

UFPB - CCAE - DCE

Sistemas de Informação

◦ Interface com o usuário 2012.2

Interface com o usuário

Aula de Apresentação

Prof. Yuska Aguiar

yuska@dce.ufpb.br

Professor e Disciplina

- Yuska Aguiar

  yuska@dce.ufpb.br

- Horário



- Aulas nas Quartas e Sextas das 8h às 10h
- Atendimento à definir – possivelmente nas Quintas

- Material



- Disponível na página da disciplina

- Avisos



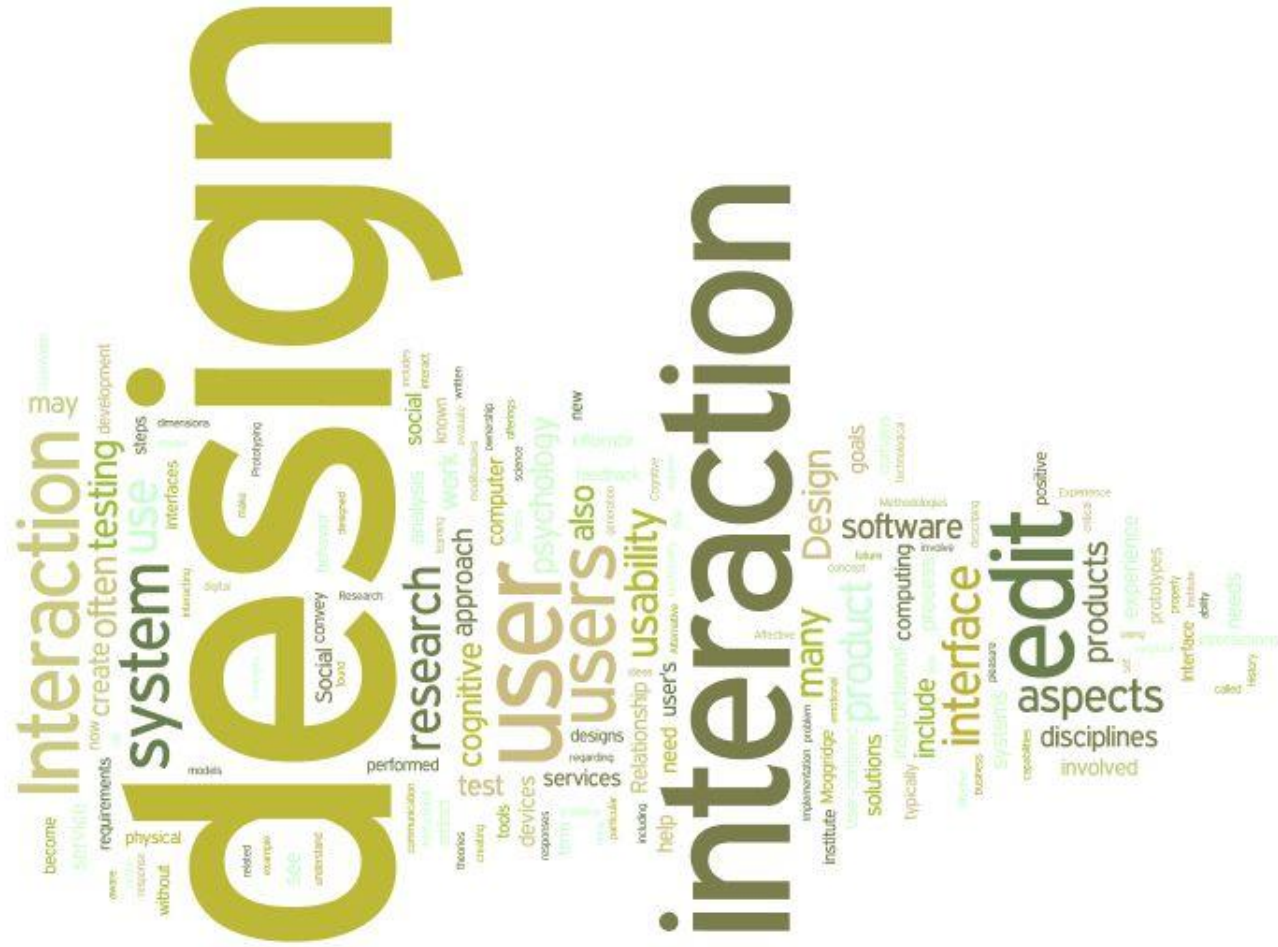
- Utilizando o grupo da disciplina

Alunos

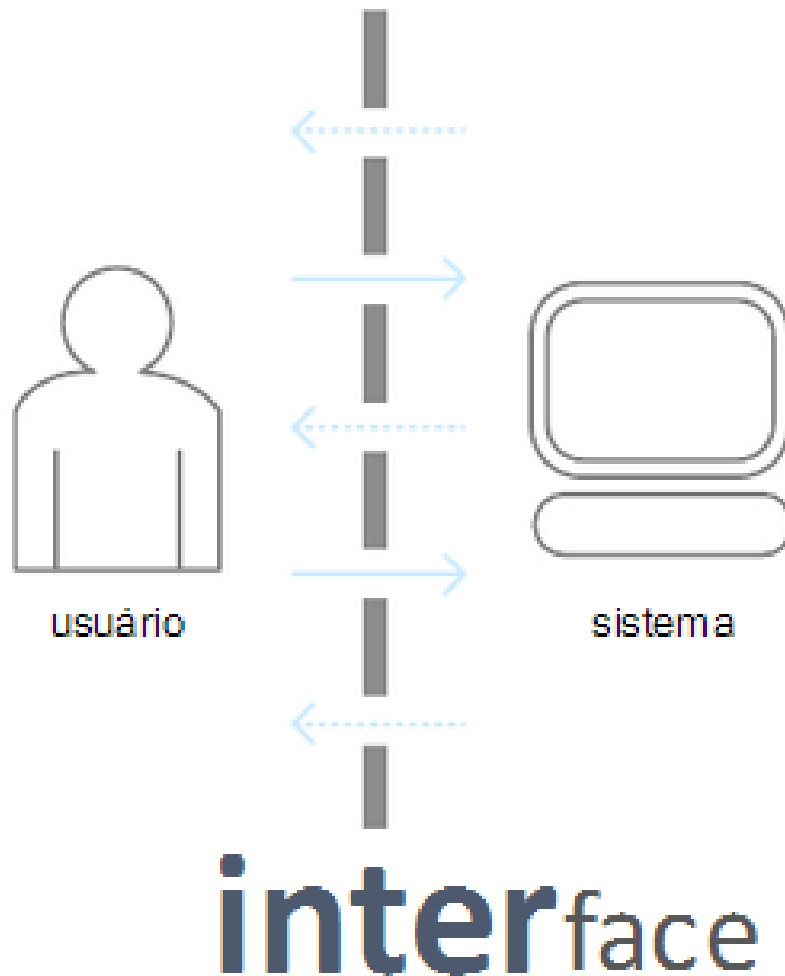
- Quem são vocês?
- Quais suas motivações?
- Gostam de quê?



O que vocês esperam desta disciplina?



O que esperar desta disciplina?



- Meio de contato entre o usuário e o sistema

Interface Homem Máquina

IHM

- É a disciplina que estuda o processo **interativo** entre os seres humanos (homem) e as máquinas (dispositivos) durante a realização de uma tarefa



IHM



IHM



IHM

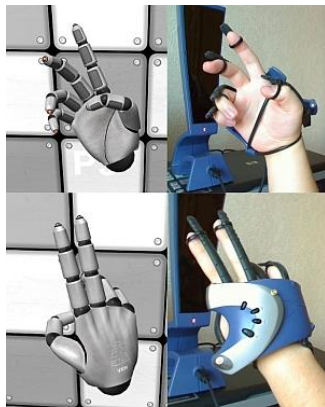
Qualidade de uso

- Sistemas
 - Fáceis de usar
 - Eficazes
 - Agradáveis de usar
 - Minimizam erros
 - Aumentam a satisfação
 - Diminuem a frustração
 - Tornam as tarefas mais produtivas



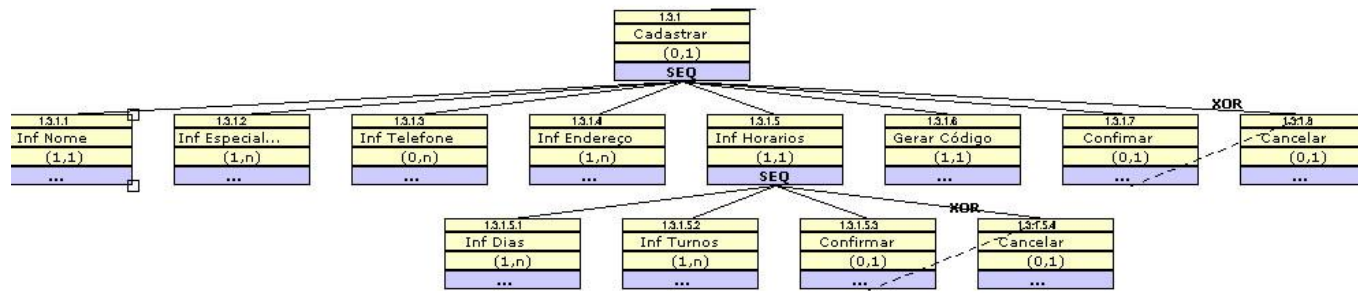
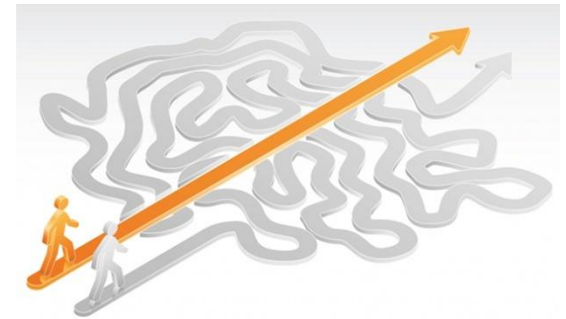
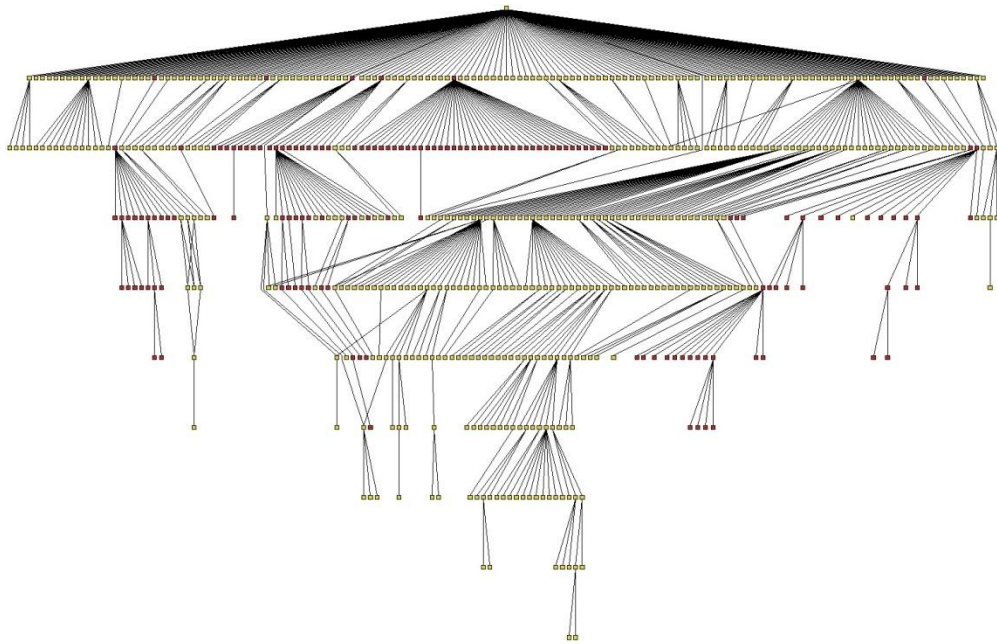
IHM

Dispositivos de entrada e saída



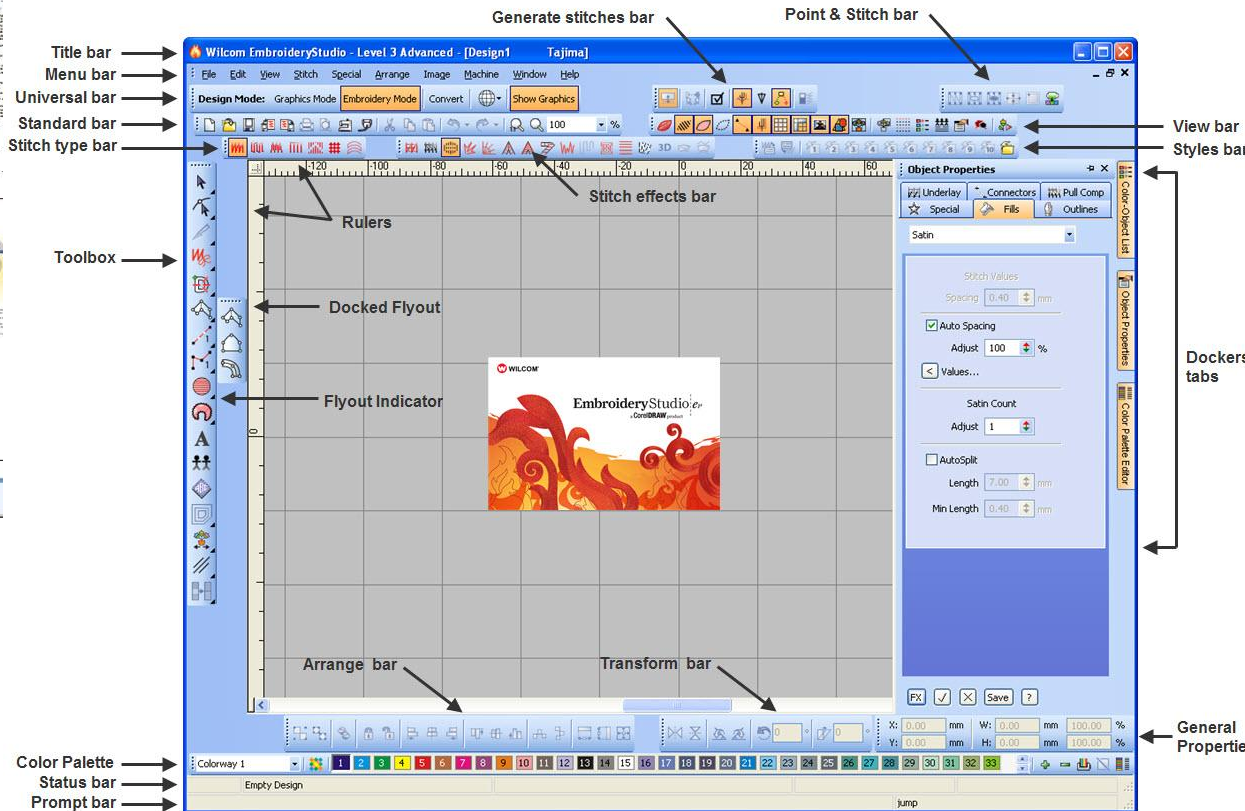
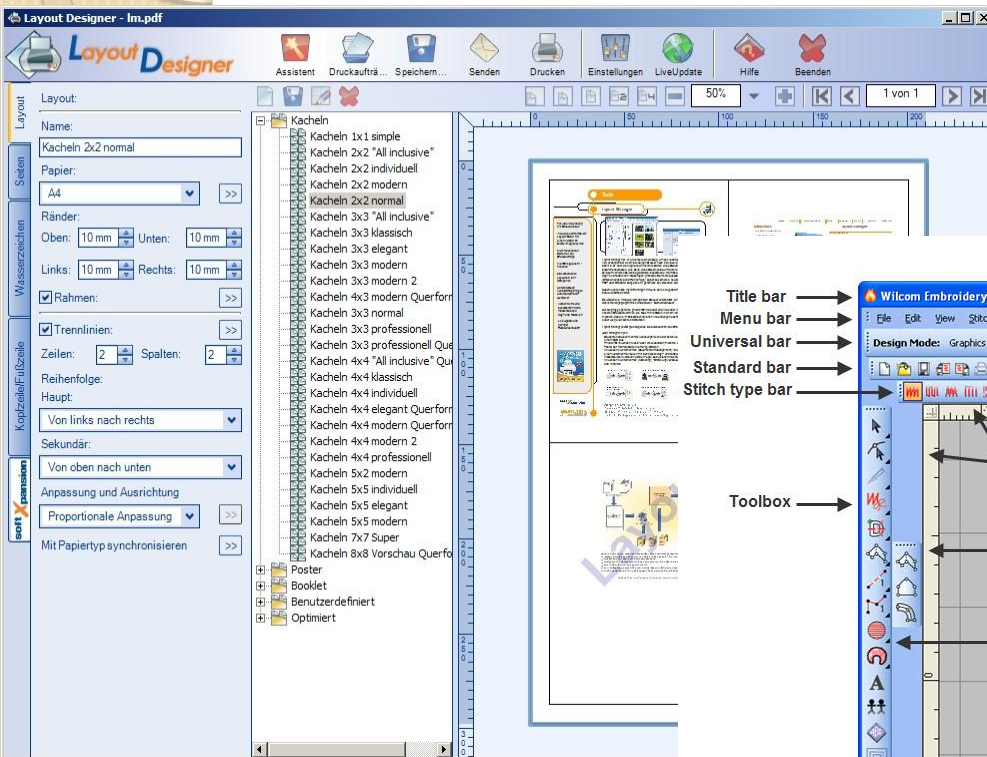
IHM

Sequencia de ações a serem realizadas



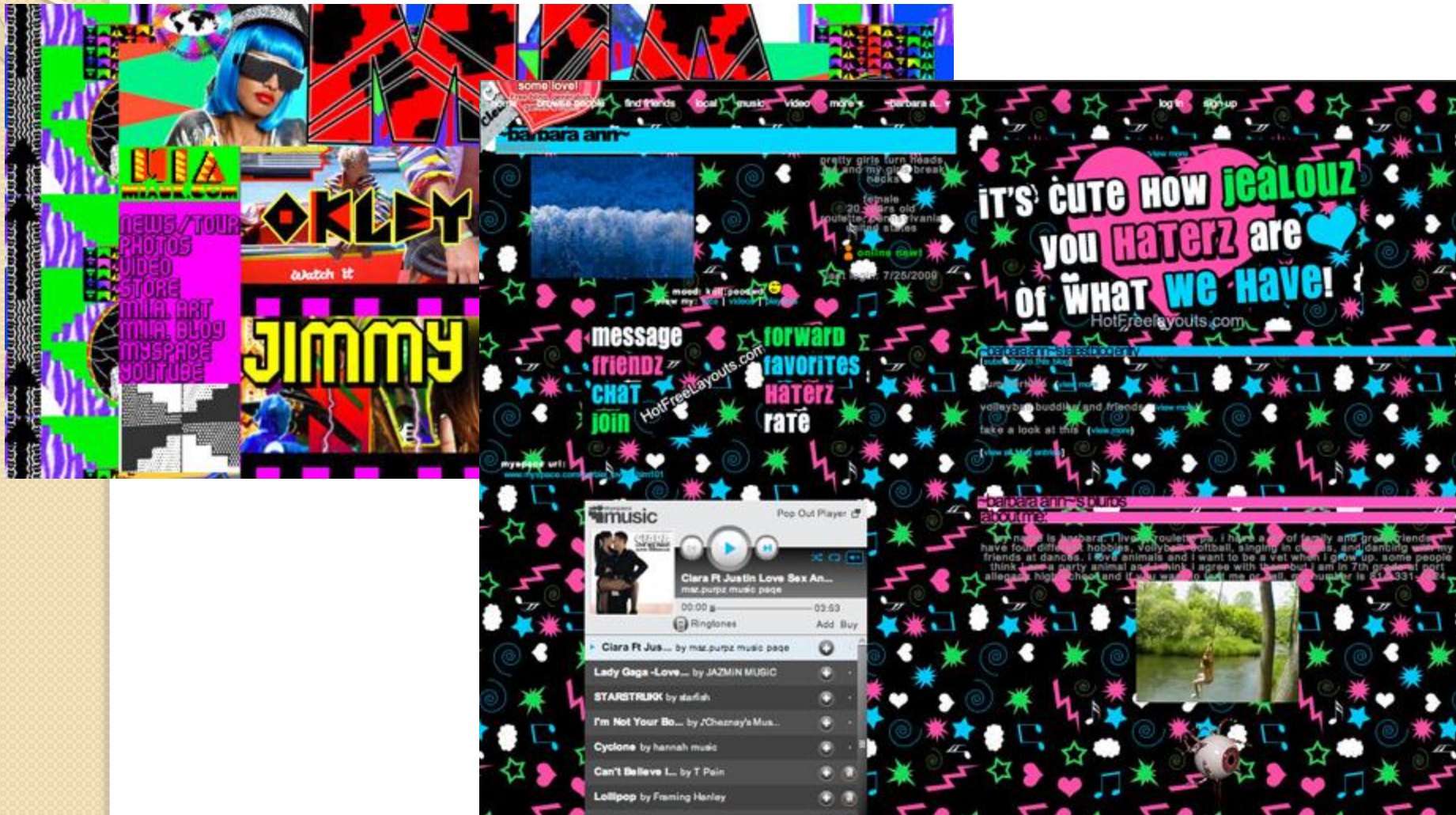
IHM

Organização da informação



IHM

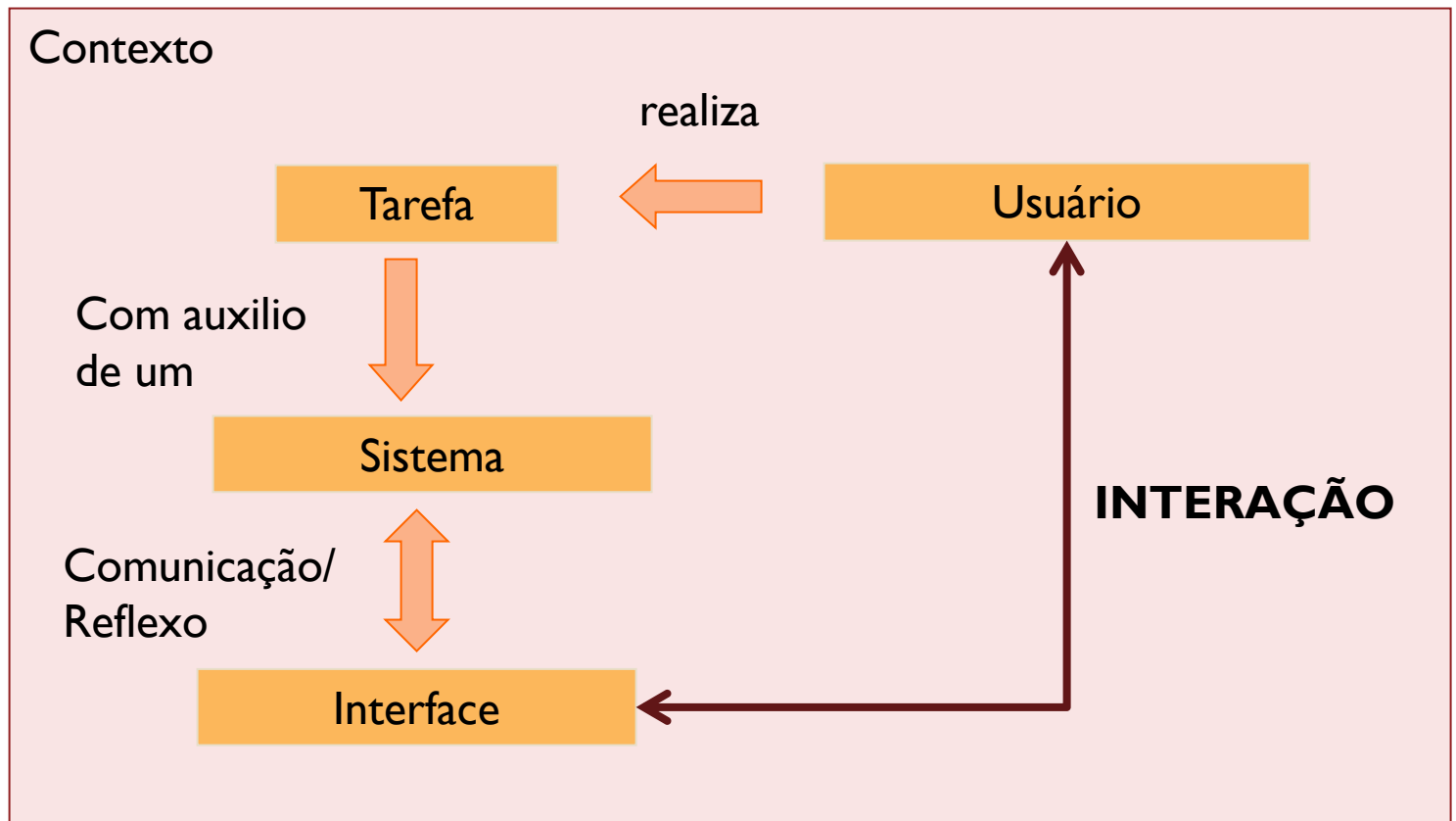
Apresentação da informação



Disciplina

O que estudaremos?

- Fundamentos de interface e da interação com o usuário



Disciplina

O que estudaremos?



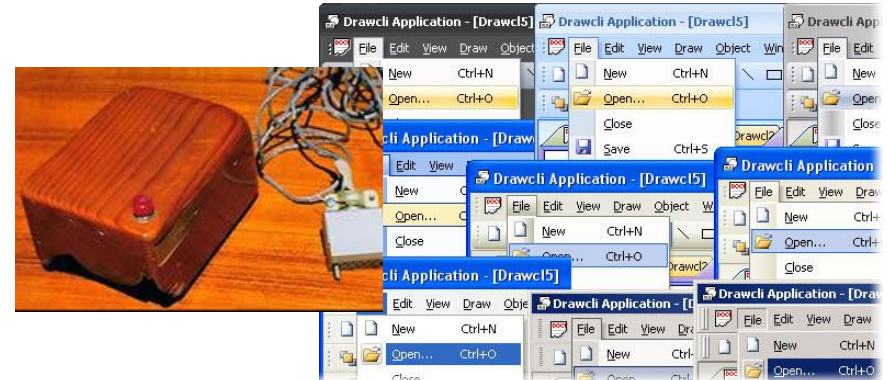
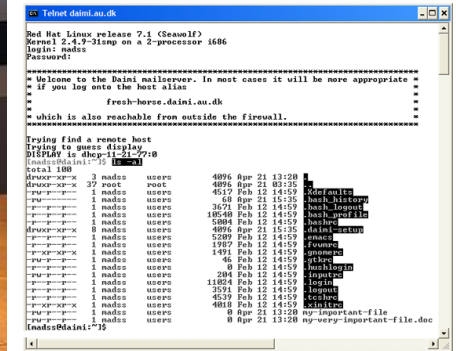
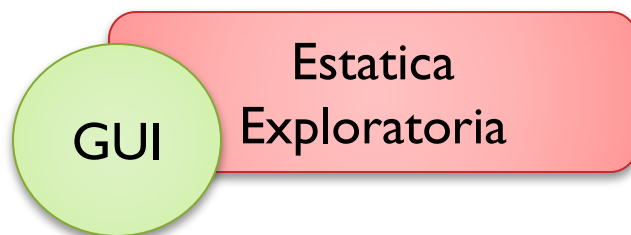
- Usabilidade/Ergonomia
- Experiência do usuário
- Acessibilidade
- Comunicabilidade

Disciplina

O que estudaremos?

- Estilos e Dispositivos de Interação

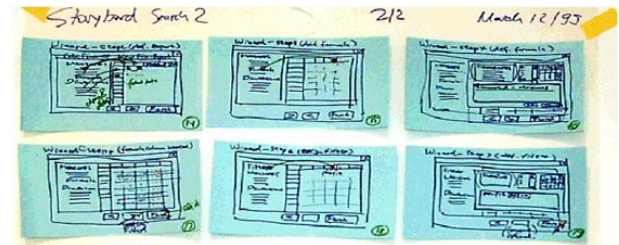




Disciplina

O que estudaremos?

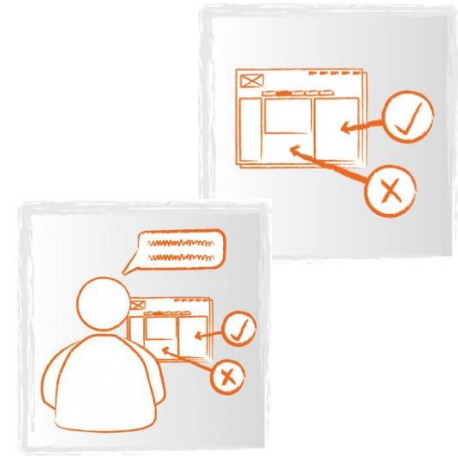
- Projeto de Interfaces:
 - Engenharia da Usabilidade
 - Design da Interação
 - Design Centrado no Usuário
 - Design Participativo
 - User Experience



Disciplina

O que estudaremos?

- Avaliação de Interfaces
 - Metodologias, técnicas e ferramentas
 - Inspeção
 - Heurística
 - Com usuário



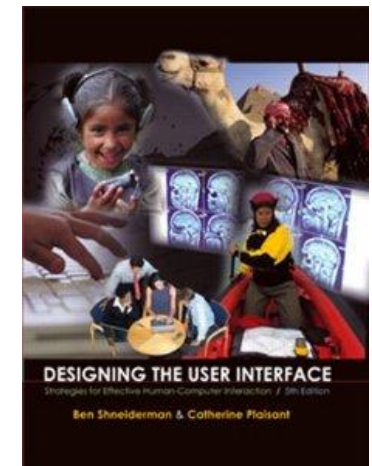
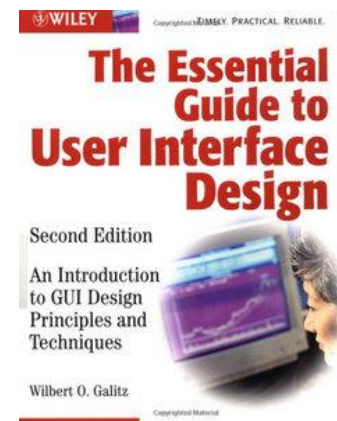
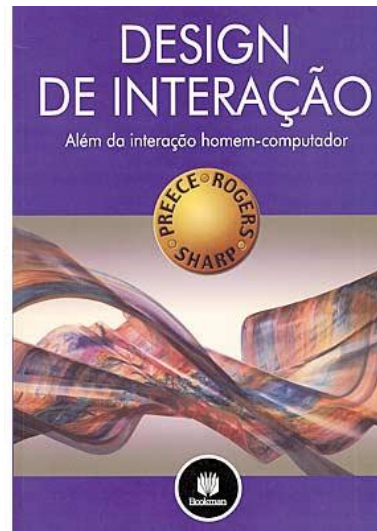
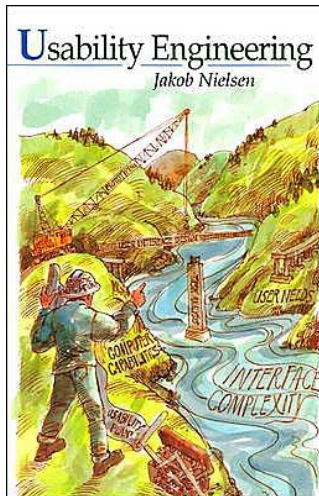
Disciplina

Conteúdo adicional

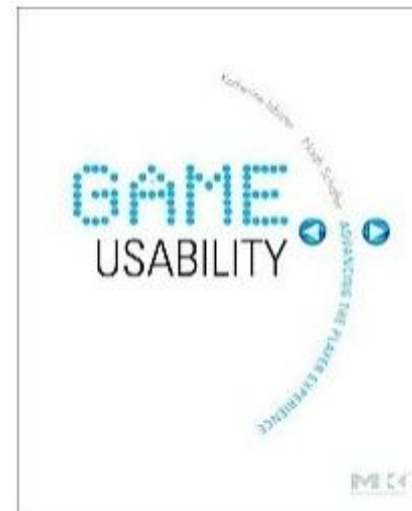
- Acessibilidade
- Softwares Educacionais
- Usabilidade na Web
- Dispositivos Móveis
- Interfaces Adaptativas
- Jogos



Bibliografia



Bibliografia





Links úteis

- <http://books.google.com.br/>
- <http://scholar.google.com.br/>
- <http://www.youtube.com>
- <http://veduca.com.br/>
- <https://www.coursera.org/>

Google books

Google
acadêmico

You Tube

veduca

coursera

Portais IHM

- <http://www.usabilitynet.org>
- <http://www.usability.net/>
- <http://www.testeusabilidade.com.br>
- <http://www.useit.com/>
- <http://www.usabilityfirst.com/>

Associações e Congressos

- ACM – SIGCHI.
- IFIP – TC HCI.
- AFIHM.
- HF&E Society
- British HCI Group
- HCI International

Regras do “jogo”

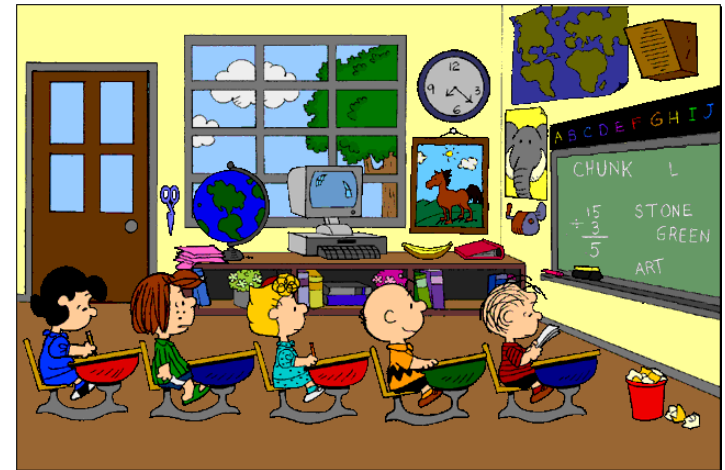
Recomendações a serem seguidas ao longo da disciplina

- Presenças e Faltas
 - Serão registradas todas as aulas.
- Por favor
 - Não atenda telefone em sala de aula.
 - Não comam em sala de aula.
 - Não durmam em sala de aula.
- Dispositivos e redes sociais



Dinâmica das Aulas

- Aulas teóricas e práticas
 - Aulas expositivas
 - Leitura e discussão de artigos científicos
 - Resolução de exercícios
- Realização de projetos
 - Concepção e Avaliação



Método de Verificação

Avaliação contínua, com atividades teóricas e práticas

- Avaliação contínua (30%)
 - Mini-Teste (**SURPRESA**)
 - Lista de exercício
 - Leitura e discussão de artigos científicos
- Projeto da disciplina (30%)
 - Apresentações para a turma
 - Entrega de artefatos
 - Entrega de relatório final
- Prova (40%)
 - Individual por unidade



Ausências e Presenças



- Serão considerados apenas **75%** das atividades contínuas
- Caso o aluno faça **100%** das atividades, os **25%** com menor desempenho serão descartados.

Palavra Chave

Feedback – Como estamos indo?



Dúvidas



