



---

# **CCF 321 – PROJETO DE SISTEMAS WEB**

SEMANA 11 – AULA 01

CAMADAS DE INTERAÇÃO – AULA PRÁTICA

# INTERAÇÃO HOMEM-COMPUTADOR (IHC)

Antes de andentrarmos no mundo do desenvolvimento de Interfaces Gráficas de Sistemas para WEB, se faz necessário compreender melhor o termo Interação Humano-Computador (IHC).

# INTERAÇÃO HOMEM-COMPUTADOR (IHC)

Rocha (2003), define IHC como sendo uma disciplina preocupada com o design, avaliação e implementação de sistemas computacionais interativos para uso humano e com o estudo dos principais fenômenos que o rodeiam.

# INTERAÇÃO HOMEM-COMPUTADOR (IHC)

Rocha (2003,p.15)

“IHC trata do design de sistemas computacionais que auxiliem as pessoas de forma a que possam executar suas atividades produtivamente e com segurança. IHC tem, portanto, papel no desenvolvimento de todo tipo de sistema, variando dos sistemas de controle de tráfego aéreo onde segurança é extremamente importante, até sistemas de escritório onde produtividade e satisfação são os parâmetros mais relevantes, até jogos, onde o envolvimento dos usuários é o requisito básico.”

# USABILIDADE DAS INTERFACES

Nielsen (1993) agrupou alguns dos principais elementos de usabilidade em cinco grupos, são eles:

- **Facilidade de aprendizagem:** Segundo Nielsen, é o atributo mais importante que um sistema deve ter
- **Eficiência:** tempo de execução, robustez são alguns dos quesitos mais observados.

# USABILIDADE DAS INTERFACES

- **Facilidade de lembrar:** característica de usabilidade que garante ao usuário que faz uso do sistema com pouca frequência a realizar a tarefa de interesse sem a necessidade de fazer consultas ao suporte ou documentação.
- **Erros:** os erros neste contexto, estão relacionados a navegabilidade; navegação incorreta por parte do usuário durante a realização das tarefas.
- **Satisfação subjetiva:** esta última, representa a experiência do usuário durante a realização das tarefas pelo sistema.

# USABILIDADE NA WEB

Segundo Rocha (2003) e Nielsen (1999), alguns princípios básicos devem ser seguidos para garantir um bom design web, são eles:

- Clareza da arquitetura da informação;
- Facilidade de navegação;
- Simplicidade;
- Relevância do conteúdo;
- Consistência;
- Tempo de Suportável; e
- Foco nos usuários.

# BIBLIOGRAFIA

NIELSEN, J. Usability Engineering. Cambridge, MA: Academic Press, 1993.

NIELSEN, J. Design Web Usability. Indianapolis, Indiana, USA: New Riders Publish, 1999.

ROCHA, Eloisa Vieira da; BARANAU SKAS, Maria Cecília Calani. Design e Avaliação de Interface Humano-Computador. Campinas, SP: NIED/UNICAMP, 2003.



# Instituto de Ciências Exatas e Tecnológicas

## Campus UFV - Florestal

Ciências da Computação | Desenvolvimento de Páginas Dinâmicas.

Prof. Ronan Dutra Mendonça

E-mail: [ronan.dutra@ufv.br](mailto:ronan.dutra@ufv.br)

Prof. Substituto: Jeverson Ricardo Nery S. dos Santos

E-mail: [jeverson.santos@ufv.br](mailto:jeverson.santos@ufv.br)

### Campus Viçosa:

Avenida Peter Henry Rolfs, s/n

CEP 36570-900

Viçosa - MG - Brasil | + 55 31 3899-2200

### Campus Florestal:

Rodovia LMG 818, km 6

CEP 35690-000

Florestal - MG - Brasil | + 55 31 3536-3300

### Campus Rio Paranaíba:

Rodovia MG-230, Km 8

CEP 38810-000

Rio Paranaíba- MG - Brasil | + 55 34 3855-9300

[www.ufv.br](http://www.ufv.br)



Universidade Federal de Viçosa