**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.

Arquitetura

**Data:** 06/09

Arquitetura de informação é uma parte de usuário, contexto e conteúdo

Contexto: Objetivos, cultura....

Conteúdo: Documentos, aplicações, serviços, metadados, etc.

Usuários: Desejos, formas de interagir com o sistema, preocupações e manias.

Arquitetura da informação:

* Arquitetura
  + **Arquitetos e urbanistas**
  + Organizar o espaço em que as pessoas vão transitar
  + Influenciar o comportamento do usuário
  + Aproveitar ao máximo posicionamento solar e iluminação natural
* Jornais/revistas
* Livros
* Bibliotecas
* Supermercados
  + Organização: facilitar a localização dos produtos
  + Cesta básica: lado oposto da entrada.
  + 4ª prateleira para cima: produtos mais caros
  + Fila do caixa: produtos não essenciais
* Sites
* Aplicativos

**Por que é importante?**

* Tanto encontrar como não encontrar informação tem custos
* **Site mal projetado**
  + Maior custo de construção
  + Mais treinamento
  + Maior manutenção

Classificação da arquitetura da informação:

* Sistemas de organização
  + Determina o agrupamento das informações
  + Define o agrupamento e categorização do conteúdo
  + Parte do nosso entendimento deve à forma como organizamos a informação
  + Diferentes usuários têm diferentes perspectivas
  + Menus de organização
    - Função
      * Informar, de forma imediata, se estamos no site ou no conteúdo desejado
      * Vai além da simples navegação
      * Deve permitir identificar a estrutura de um site pelo resumo ou conteúdo
    - Estruturas:
      * Definem o tipo de relação entre os itens e os grupos.
    - Esquemas:
      * Regras para apresentar os itens específicos para o usuário
      * Podem ser:
        + Ambíguos

Dão suporte à navegação do usuário que não sabe o que quer ou o que procura

* + - * + Exatos

Decidem a informações em seções bem definidas

Tornam obvio a organização dos itens

Exatas:

* + **Alfabeto**
    - Indicado para grandes conjuntos de informações e publico
      * Ex: Dicionários, lista de contatos....
  + **Tempo (cronológico)**
    - Indicado para mostrar ordem cronológica de eventos
      * Ex: Guias de tv, arquivos de notícias, mensagens, e-mails...
  + **Localização (Geológico)**
    - Compara informações
      * Ex: Previsão do tempo, pesquisa política, etc.
  + **Sequencia:**
    - Organizar itens por ordem de grandeza
    - Indicado para conferir valor ou peso a informação
      * Ex: Lista de preços, rankings, classificações, etc.
  + **Assunto (tema)**
    - Divide a informação em diferentes tipos, modelos ou perguntas a serem respondidas
      * Ex: Páginas amarelas, editoriais de jornal, supermercado
  + **Tarefa**
    - Organizar a informação em conjunto de ações
      * Ex: Menu dos offices
  + **Público alvo**
    - Indicado quando se deseja customizar o conteúdo para diferentes públicos-alvo
      * Ex: lojas de departamentos
  + **Metáfora**
    - Indicando quando se deseja customizar o conteúdo para diferentes públicos-alvo
      * Ex: Lojas de departamentos
  + **Hibrido**
    - Reúne 2 ou mais esquemas em uma mesma organização
      * Normalmente causa confusão
* Sistemas de navegação
* Sistemas de rotulação
  + Quais são as melhores terminologias para representar informações contidas na página?
  + Objetivo:
    - Comunicar o conceito efetivamente
    - Sem ocupar muito espaço
    - Sem demandar muito esforço cognitivo para compreende-lo
  + Todo rotulo precisa ser objetivo para o usuário não ficar em duvida
  + Todo rotulo traz um significado com ele
    - Os significados variam de acordo com a cultura
* Sistemas de busca
  + Especifica as maneiras de navegar, de se mover pelo espaço informacional e hipertextual.