**FACULDADE UMFG**

**ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**SAMUEL VENDRAME BOMFIM – RA: 25002159**

**ATIVIDADE – CONSTRUÇÃO DE SISTEMAS INTERATIVOS**

Cianorte – PR

2025

**INTRODUÇÃO**

A área de estudos centrada na interação humano-computador destaca-se pela sua grande importância no meio computacional e da programação, principalmente pela notória presença de computadores, celulares, TVs e meios tecnológicos no âmbito cotidiano (que seja referente ao trabalho e/ou moradia).

**REFLEXÃO TEÓRICA**

Ao analisar tais conceitos, percebemos que há a necessidade de considerar os conceitos do IHC ao desenvolver um software. Neste, necessita-se identificar os stakeholders – que por tal seriam os usuários (pessoas na qual o desenvolvimento do software almeja alcançar), as empresas (que terão interação com o sistema) e as entidades (inteligências artificiais, por exemplo). É de suma importância considerar tais possibilidades, visto que estes serão futuros e/ou possíveis usuários do sistema.

No processo de criação do software, a prática de aplicação do IHC se demonstra imprescindível, visto que o mesmo auxilia os desenvolvedores no trâmite de adaptabilidade aos possíveis stakeholders (usuários) e nas necessidades quanto à acessibilidade ao mesmo (responsividade, contexto de uso, processos internos, etc.).

No uso da metodologia proposta pelo IHC, há a possibilidade de haver interessantes vantagens quanto à permanência do usuário, além do custeamento reduzido, ao utilizar conceitos minimalistas na tela apresentado ao usuário – e destas, podem ser: unidades e ações que requisitem menos cliques, agrupamento de campos relacionados, botões de ação direta, ações automáticas, uso de atalhos do teclado, etc. Aplicando tais conceitos na criação de um software, vê-se um universo mais propício não só de permanência de usuários, mas de crescimento dos mesmos.

**ANÁLISE PRÁTICA**