

Introdução

- Definição IHC
 - IHC é uma disciplina interessada no projeto, implementação e avaliação de sistemas computacionais interativos para uso humano, juntamente com os fenômenos relacionados a esse uso (Hewett et al., 1992) [?]
 - A IHC é multidisciplinar [?]: Muitos projetos de IHC são realizados por uma equipe multidisciplinar, contando com engenheiros, designers,5 programadores, psicólogos, antropólogos, sociólogos, artistas, dentre outros.
 - IHC é a disciplina preocupada com o design, avaliação e implementação de sistemas computacionais interativos para uso humano e com o estudo dos principais fenômenos ao redor deles [?]
- Interesse da IHC
 - Por outro lado, a área de Interação Humano-Computador (IHC) está interessada na qualidade de uso desses sistemas e no seu impacto na vida dos seus usuários [?]
 - Produzir sistemas usáveis, seguros e funcionais [?]
 - Como você otimiza as interações como um sistema, ambiente ou produto de modo que eles suportem e ampliem as atividades dos usuários de maneiras eficazes, úteis e usáveis? [?]
 - O foco é a experiência do usuário [?]
- Etapas [?]
 1. Estabelecer requisitos
 2. Criar alternativas de design
 3. Prototipar
 4. Avaliar.
- Escopo
 - Atividade [?] ou Natureza da interação [?]
 - Contexto de uso
 - Pessoas ou características humanas
 - Tecnologias
- Stakeholders

- Existem diversos atores envolvidos no desenvolvimento e uso dos sistemas computacionais interativos: fabricantes de hardware, de software, vendedores, profissionais de suporte e manutenção, provedores de acesso à Internet, produtores de conteúdo, usuários, organizações, dentre outros. Todas essas partes interessadas costumam ser denominadas stakeholders. Cada um enxerga a tecnologia sob um ponto de vista diferente, enfatizando alguns aspectos em detrimento de outros. [?]

- Centrado no Humano

- A computação costuma conceber um sistema interativo de “dentro para fora” ... Parece haver um pressuposto de que tudo o que for externo ao sistema vai, sem esforço, adaptar-se a ele ... o projeto de um sistema interativo começa investigando os atores envolvidos [?]
- Ser centrado no humano é importante para garantir que os sistemas sejam seguros, desenvolvidos de maneira ética, eficazes e sustentáveis. Colocar as pessoas em primeiro lugar. Projetar sistemas interativos que favoreçam as pessoas e dos quais elas possam usufruir. Pensar no que as pessoas querem fazer em vez do que a tecnologia pode fazer. Projetar novas maneiras de conectar pessoas. Envolver as pessoas no processo de design. Projetar para a diversidade. [?]
- Não se pode pensar em interfaces sem considerar o ser humano que vai usá-la, e portanto interface e interação são conceitos que não podem ser estabelecidos ou analisados independentemente. [?]
- Considere: no que as pessoas são boas ou não; o que pode auxiliar as pessoas na atual maneira de fazer as coisas; o que pode proporcionar experiências de usuário com qualidade; ouvir o que as pessoas querem envolvê-las no design; utilizar técnicas baseadas no usuário.[?]
- Benefícios
 - * Produtividade, redução de erros, redução de custos, aumento de lucro

- Definições

- Design: O termo ‘design’ refere-se tanto ao **processo** criativo de **especificar** algo novo. *"Uma conversa com os materiais-* Donald Schon [?].
- Interação : O início era como é hoje?
 - * Sendo assim, podemos considerar a interação usuário–sistema como sendo um processo de manipulação, comunicação, conversa, troca, influência, e assim por diante. As abordagens teóricas de IHC privilegiam diferentes definições do fenômeno de interação [?]
 - * Transmissão, exibição, armazenamento ou transformação de informação que as pessoas podem perceber. [?]
 - * Quando o conceito de interface surgiu, ela era geralmente entendida como o hardware e o software com o qual homem e computador podiam se comunicar. A evolução do conceito levou à inclusão dos aspectos cognitivos e emocionais do usuário durante a comunicação. A direção que leva ao usuário ter mais poder [?]
 - * Projetar produtos interativos para apoiar o modo como as pessoas se comunicam e interagem em seus cotidianos, seja em casa ou no trabalho [?]
 - *
- Interface
 - * **TODAS** as peças do sistema com as quais as pessoas têm contato, física, perceptiva ou conceitualmente. [?]

- * A interface de um sistema interativo compreende toda a porção do sistema com a qual o usuário mantém contato físico (motor ou perceptivo) ou conceitual durante a interação (Moran, 1981). [?]
- * uma interface é uma superfície de contato que reflete as propriedades físicas das partes que interagem, as funções a serem executadas e o balanço entre poder e controle (Laurel, 1993). [?]

- Metáforas de Interface

- o clássico caso das funções cortar e colar dos editores atuais - quando se corta algum objeto ele fica guardado em um buffer (usuários principiantes acham que sumiu) e quando se cola em outra parte o objeto não cola como no real, ele "empurra"(para fazer a real função de colar é preciso marcar e depois colar). [?]

- Avaliação de qualidade

- Usabilidade [?]
- * Eficácia
- * eficiência
- * segurança
- * utilidade
- * fácil aprendizado
- * memorização facilitada.
- Acessibilidade
- Comunicabilidade
- Experiência do usuário
- aceitabilidade [?]