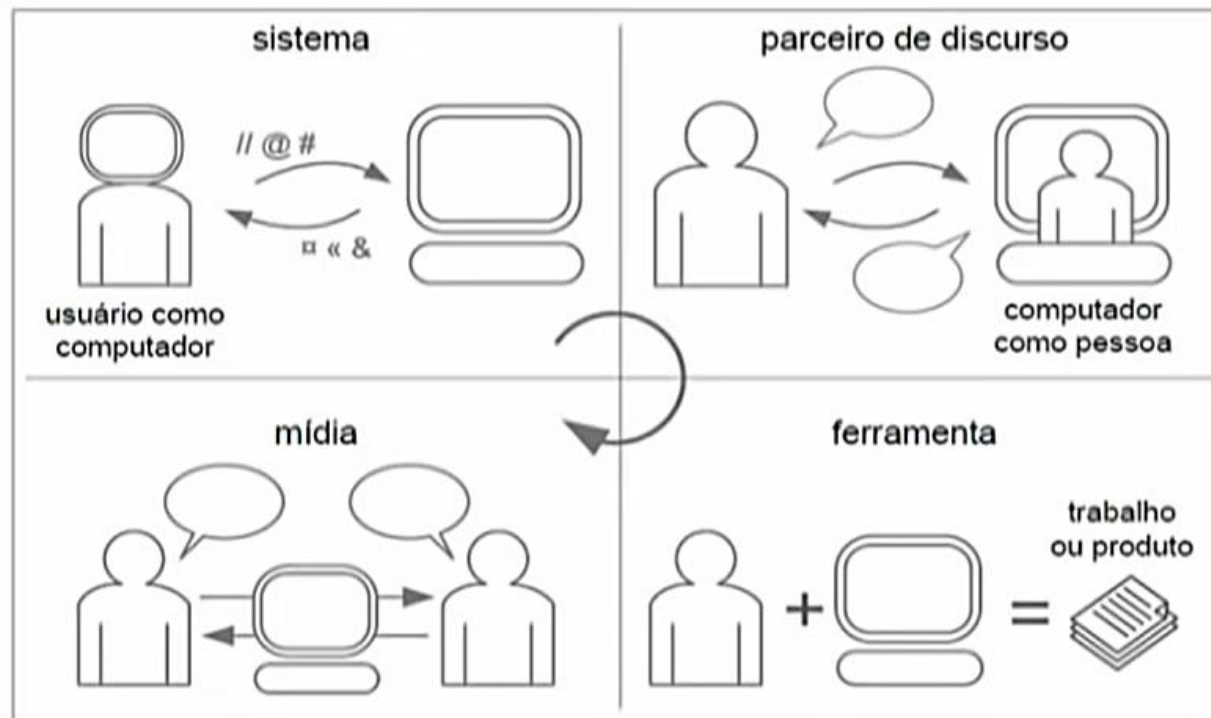
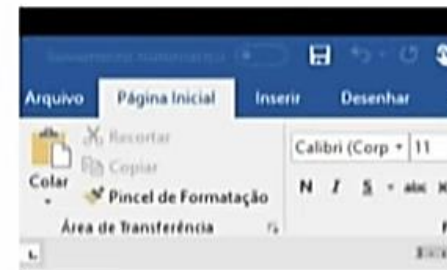


Figura 2-4 Perspectivas de interação humano-computador.



(Kammersgaard, 1988) apud (Barbosa e Silva, 2017)



Affordances

Affordances

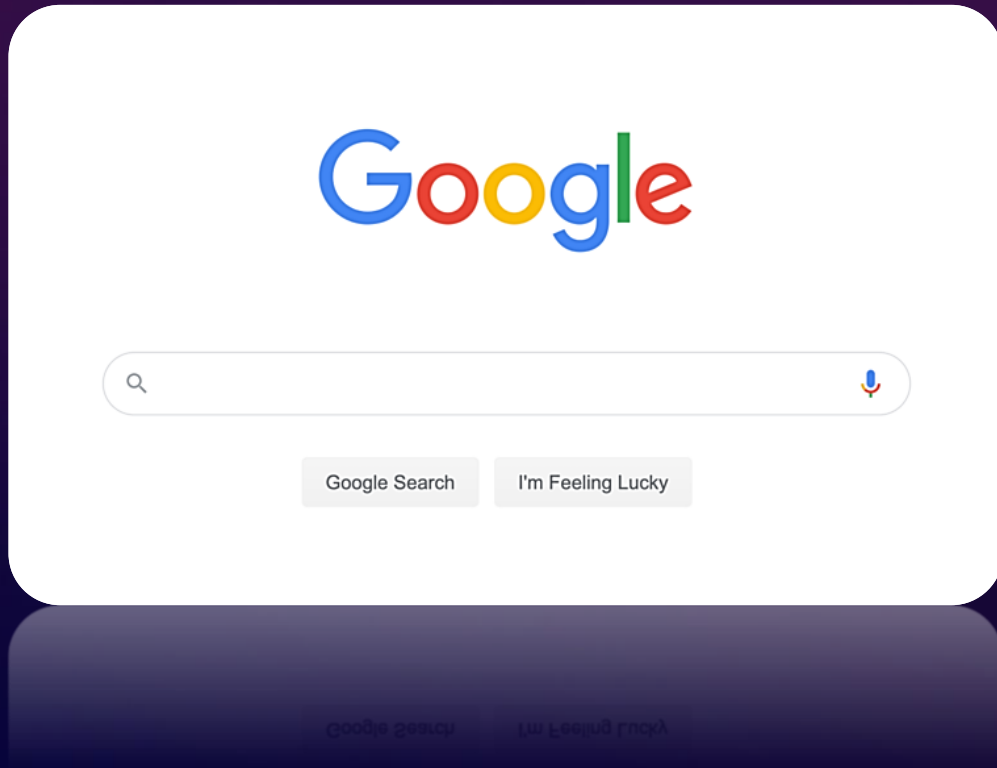


Affordances

Affordance na área de IHC, significa uma característica do objeto capaz de revelar aos usuários o que se pode fazer com ele.



Affordances



Artigo [Discussão](#)

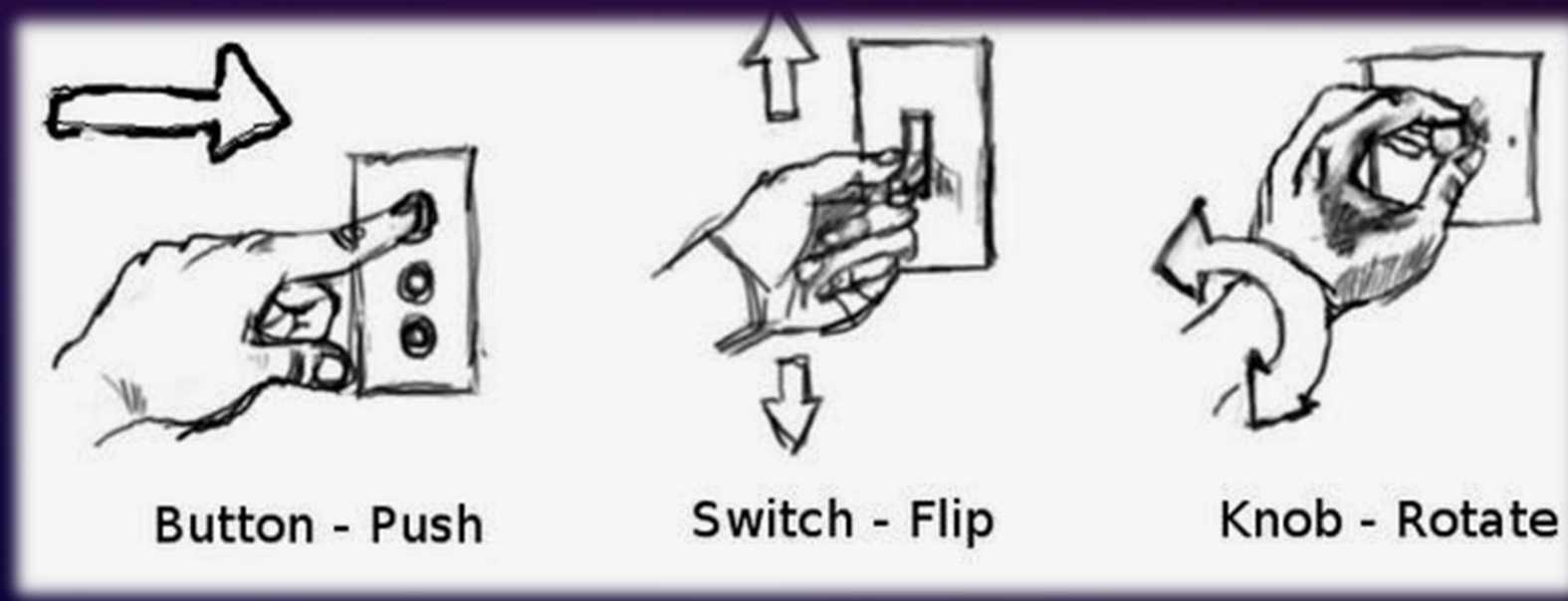
Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

O **Império Romano** (em [latim](#): *Imperium Romanum*^[nt 3]) foi o período pós-republicano da [antiga civilização romana](#), caracterizado por uma forma de governo [autocrática](#) liderada por um [imperador](#) e por extensas possessões territoriais em volta do [mar Mediterrâneo](#) na [Europa](#), [África](#) e [Ásia](#). A república que o antecedeu ao longo de cinco séculos encontrava-se numa situação de elevada instabilidade, na sequência de [diversas guerras civis](#) e conflitos políticos, durante os quais [Júlio César](#) foi nomeado

*diversas guerras civis e conflitos políticos' durante os quais Júlio César foi nomeado
séculos encontrava-se numa situação de elevada instabilidade' na sequência de*

Affordances

Característica do **design** que leva o usuário a agir de uma certa forma, e que faz portanto, que a interação ocorra de uma maneira mais intuitiva.





Usabilidade x Experiência do Usuário

Experiência de usuário

UX, User Experience, é um termo usado para referir à **qualidade** da interação de pessoas com produtos (em geral, de tecnologia) e outras pessoas e às **consequências emocionais** e **cognitivas** que decorrem desta interação.



UX é abrangente e longitudinal

Pontos de contato

- Marketing
- Loja
- Manual
- Instalação
- Interface de uso
- Suporte
- Descarte

Momentos

- Antecipação do uso
- Primeiro uso
- Uso esporádico
- Uso continuado

The background is a dark blue gradient. On the left side, there is a faint, stylized wireframe illustration of a human head in profile, facing right. The head is composed of thin blue lines forming a mesh. Surrounding the head and scattered across the background are various geometric shapes, including triangles and polygons, in shades of blue and purple. The text is centered and reads:

Você consegue distinguir
usabilidade de UX?

Usabilidade é uma característica intrínseca do produto – é uma qualidade que o designer especificou e embutiu no produto durante o projeto, considerando o que ele sabe sobre os usuários, para lhes proporcionar uma boa experiência.

UX, experiência de usuário, está relacionada com a perspectiva individual, que é afetada pela usabilidade, mas que também se produz em função de expectativas, vivências anteriores, condições individuais e interações com outros produtos e indivíduos.

Exemplo:

“Ferrnando utiliza em seu celular um aplicativo do **banco** no qual possui uma conta corrente.

Sempre que precisa pagar uma conta ou realizar uma transferência ele utiliza o app, o que economiza muito do seu tempo no dia a dia e **o deixa muito satisfeito**.

No último mês seus gastos saíram do controle e Fernando **precisou realizar um empréstimo...**



Como não tinha tempo de ir até o banco, **tentou realizar o empréstimo direto pelo app.**

Quinze minutos foi o tempo que Fernando gastou no aplicativo para tentar realizar o empréstimo do jeito que gostaria, nas condições que procurava.

Os **botões** e **opções** eram muito **confusos**, mesmo assim no final uma mensagem apareceu informando-o que devia procurar o banco pessoalmente, o que o deixou muito **insatisfeito.** ”



Responda:

I - “Sempre que precisa pagar uma conta ou realizar uma transferência ele utiliza o app, o que economiza muito do seu tempo no dia a dia e o deixa muito satisfeito.”

II - “Quinze minutos foi o tempo que Fernando gastou navegando pelas opções para tentar realizar o empréstimo do jeito que gostaria, nas condições que procurava, vistos que os botões e opções eram muito confusos...”

- A) Em I temos um **ponto positivo** para a **usabilidade** e em II um **ponto negativo** para a **experiência do usuário** em relação ao **suporte**.
- B) Em I temos um **ponto positivo** para a **usabilidade** e em II um **ponto negativo** para a **experiência do usuário** em relação ao **primeiro uso**.
- C) Em I temos um **ponto positivo** para a **experiência do usuário** em relação aos **pontos de contato** e em II um **ponto negativo** para a **usabilidade** do aplicativo em relação a **interface**.
- D) Em I temos um **ponto positivo** para a **experiência do usuário** com o **uso continuado** do aplicativo e em II um **ponto negativo** para a **usabilidade** do aplicativo em relação a **interface**.

Responda:

I - “Sempre que precisa pagar uma conta ou realizar uma transferência ele utiliza o app, o que economiza muito do seu tempo no dia a dia e o deixa muito satisfeito.”

II - “Quinze minutos foi o tempo que Fernando gastou navegando pelas opções para tentar realizar o empréstimo do jeito que gostaria, nas condições que procurava, vistos que os botões e opções eram muito confusos...”

D) Em I temos um **ponto positivo** para a **experiência do usuário** com o **uso continuado** do aplicativo e em II um **ponto negativo** para a **usabilidade** do aplicativo em relação a **interface**.

Interação Humano Computador

Prof. Diego Max