

IF681 - Interfaces Usuário-Máquina

Lázaro Vitor da Silva

April 2019

1 Introdução

A disciplina de Interfaces Usuário-Máquina compreende o escopo de conhecer as necessidades de um público e idealizar uma solução para a necessidade encontrada, conversando com pessoas que conhecem e/ou vivenciam o tema, para que a solução desenvolvida seja pertinente. [1] Após a cadeira, os alunos serão capazes de:

Compreender os problemas do usuário e resolvê-los: com ajuda de um público alvo, conseguimos ter uma boa ideia do que se passa e como resolver tal problema e para isso, procuramos utilizar o modo mais rápido, prático e que a solução sirva para o dado problema.

Fazer o elo entre usuário e máquina: com o intuito de fazer isso de forma mais humanizada possível e também visamos o aconchego do usuário.[2]

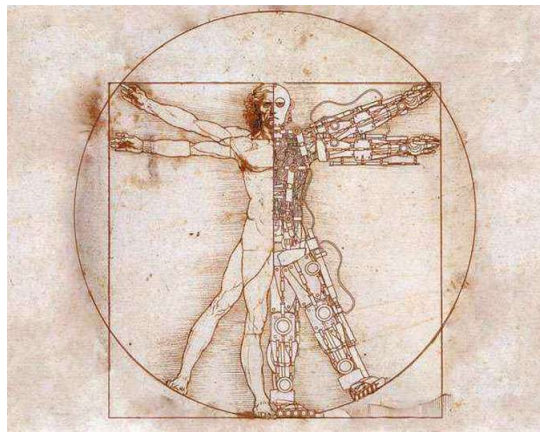


Figura 1: "Comparação entre humanos e máquinas e humanização das mesmas."

Entender e criar o elo entre Usuário e Computador: um bom programador sabe como aperfeiçoar o seu código para ficar mais coerente e rápido em execução, um criador da interface que fará o elo entre usuário e máquina tem que saber como otimizar o mesmo, sem deixar coisas ambíguas ou que possam dificultar o entendimento da mensagem passada. Além que, ele terá que ter um bom conhecimento sobre o ser humano em si, saber que tipo de cores usar em determinadas situações e entre outras coisas que abragem o ser humano em si, não a máquina.[3]

2 Relevância

Esta cadeira para um programador não chega a ser a mais importante, mas também não sai perdendo neste quesito, isto irá variar de acordo com a área que ele atuar. Porém, temos em mente que graças a esta cadeira ele poderá ter um controle mais abrangente sobre a situação de seu trabalho, além de melhorar o trabalho em grupo e o ajudará bastante na hora de desenvolver códigos ou sistemas que interajam com o usuário diretamente.

3 Relação com outras disciplinas

Tabela 1: Tabela de relação

Disciplina	Relações
IF793 - Projeto implementação de jogos 2D.	-Modo com que o jogador irá manipular as ações do jogo.
IF682 - Engenharia de Software e Sistemas.	-Irá servir de elo entre o programa em si e a pessoa.
IF679 - Informática e Sociedade.	-Servirá para construir a aproximação entre humano e máquina na sociedade.

Referências

- [1] Prof.Alex Sandro Gomes. *Interface Usuário-Máquina*. CIn UFPE, 2018.
- [2] Prof.Alex Sandro Gomes. *Interação Humano-Computador*. CIn UFPE, 2019.
- [3] Prof.Alex Sandro Gomes. *O lado do usuário*. CIn UFPE, 2019.