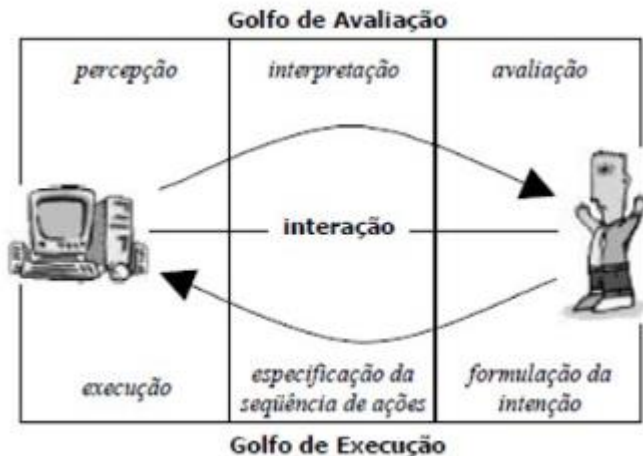


Revisão IHC

1. Engenharia Cognitiva - Teoria da Ação – 12/03



- O designer deve ajudar o usuário a atravessar estes golfos:
 - Definindo as ações e estruturas mais adequadas para que o usuário realize as funções do sistema;
 - Escolhendo os elementos de interface que melhor comunicam a informação desejada;
 - Optando por *feedbacks* significativos;
- Quanto **mais próxima da tarefa** e das necessidades do usuário for a linguagem de interface, **menos esforço cognitivo** o usuário precisará fazer para atingir seus objetivos.

Exemplo:

Exercício

- Descrever a Teoria da Ação para a meta de consultar notas e faltas no sistema Totvs.
- Golfo de execução
- Formulação da intenção
- Especificação da sequência de ações
- Execução
- Golfo de avaliação (avaliação + e -)
- Percepção
- Interpretação
- Avaliação

Intenção	Sequência de ações	Execução
Consultar notas.	Logar no sistema.	Abrir navegador
Verificar faltas.	Buscar o local onde se encontram as notas e faltas	Pesquisar site requerido
		digitar login
		Digitar senha
		Clicar na opção de notas
		Clicar na opção de faltas

Percepção	Interpretação	Avaliação
7.0	Passei	OK
3.0	Reprovei?	OK
30 faltas	Presença insuficiente	OK
2 faltas	Será que tenho nota pra passar?	OK
Tela azul	Erro?	NOK

Golfo de Execução

- **Intenção:** objetivo;
- **Sequência de ações:** o que o usuário deve fazer para chegar ao objetivo;
- **Execução:** como o usuário deve efetuar a sequência de ações do usuário;

Golfo de Avaliação

- **Percepção:** Possibilidades;
- **Interpretação:** Aquilo que o usuário pensa ao ver a possibilidade;
- **Avaliação:** OK para tudo normal / NOK coisas que não deveriam ocorrer no sistema;

2. Engenharia Semiótica - mensagens e informações – 19/03

Questão de “lógica”, normalmente é começado com uma pergunta.

Ex:

Se você fosse o projetista da interface de consulta a notas e faltas do Sistema Totvs:

- Quais informações você considera importantes para esta tarefa? (mínimo 3 informações);
- Que mensagem você pretende passar ao usuário? (mínimo 3 mensagens);

3. Perspectivas de Interfaces – 26/03

- **perspectiva de sistema:** Vê a interação como uma troca de dados técnica entre máquinas.(como se fosse 2 computadores conversando)
Ex: Utilizar uma linguagem de programação.
- **perspectiva de ferramenta:** Encara o sistema como um auxiliar para execução de tarefas.
Ex: Bibiguru(formatação). Copilot (assistente de I.A)
- **perspectiva de mídia:** Utiliza o sistema como um canal de comunicação entre usuários e criadores.
Ex: Discord, Whatsapp, Skype, Instagram.
- **perspectiva de parceiro do discurso:** Transforma o sistema em um parceiro conversacional ativo.
Ex: ChatGPT, Copilot (assistente com capacidade de conversar)

4. Usabilidade e Comunicabilidade – 02/04

- Usabilidade: Facilidade em que o usuário consegue utilizar o sistema de forma eficaz para cumprir seus objetivos.

Ex: O caixa é rápido, os botões respondem bem, e os passos para sacar dinheiro são eficientes.

- Comunicabilidade: Capacidade de um sistema transmitir sua lógica e funcionalidades aos usuários de forma intuitiva e compreensível.

Ex: As instruções na tela do caixa são claras e diretas, ajudando o usuário a entender exatamente o que cada opção faz e como navegar entre elas.

5. Estilos de Interação (ver o powerpoint: “aula 4 - Estilos de interação”)

Tipos de Interação:

- Botão (Push-Button) – botão normal (botão “OK”, “Cancelar”)
- Botão de Rádio (Radio-Button) – botão com mais de uma alternativa mas apenas uma escolha(light mode ou dark mode)
- Caixa de Seleção Múltipla (Check Box ou Check List) – opções de múltipla escolha
- Pull Down – quando vc clica nele ele mostra mais opções, de forma retangular(ex: fonte do texto no word)
- Pop-up / Drop-Down – semelhante ao de cima, mas de forma quadrada(seleção de cor do texto no word)
- Opções – é quando aparece uma opção de selecionar algo dentro de um Pull Down(tipo um filtro, que quando clico nele, aparece um Pull Down e dentro dele eu posso escolher mais de um filtro)
- Toggle – é uma sub-opção que pode aparecer na esquerda ou direita do Pull Down (uma opção dentro de um pull down, quando vc fica com o mouse em cima, mostra outras opções dentro dessa)
- Cascata (Cascading) – Uma opção dentro de um menu de opções que abre outro menu de opções
- Pie – “seleção de arma do GTA”(se tu nunca jogou... dá uma olhada no power point msm)
- Tool Palette – quando vc tem aquele quadrado todo colorido pra selecionar uma cor customizada(pode ser acessado na parte de cor de texto do word, dps clica em “mais cores”)
- Embedded – link (isso aqui ó: [linkdosbão](#))
- Dinâmico (Dynamic) – tipo um Pull Down, mas vc não pode selecionar uma opção sem antes de ter feito algo(tentar copiar um texto sem ter selecionado ele “botão de copiar vai aparecer mas n deixa clicar”)
- Pictorial (Ilustrado) – quando vc clica em algo e ele mostra algo visual para vc se basear(tipo selecionar a orientação da página no word)