

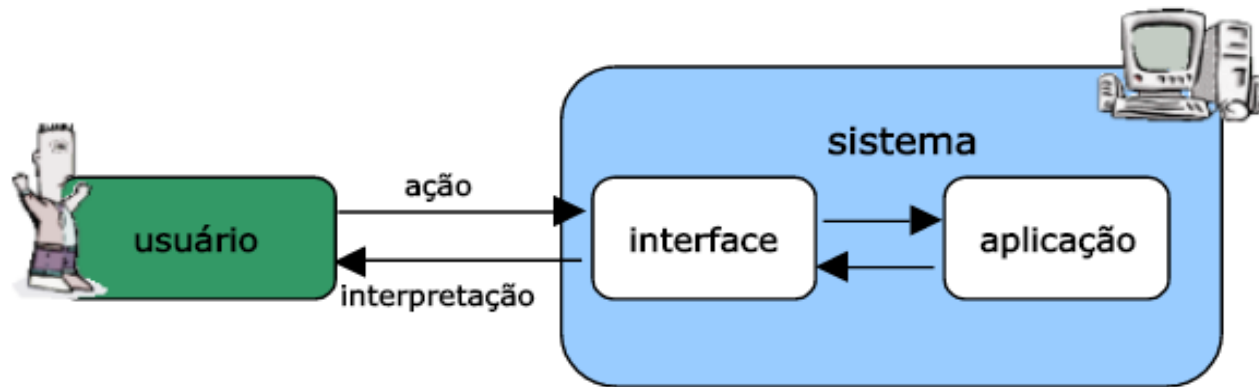


Design de Interação

Aula 02



Interação Usuário Computador



Interação = ação + interpretação

Relembrando....

Princípios de Design

- Partindo dos objetos que nos cercam, os princípios de design são:
 - – Visibilidade e *Affordances*
 - – *Bom modelo conceitual*
 - – *Bons mapeamentos*
 - – *Feedback*

Visibilidade

- Visibilidade indica o mapeamento entre ações pretendidas e as ações reais. Indica também distinções importantes – por exemplo, diferenciar a vasilha do sal da do açúcar.
- A visibilidade do efeito das operações indica se a operação foi feita como pretendida, como por exemplo, se as luzes foram acesas corretamente, se a temperatura de um forno foi ajustada corretamente, etc.
- A falta de visibilidade é que torna muitos dispositivos controlados por computadores tão difíceis de serem operados.
- Ex.: porta

Affordance

- *Affordance* é o termo definido para se referir às propriedades percebidas e propriedades reais de um objeto, que deveriam determinar como ele pode ser usado.
- Ex.: uma cadeira é para sentar e também pode ser carregada. Vidro é para dar transparência, e aparenta fragilidade. Madeira dá solidez, opacidade, suporte, e possibilidade de escavar. Botões são para girar, teclas para pressionar, tesouras para cortar, etc.
- Quando se tem a predominância da *affordance* o usuário sabe o que fazer somente olhando, não sendo preciso figuras, rótulos ou instruções.
- Objetos complexos podem requerer explicações, mas objetos simples não.

Bom modelo conceitual

- Um bom modelo conceitual permite prever o efeito de ações.
- Sem um bom modelo conceitual opera-se sob comando, cegamente.

•Ex.: tesoura

Explicação: Mesmo que nunca tenhamos visto uma anteriormente, é claro o seu limitado número de funções possíveis. Os buracos deixam claro que algo deve ser colocado neles, e a única coisa lógica de se colocar e que pode encaixar são os dedos. Os buracos têm *affordances*, que possibilitam os dedos serem inseridos. O tamanho dos buracos provêem restrições que limitam quais dedos podem ser usados: o buraco maior sugere diversos dedos e o menor apenas um. O mapeamento entre os buracos e os dedos é então sugerido e restringido pelos buracos. Entretanto, a operação não é limitada à colocação dos dedos corretos. A tesoura irá funcionar com qualquer dedo.

Bom modelo conceitual

Contra exemplo: é o de um relógio digital simples, com dois ou até quatro botões no mostrador. Para que servem esses botões? Como descobrir se são de puxar e empurrar e não girar? Como acertar a hora, a data?

Não existe um relacionamento evidente entre os controles e suas funções, nenhum mapeamento aparente.

Bons Mapeamentos

Mapeamento é o termo técnico para denotar o relacionamento entre duas entidades. No caso de interfaces, indica o relacionamento entre os controles e seus movimentos e os resultados no mundo.

Ex.: mapeamentos envolvidos para dirigir carro

Um objeto é fácil de ser usado quando existe um conjunto visível de ações possíveis, e os controles exploram mapeamentos naturais. O princípio é simples mas raramente incorporado aos design.

Feedback

Retornar ao usuário informação sobre as ações que foram feitas, quais os resultados obtidos.

Ex: Imagine falar com uma pessoa sem ouvir sua própria voz (a famosa ausência de "retorno" que os músicos tanto reclamam nos palcos), ou desenhar com um lápis que não risca, ou seja, sem nenhum feedback.

Ex.: imprimir documentos em impressoras de rede e sempre nos deparamos com problemas clássicos: qual foi mesmo a impressora? a impressão já terminou ou não? o documento foi mesmo impresso ou houve algum problema?

Norman (1988): o paradoxo da tecnologia .

Estilos de Interação

Estilo de interação é um termo genérico que inclui todas as formas como os usuários se comunicam ou interagem com os sistemas computacionais [Preece et al., 1994; Shneiderman, 1998].

- linguagem natural
- linguagem de comando
- menus
- preenchimento de formulários
- WIMP (Windows, Icons, Menus, and Pointers)
- manipulação direta
- realidade virtual

Linguagem Natural

- Algumas aplicações permitem ao usuário se expressar em linguagem natural, ou seja, utilizando a língua com que ele se comunica com outros seres humanos, seja português, inglês, francês, ou outra qualquer.
- Atrativa para o usuário

Exemplos: Sistemas de consulta a informações e sistemas baseados em conhecimento são exemplos onde a utilização de interfaces em linguagem natural é bastante interessante.

A interação acontece por meio de interface textual ou interfaces orientadas por menus

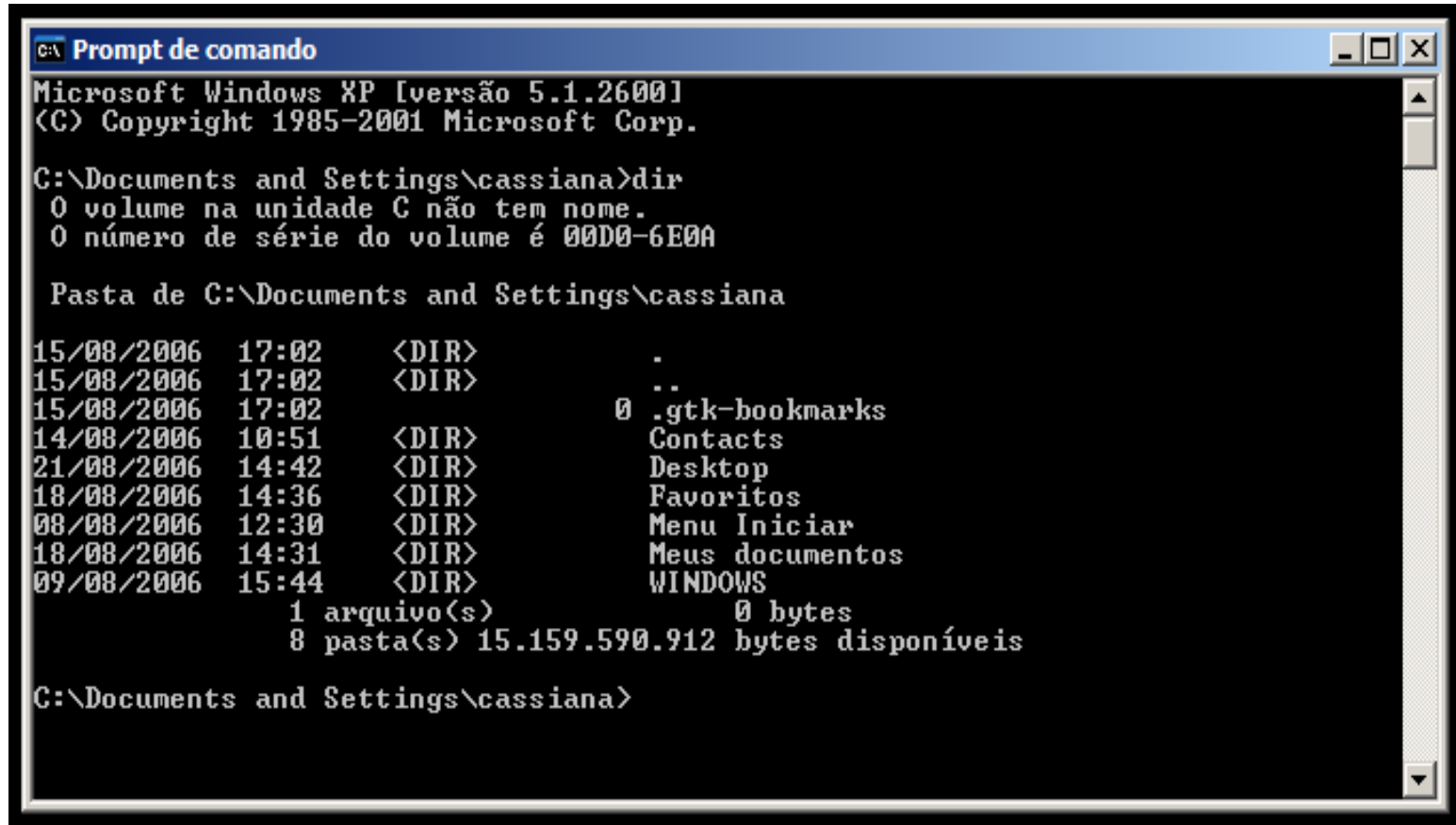
Linguagem Natural



Linguagens de Comando

- As interfaces baseadas em linguagens de comandos proporcionam ao usuário a possibilidade de enviar instruções diretamente ao sistema através de comandos específicos [Preece et al., 1994].
- Os comandos podem ser compostos por teclas de funções, por um único caractere, por abreviações curtas, palavras inteiras ou uma combinação de teclas e caracteres.
- Dificuldade: A falta de padronização nos diversos sistemas é um fator importante na dificuldade de utilização deste estilo
- Mais fácil para usuários especialistas e mais difícil para usuários iniciantes

Linguagens de Comando



```
C:\ Prompt de comando
Microsoft Windows XP [versão 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\cassiana>dir
O volume na unidade C não tem nome.
O número de série do volume é 00D0-6E0A

Pasta de C:\Documents and Settings\cassiana

15/08/2006  17:02    <DIR>          .
15/08/2006  17:02    <DIR>          ..
15/08/2006  17:02                0 .gtk-bookmarks
14/08/2006  10:51    <DIR>          Contacts
21/08/2006  14:42    <DIR>          Desktop
18/08/2006  14:36    <DIR>          Favoritos
08/08/2006  12:30    <DIR>          Menu Iniciar
18/08/2006  14:31    <DIR>          Meus documentos
09/08/2006  15:44    <DIR>          WINDOWS
                1 arquivo(s)                0 bytes
                8 pasta(s) 15.159.590.912 bytes disponíveis

C:\Documents and Settings\cassiana>
```

Menus

Um menu é um conjunto de opções apresentadas na tela, no qual a seleção de uma ou mais opções resulta em uma mudança no estado da interface [Paap & Roske-Hofstrand, 1988].

Para que este estilo de interação seja eficiente, portanto, os itens de menu devem ser auto-explicativos.

Um menu de seleção simples pode tomar a forma de um grupo de botões de opção, ou *radio buttons*. Já um menu de seleção múltipla pode ser representado por um grupo de botões de seleção, ou *check boxes*.

Quando o número de opções torna-se muito grande, dá-se a preferência por listas, de seleção simples ou múltipla.

Menus

Técnicas para se agrupar e apresentar as opções de menus:

Categorização hierárquica das opções: pode ocorrer na forma de uma seqüência de telas, ou como um menu *pull-down*.

Menu *pull-down*: o menu surge ao se clicar em seu título, e desaparece assim que se seleciona uma das opções. OU

Menu *pop-up*: o menu *pop-up* aparece ao se clicar em um determinada área da tela ou elemento de interface, e pode permanecer visível até que o usuário selecione um de seus itens ou decida fechá-lo.



Preenchimento de Formulários

- Interfaces de preenchimento de formulário:
 - utilizadas para entrada de dados em sistemas de informação
 - útil quando diferentes categorias de informação devem ser fornecidas ao sistema, principalmente quando os mesmos tipos de dados devem ser digitados repetidamente
 - em geral são fáceis de aprender

Preenchimento de Formulários

Sistema de Currículos Lattes 1.6.0

Arquivo Dados gerais Produção Dados complementares Acessórios Ferramentas Ajuda

Nome completo

Nacionalidade CPF

País de nascimento Data de nascimento

Última atualização = Quarta, 23 de Março de 2005

Microsoft Pow... http://www.di... imagem - Paint CV-Lattes Identificação d... PT 10:28

WIMP (Windons, Icons, Menus and Pointers)

O estilo de interação **WIMP** é um acrônimo em inglês para Janelas, Ícones, Menus e Apontadores.

- Permite a interação através de componentes de interação virtuais denominados *widgets*.
- Este estilo é implementado com o auxílio das tecnologias de interfaces gráficas, que proporcionam o desenho de janelas e o controle de entrada através do teclado e do mouse em cada uma destas janelas.
- WIMP não deve ser considerado um único estilo, mas a junção de uma tecnologia de hardware e software, associada aos conceitos de janelas e de *widgets* que permitem a implementação de vários estilos.
- Nas interfaces WIMP é possível encontrar os estilos de menus, manipulação direta, preenchimento de formulário e linguagem de comandos. WIMP pode ser considerado um estilo ou um *framework* de interface apoiado pela tecnologia de interfaces gráficas (GUI – *Graphical User Interfaces*)

Widgets da área de trabalho

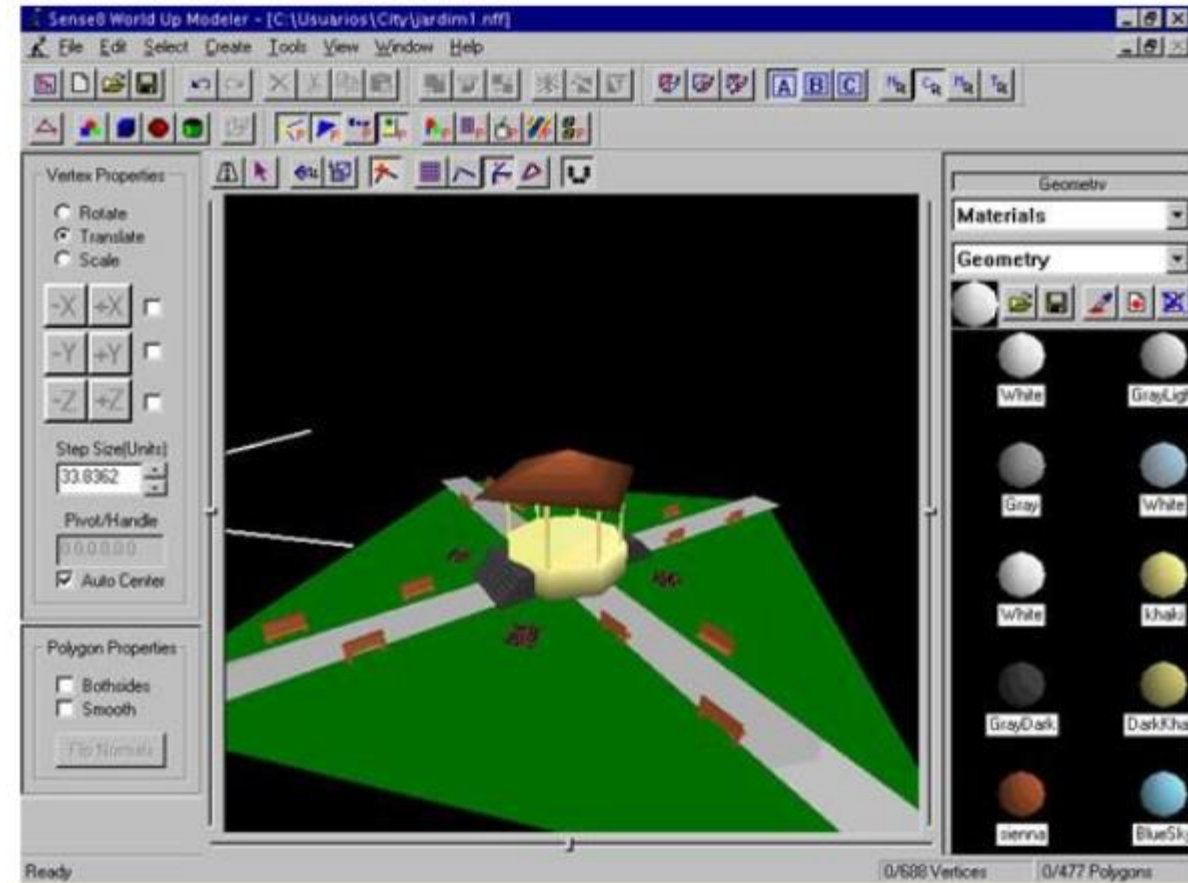


Manipulação Direta

Interfaces de manipulação direta são aquelas que permitem ao usuário agir diretamente sobre os objetos da aplicação (dados ou representações de objetos do domínio) sem a necessidade de comandos de uma linguagem específica.

Neste tipo de interface, os comandos são ações baseadas numa analogia entre o cursor e a mão, e as representações gráficas e os objetos do domínio.

Realidade Virtual



Benefícios do Design de Interação

- aumento de produtividade
- redução do tempo e dos custos de treinamento
- menor frequência de erros
- aumento da precisão da entrada e interpretação dos dados
- redução da necessidade de suporte técnico
- usuários mais satisfeitos

Exercícios

- 1) No WORD há muitos estilos de interação diferentes embutidos no *framework* WIMP. Quais vocês conseguem apontar?
- 2) Você consegue citar um exemplo de uma aplicação que você conheça que tenha alta comunicabilidade? E baixa?