

# Interfaces Usuário-Máquina: usabilidade e acessibilidade

Gabriel de Oliveira Pessoa

Novembro 2019

## 1 Introdução

As interfaces são aquilo que nos liga direto à máquina, uma forma de interagirmos com ela e darmos comandos. Seguindo esse raciocínio, a cadeira de interfaces usuário-máquina busca formas de facilitar essa comunicação entre o homem e o computador. E a partir de pesquisas se procura a forma mais intuitiva de apresentação de certo produto para seu público, ou seja, como deixar a interface mais intuitiva para seu usuário final, um modo mais claro e direto para que os comando sejam dados.

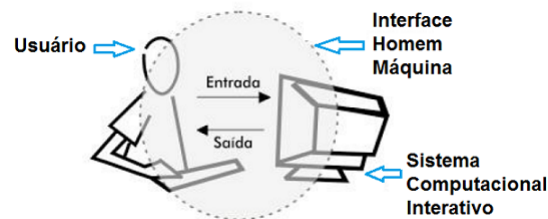


Figure 1: Representação básica do ciclo usuário-máquina  
[1]

## 2 Relevância

A interface entre o usuário e a máquina é parte fundamental em um software, ela representa a acessibilidade, usabilidade e também o seu design, podendo ser muitas vezes decisivo no sucesso do programa. Por ter tamanha importância no futuro profissional do estudante, a cadeira de interfaces usuário-máquina ensina aos alunos os conceitos básicos de design interativo e também o estimula ter formas criativas de pensamento para solucionar os mais diversos problemas dos diferentes tipos de usuários. [4] [3]

### 3 Relação com outras disciplinas

- IF679 - Informática e Sociedade: toda a parte de criação de uma nova interface se baseia no seu consumidor final e para isso é necessário entender como atua esse usuário e o que melhor se encaixa no seu uso. [2]
- IF781 Empreendimentos em Informática - as interfaces atraem o usuário assim como o usuário define a interface, de tal modo que se torna fator decisivo na hora de empreender com um software. [4]

### References

- [1] Heber Augusto. Quando utilizar uma ihm de baixo custo em uma automação.
- [2] Andréa Teresa Riccio Barbosa. Metodologia para desenvolvimento de um site com interface adaptativa usando redes neurais e a teoria das inteligências múltiplas.
- [3] Igor Aguiar Oliveira. Interface de usuário: A interação homem-computador através dos tempos.
- [4] Daniel Francisco Ribeiro. Estudo de interface humano-máquina em dispositivos móveis.