

The background is a dark blue gradient with several out-of-focus blue circles of varying sizes. A hand is visible from the wrist up, with the index finger pointing towards a bright white circle with a black outline at the top center. White circuit-like lines with small circles at the ends are scattered across the background, particularly on the left and right sides.

USABILIDADE

PROF. ANA PAULA AMBRÓSIO ZANELATO MARQUES

SUMÁRIO

- Objetivo do designer
- Acessibilidade
- Usabilidade
- Aceitabilidade
- Princípios do design
- Exemplos
- Referências Bibliográficas.

INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR

- **IHC:** Interação Humano-Computador (IHC) investiga o “projeto (design), avaliação e implementação de sistemas computacionais interativos para uso humano, juntamente com os fenômenos associados a este uso”.
- **Interação** é o processo de comunicação entre pessoas e sistemas interativos.
- **Interface** é o nome dado a toda a porção de um sistema com a qual um usuário mantém contato ao utilizá-lo, tanto ativa quanto passivamente. A interface engloba tanto software quanto hardware.

INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR

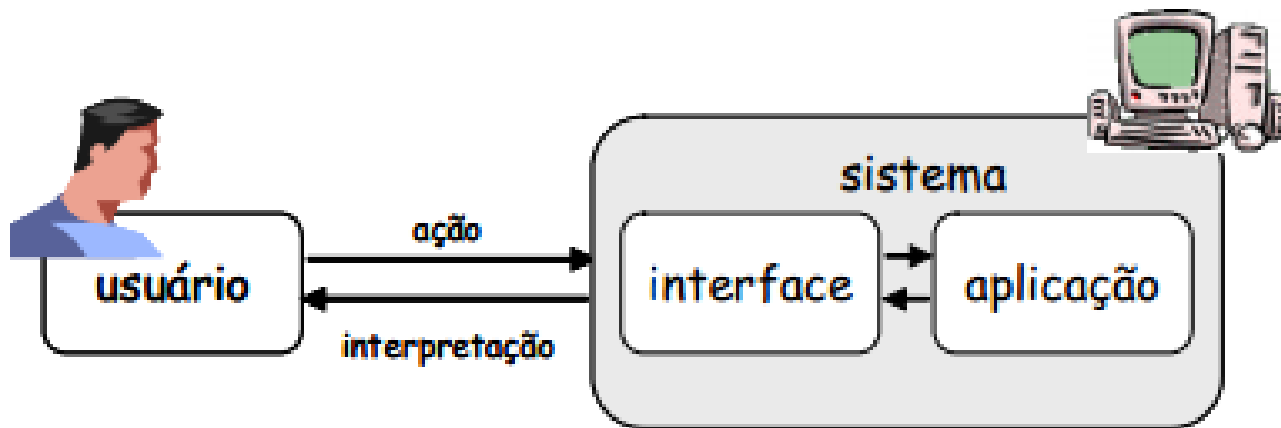


Figura 1: O processo de interação humano-computador.

TRÊS ONDAS DA IHC

Ondas	Voltada a	Foco	Características
1ª	Fatores humanos	Individuo	Estudo do usuário como um conjunto de mecanismos de processamento de informações.
2ª	Fatores Humanos	Grupos	Abordagens qualitativas e não mais quantitativas, prototipação e design contextual.
3ª	Fatores Sociais	Aspectos culturais e estéticos	Expansão do cognitivo ao emocional, fatores pragmáticos sociais da experiência. Tecnologias ubíquas, móveis e pequenas.

USABILIDADE

Jakob Nielsen (2003) define usabilidade como “uma medida da qualidade da experiência do usuário ao interagir com alguma coisa – seja um site na Internet, um aplicativo de software tradicional, ou outro dispositivo que o usuário possa operar de alguma forma”.



USABILIDADE

USABILIDADE

- Um sistema com usabilidade deverá ser:
- eficiente: as tarefas serão executadas com o tempo e esforço adequado.
- eficaz: conteúdo adequado.
- fácil de aprender e lembrar.
- seguro.
- útil.

Menores custos de desenvolvimento!

Vantagem competitiva!

Redução do tempo de projeto!

Fidelização do cliente!



USABILIDADE

USABILIDADE

Para alcançar a usabilidade devemos focar no usuário e adotar um processo de avaliação :

- medição empírica/simulação cognitiva: avaliar as reações dos usuários mediante os cenários.
- design interativo: criar um ciclo de design (teste e redesign).

USABILIDADE

Para atingir o equilíbrio entre os quatro principais fatores do design de sistemas interativos centrados no ser humano, PACT:

- Pessoas
- Atividades
- Contexto
- Tecnologias

USABILIDADE

As 10 heurísticas de Jakob Nielsen:

- Diálogos simples e naturais.
- Falar a linguagem do usuário.
- Minimizar a sobrecarga de memória do usuário.
- Consistência.
- Feedback.
- Saídas claramente marcadas.

USABILIDADE

As 10 heurísticas de Jakob Nielsen:

- Atalhos
- Boas mensagens de erro
- Prevenir erros
- Ajuda e documentação

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENYON, David. **Interação Humano Computador.** – 2ª edição. São Paulo -Editora Pearson, 2011.

Heloísa Vieira da Rocha; Maria Cecília Calani Baranauskas. **Design e Avaliação de Interfaces humano-computador.** Instituto de Computação. Universidade Estadual de Campinas, 2003.

NIELSEN, Jakob. **Usabilidade na Web: projetando Websites com qualidade.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.