

IF681 -INTERFACES USUARIO-MAQUINA

Geozedeque Guimarães

May 2019

1 Introdução



Figura 1: Relação homem e interface
[6]

A interface faz parte do sistema computacional e determina como as pessoas operam e controlam o sistema. Quando uma interface é bem projetada, ela é compreensível, agradável e controlável. Os usuários se sentem satisfeitos e seguros ao realizar suas ações.[3]

Sendo assim, 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]

2 Objetivos

[4] Após o curso, o discente deve ser capaz de:

- Aprender a pesquisar sobre soluções já existentes para o dado problema;
- Compreender as necessidades do público alvo, buscando as informações diretamente com o mesmo;
- Ter conhecimento básico sobre organização e filtro de ideias em grupo;
- Desenvolver protótipos;
- Validar protótipos com especialistas ou clientes.

3 Relevância da disciplina

Interfaces usuário máquina, é uma área de estudo cuja importância é voltada para compreensão de todo processo de comunicação que ocorre entre o homem e um computador. Visando tornar esta interação mais simples por meio de interfaces “amigáveis”, de modo que todo usuário possa utilizar os recursos disponíveis em uma máquina de maneira fácil e eficiente.[5]

4 Relação Interdisciplinar

Durante o tempo de estudo da cadeira se cobrará do aluno habilidade em Programação como ferramenta para compreensão e desenvolvimento da atividades na respectiva cadeira de IF681 Interfaces usuário máquina.

Identificação da Cadeira	Sobre a Cadeira:
IF669 Introdução à Programação	A disciplina de Introdução a Programação expõe conceitos e técnicas fundamentais de programação, com enfoque em linguagens orientadas a objetos e utilizando a linguagem Java.[2]

Referências

- [1] Devmedia. site referente a cadeira "interfaces usuário-máquina".
- [2] PET Informática. if669.
- [3] PET Informática. site referente a cadeira "interfaces usuário-máquina".
- [4] PET Informática. site referente a cadeira "interfaces usuário-máquina".
- [5] Ana Paula Santos. Relevância da cadeira.
- [6] Mavel Studios. Relação homem e interface.