



PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
Campus Barreiro - Curso de Sistema de informação

Disciplina: Interação Humano-Computador

Período: 5º - 1º sem./2018

Alunos: Leonardo Willian Ávila Silva e Vinicius Eduardo Santos Gonçalves.

OBSERVAÇÃO: Caso queira visualizar por outra plataforma, upamos ele também no GitHub. Segue o link do repositório:

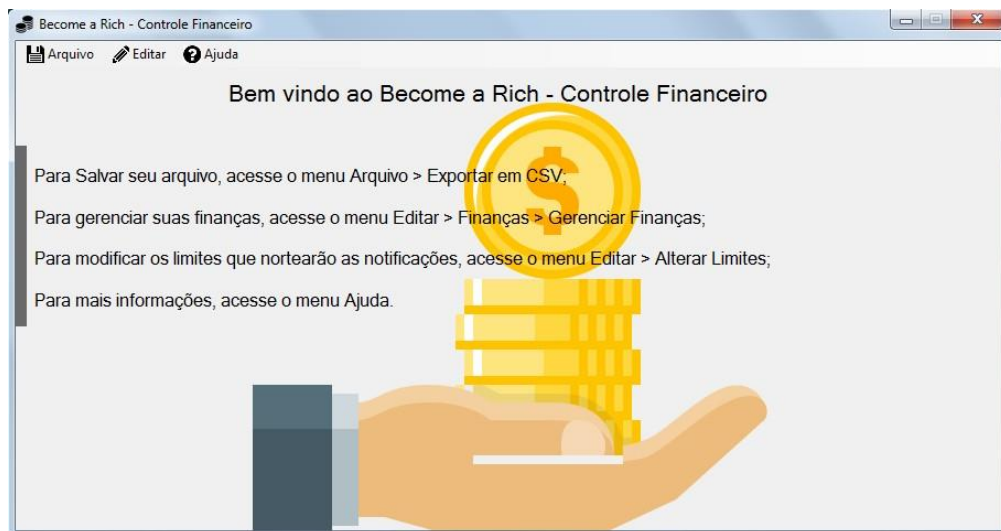
<https://github.com/LeonardoWillian/ControleFinanceiroIHC>

Programa “Become a Rich” – Documentação

O programa de controle financeiro, foi desenvolvido com o objetivo de auxiliar os usuários na gerência de seus gastos e renda. No mesmo, foram utilizados conceitos como Lei de Fitts, Princípios de Gestalt, Regras de Ouro e Teoria da Ação. Abaixo, segue a análise dos conceitos citados, em cada tela do programa.

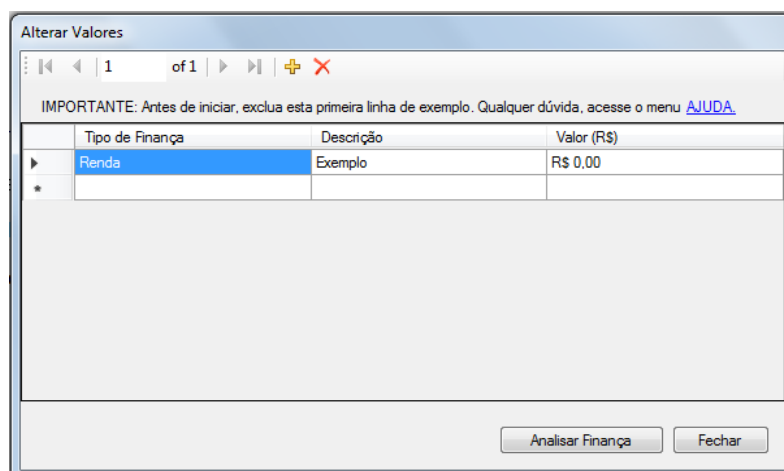
Tela “Controle Financeiro”:

Nesta tela podemos perceber a presença do componente MenuStrip utilizado para criar o menu do programa. Neste componente, a regra de Ben Shneiderman “Persistir a consistência” foi respeitada, onde o componente “Arquivo”, “Editar” e “Ajuda” estão padronizados de acordo com a ISO13407 (Design centrado no usuário). No menu, há o conceito de “Boa recomendação do uso de ícones”, em que são utilizados padrões de ícones para cada funcionalidade do menu, deixando-o intuitivo, ficando claro o objetivo do componente através da imagem associada. Segue o padrão do modelo WIMP (Window, Icon, Menu e Pointer). Podemos perceber também a presença do conceito de Gestalt - Boa Continuidade, por meio da cor cinza adicionada no canto esquerdo das orientações iniciais, possibilitando melhor percepção do usuário ao menu alinhado.



Tela “Alterar Valores”:

Os conceitos da Lei de Fitts, Teoria da Atividade e Teoria da Ação foram empregados neste módulo. A Lei de Fitts consiste no tempo que o usuário leva para atingir seu objetivo, a partir de determinado local no programa, considerando a distância e o tamanho do alvo destino. O espaço que o usuário tem que percorrer até o objetivo (botão “Analisar Finança”), e o tempo de reconhecimento desta ação está ligado a Lei de Fitts e à travessia dos golfos de execução e avaliação (Teoria da Ação), em que nós enquanto Designers, temos o papel de diminuir este caminho percorrido, afim de minimizar as chances de erro. Foi contemplado e verificado os conceitos de mapeamento, controle e avaliação (Teoria da Atividade) nesta tela. Todos os componentes estão bem descritos de acordo com sua funcionalidade (Exemplo de Mapeamento: No GridView, o nome de cada campo informa ao usuário qual valor será apresentado ali). Os componentes disponibilizados na tela são de fácil manipulação (Exemplo de Controle: No Menu do GridView, o usuário tem a liberdade de selecionar a linha que deseja excluir, e uma vez que as mesmas são espaçadas e de fácil controle, a teoria da atividade não é violada).



O programa permite o usuário, visualizar o resultado final de sua ação no GridView, após inserir gasto ou renda, atendendo ao conceito de Avaliação da Teoria da Atividade.

	Tipo de Finança	Descrição	Valor (R\$)
	Renda	Exemplo	R\$ 0,00
	Renda	Salário	R\$ 1.800,00
▶	Gasto	Conta de Agua	R\$ 5.050,00
*			

Tela “Adicionar Valor”:

Neste módulo, foi aplicado o conceito da Lei de Fitts explicado acima (se aplica para o mesmo caso).

Ainda nesta mesma tela, percebe-se que optamos por utilizar o RadioButton para selecionar “Gasto” ou “Renda”. O motivo desta decisão, ocorreu com base no modelo WIMP, uma vez que o usuário só pode selecionar uma das opções, norteando o mesmo acerca do que deve ser feito neste instante.

Tela “Alterar Limites”.

Neste módulo do programa, é perceptível a presença de dois CheckBox, um para “Limite de Gasto Mensal” e o outro para “Limite de Poupança Mínima”. Este componente foi escolhido pois permite o usuário ativar ou desativar os limites simultaneamente, seguindo as orientações do modelo WIMP. Podemos perceber também a presença das mensagens de feedback informativo, informando ao usuário o que foi alterado após sua ação. É informado a ele como ficou o status (Habilitado ou Desabilitado) dos limites após clicar em “Ok”. Este conceito está dentro das Regras de Ouro – Feedbacks Informativos.

Tela “Ajuda”.

A tela “Ajuda” contempla a regra de proximidade contida na lei de Gestalt que diz: *“As entidades visuais que estão próximas umas das outras são percebidas como um grupo ou unidade”*. Exemplo: O componente RichTextBox, e a forma como o texto está formatado, passa ao usuário a percepção de um grupo ou unidade.