**Disciplina:** Interface Humano-Computador

**Nome:** Mauricio C cogo

Aula Introdutória

**Data:** 16/08

**Avaliações**:

* Prova teórica: 5.0
* Trabalhos: 5.0

Tecnologia está presente em tudo hoje em dia, e dependem de sistemas de informação.

Teoria das cores e arquitetura para a computação gráfica.

Como as tecnologias de Informação e Comunicação estão presentes na sua vida?

* Produtos inteligente
* Entretenimento
* Educação
* Comunicação (Distancia e tempo)
* Política e governo
* Comércio, dinheiro e bancos
* Transporte
* Saúde
* Compras

Que importância elas adquiriram?

Automatização de atividades simples, disseminação de informação, compartilhar informações...

O que significa ter tanta tecnologia na vida das pessoas?

Muita dependência e vícios, consequentemente causando problemas psicológicos como ansiedade, depressão, TDHA...

Quais são as consequências disso para as pessoas que as desenvolvem?

Pensar em como fazer os programas na área do front-end, cuidando cores, designes e estilos para melhor a experiência do usuário.

Evolução das Tecnologias de Informação e Comunicação

***Foco no SISTEMA:*** Foco em resolver um problema. Utilizava válvulas, cabos, cartões perfurados...

***Foco nas TAREFAS:*** Computador pessoal. Eficiência em realizar tarefas, editores de texto e planilhas eletrônicas.

***Foco no USUARIO:*** Computador portátil. Priorizam a experiência do usuário.

***Foco no USUARIO Dispositivos invisíveis:*** Tornar uma parte natural e continua do ambiente humano. Tecnologias sendo usadas de forma fluida, automaticamente ou apenas confirmar, assim, antecipando necessidades.

****Interação Humano-Computador – Designe, avaliação, e implementação de sistemas.

**Conceito inicial:** Hardware e software que o homem e computador podiam se comunicar.

**Evolução do conceito:** Considera os aspectos cognitivos e emocionais do usuário durante a comunicação.

**Interface:** ligação entre duas entidades, neste caso, humanos e computadores.

Maçaneta e torneira são exemplos de interface.

**Projeto de Sistemas Interativos:**

Habilidades e dificuldades das pessoas

O que pode auxiliar

Proporcionar experiência de qualidade ao usuário.

**Fatores a considerar:**

Desejos e necessidades dos usuários;

O que o sistema deve permitir?

O que ele de fato permite fazer?

De que forma ele será utilizado?

“As TICs estão modificando não apenas **o que** se faz e **como se faz**, mas também **quem** as faz, **quando**, **onde** e até mesmo **por quê**”

“As coisas simples devem ser simples e coisas complexas, possíveis. ” – Alan Kay

User eXperience (UX)

**Data:** 23/08

Experiência: “Qualquer conhecimento obtido por meio dos sentidos”

Está relacionado com: Vivencia, sentimento, acontecimento, etc.

**User eXperience (UX)** é a forma como as pessoas interagem com um produto ou serviço, seja no ambiente online, seja no mundo físico.

O que um usuário sente ao utilizar um produto sistema ou serviço? **TATO – VISÃO - AUDIÇÃO**

Todo produto criado gera uma experiência de usuário.

Oque você pensa quando se fala em boa experiência?

* Facilidade
* Satisfação
* Intuitivo
* Suave
* Agradável
* Prazerosa
* **Útil**
  + **Netflix**
  + **Blablacar**
  + **99**
  + **E-commerce**
  + **NuBank**
  + **C6Bank**
  + **Mobile**
  + **Ifood**

**Usuário: “**Aquele que, por direito de uso, serve-se de algo ou desfruta de suas utilidades”:

Pessoas

Outros sistemas

Pet?

O que é preciso para garantir uma boa experiência?

* USEFUL (Utilidade)
* USABLE (Usabilidade)
  + Eficácia
* Findable (Fácil de encontrar)
* Credible (Credibilidade)
  + Confiança
* Acessible (Acessibilidade)
  + Qualquer pessoa pode usar o produto
* Desirable (Desejabilidade)
  + As pessoas precisam desejar o produto
  + Continuar usando
    - Estética
    - Funcionalidade
    - Atender os requisitos
* Design (Estética)
  + Alinhar utilidade e visual atraente
  + Layout é como se fosse uma vitrine de loja
* Performace (Desempenho)
  + Tempo de carregamento
  + Bom desempenho técnico
* Value (Valor agregado)
  + Pessoas lembram mais de experiências ruins
  + Benefícios significativos

**Trabalho Avaliativo:**

**Objetivo**: analisar como a evolução tecnológica influencia na forma como as atividades são realizadas.

**Tipos de atividade:**

- Tirar uma Fotografia

- Enviar uma mensagem

- Realizar pagamentos

- Assistir a um filme

- Realizar uma viagem

**IMPORTANTE:**

- Grupos de até 3 integrantes.

- Utilizar imagens ilustrativas.