

INTERAÇÃO HUMANO E COMPUTADOR

Resumo - [Ellwanger, Rocha e Silva, 2015](https://portalead.metodista.br/pluginfile.php/1186751/mod_resource/content/1/Ellwanger%2C%20Rocha%20e%20Silva%2C%202015.pdf)

Wallace Santos Ribeiro

# Resumo

Para captar os fundamentos de IHC torna-se imprescritível a utilização da criativa humana, atendendo as diretrizes do Design de Interação (DI), do Design Experiencial (DE) e do Design Thinking (DT), carregando como seu alicerce a metodologia de definição do design centrado aos interesses e experiencias do usuário. Por ultimato nesta realidade deve-se entender que para alcançar tal objetivo, torna-se necessário construir seus pilares, o Design de Interação busca projetar e analisar seu esquema visual, enquanto o Design Experiencial por seu contraponto atende o relacionamento entre usuário e computador, almejando as emoções e sentimos durante a utilização do produto ou serviço, entretanto o Design Thinking proporciona uma experiência holística, almejando proposito ao produto concebido, todas essas etapas enquadram-se nos interesses distintos dos autores Benyon (2011), Bevan (2009b) e Viana et al. (2012), além também pela norma ISO 9241-210 (ISO, 2008b). A interação Humano e Computador abre muitos caminhos para as correntes teóricas, contemplando a ação do usuário na usabilidade do produto enfoque ao seu sentido e a suas interações e na relação do marketing captado. Até certo ponto, o uso particular do usuário agrega valor na análise e design de DE e DI. Concluindo, pressupõe que o DE abrange grande diversidade entre designer e usuários, pois em sua concepção usual, ambos atores geram relevância aos sistemas preconcebidos, tanto em vivências e experiencias globalmente, resultando no sujeito a necessidade de serviços ou aquisição de produtos que compreendem suas demandas.

SÃO BERNARDO DO CAMPO, 2024.