

### VAMOS VOLTAR NO TEMPO A 10 ANOS ATRÁS

Como você ocupava seu tempo?

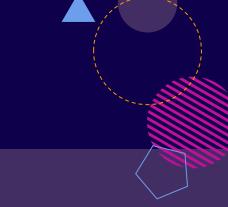
Como se divertia?

Como se comunicava com os amigos?









Comunicação entre **USUÁRIO** e **INTERFACE** Respostas esperadas = padrões

Ações básicas

Processo de troca





## ALGUMAS DEFINIÇÕES

USUÁRIO: só usa, sem se preocupar com a complexidade por detrás da ferramenta

INTERAÇÃO: troca de informações e comandos entre homem e máquina

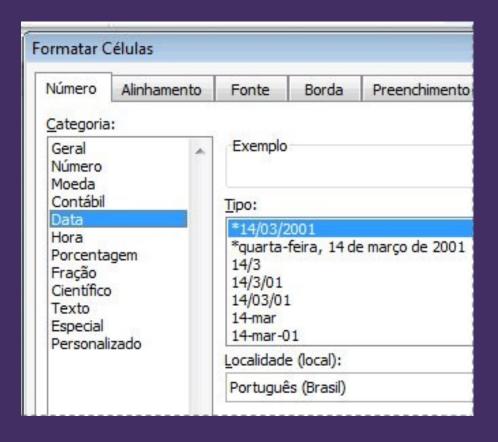


# TIPOS DE INTERAÇÃO

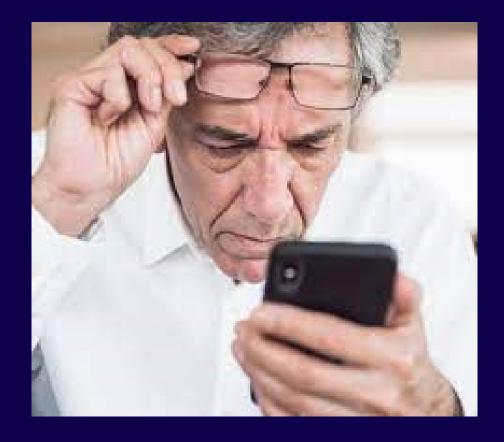
Físico: ATM, controle remoto, microondas, secador de cabelo

Digital: displays, telas, voz, touch, menu, formulários, janelas

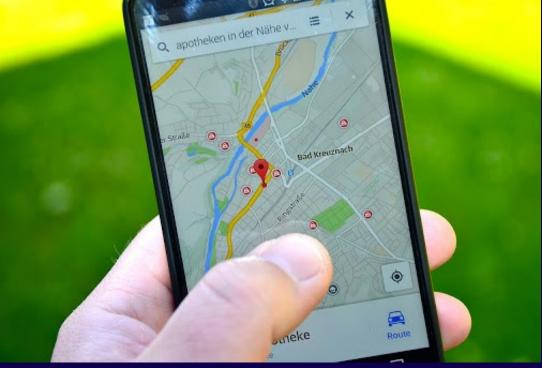
#### Diferenças culturais



#### Necessidade especial



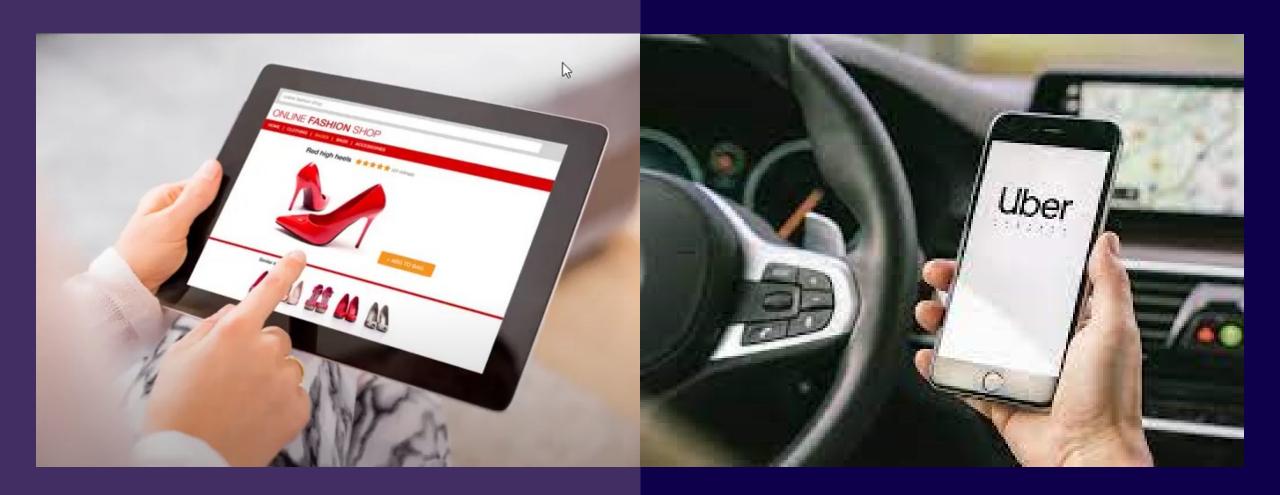


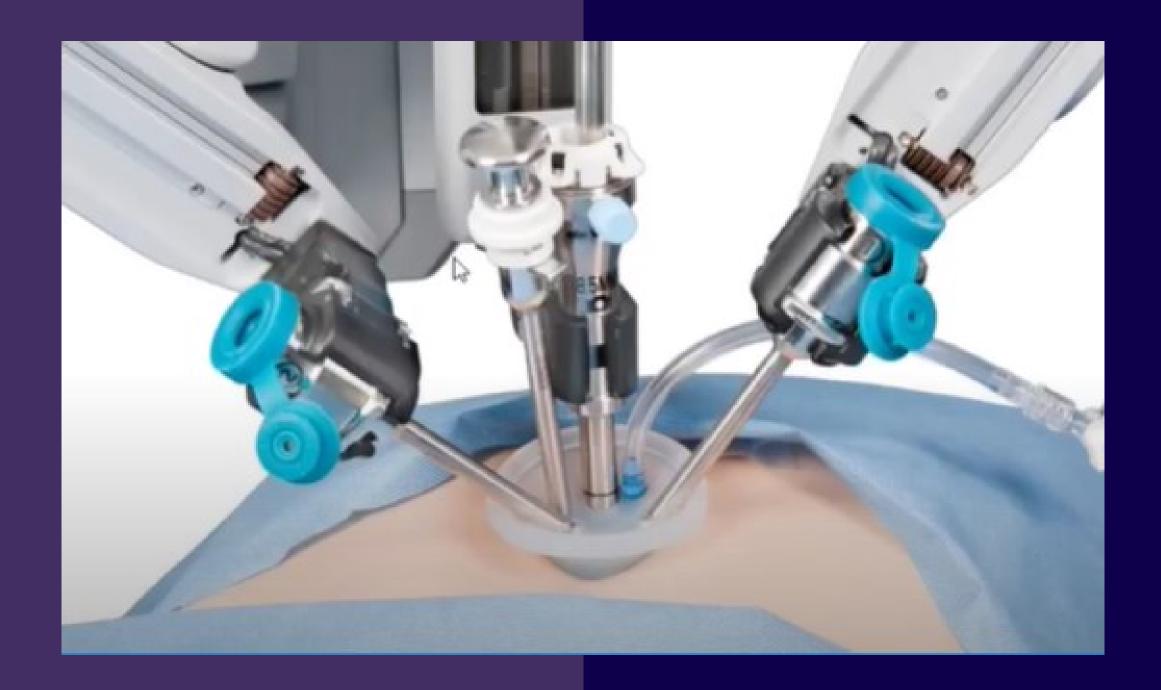




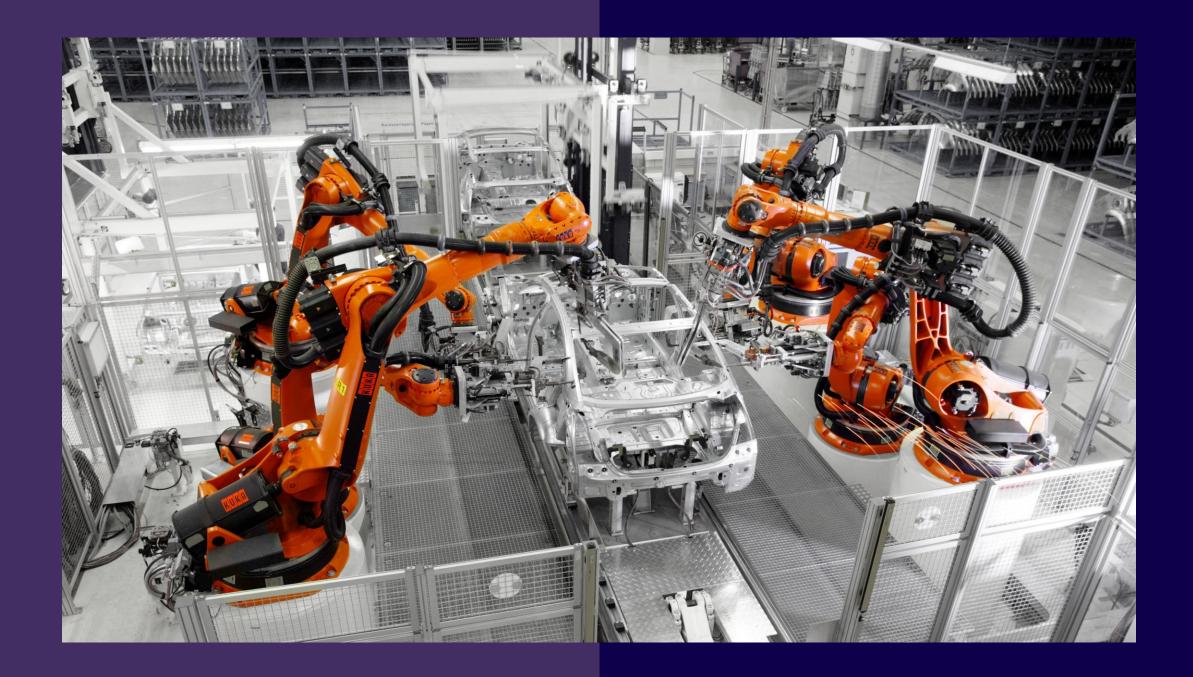




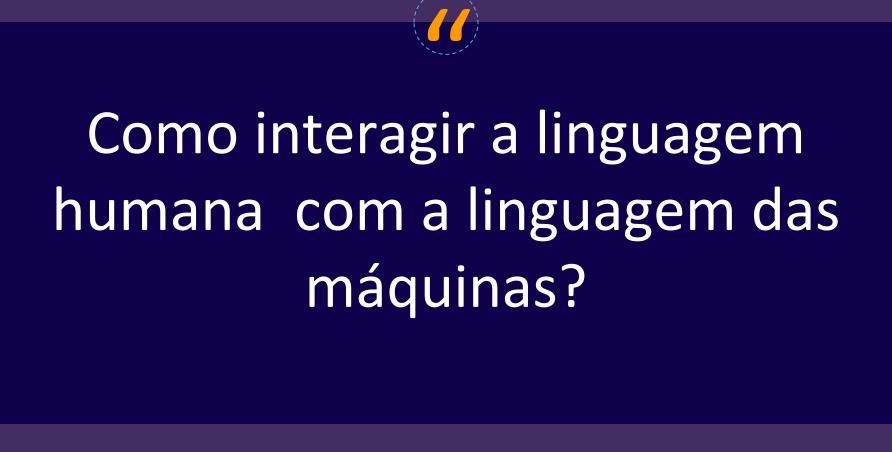
















precisa de **DESIGN** para torná-la **MAIS EFICIENTE** 









- Ferramenta: para realizar uma ação
- Meio: através do qual nos comunicamos
- Sistema: controla ações
- Parceiro: com que vc conversa









#### ETAPAS DO PROJETO

- 1. Estabelecer requisitos
- 2. Projetar alternativas para atender os requisitos
- 3. Prototipar
- 4. Avaliar





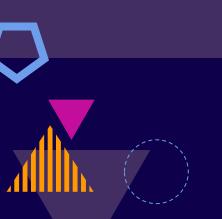


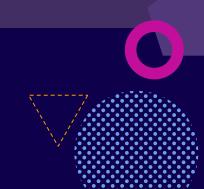


Troca entre usuários e interfaces



### Através da IHC





O valor especial e a contribuição da IHC é o que se deve investigar, desenvolver e aproveitar as possibilidade não apenas como tecnologias ou projetos, mas como um meio de melhorar a atividade, a experiência e a vida humana.



- identificar as necessidades dos usuários e verificar o entendimento dos designers sobre estas necessidades, garantido que foram bem entendidas;
- identificar problemas de interação ou de interface;
- investigar como a interface compromete a forma que os usuários trabalham;
- 4) comparar alternativas de projeto de interface;
- 5) alcançar objetivos quantificáveis em métricas de usabilidade;
- 6) verificar conformidade com um padrão ou conjunto de heurísticas





#### **MULTIDISCIPLINAR**

