

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais – Campus Barreiro

Curso: Sistemas de Informação

Disciplina: Interação Humano-Computador, 5º semestre/2018

Alunos: Douglas Willian de Castro

Matheus José Pereira Sales

Data: 06/04/2018

Repositório GITHUB: https://github.com/douglaswcastro/Controle_Medico_Familiar

Trabalho do Módulo 1 - IHC com GUI

Relatório de Desenvolvimento do Trabalho

Software selecionado:

Aplicação de Controle Médico Familiar

O programa desenvolvido é um software focado em auxiliar seu usuário em realizar controle relacionado à sua situação médica e a de seus familiares, servindo como um espaço para anotar e documentar as informações e ocorrências do dia-a-dia.

Para que um software atinja o sucesso, é necessário que o mesmo forneça uma ótima experiência ao seu usuário, devendo ser o mais intuitivo e prático quanto for possível, para assim chamar a atenção do público e conseguir cativá-lo. Para tal, foram criadas diversas regras e normas que guiam a moldagem de interfaces, sendo importantíssima sua aplicação.

Na execução do trabalho houve grande foco em atender os princípios e recomendações ensinadas, para poder assim criar uma experiência agradável ao usuário, agregando usabilidade e facilidade no seu uso.

Este relatório irá conter exemplos de aplicações de diferentes princípios de IHC utilizados na criação e modelagem das interfaces na aplicação proposta.

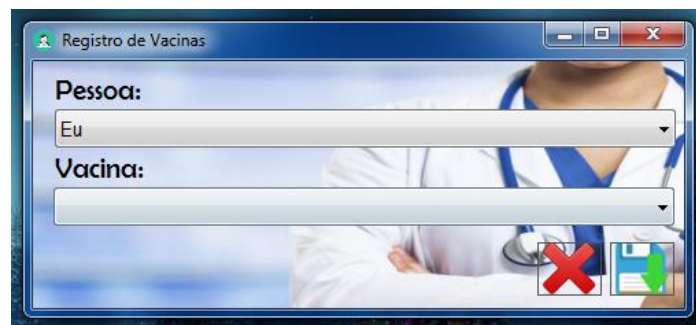
- **Componentes Gráficos da Interface**

A interface gráfica da aplicação foi feita no formato WIMP, utilizando principalmente de janelas, ícones e menus para navegação, e utilizando de campos de texto e botões para entrada de dados.

São todos componentes comumente usados, sendo de fácil reconhecimento para usuários que possuam alguma experiência, e são aplicados de forma padronizada na aplicação.



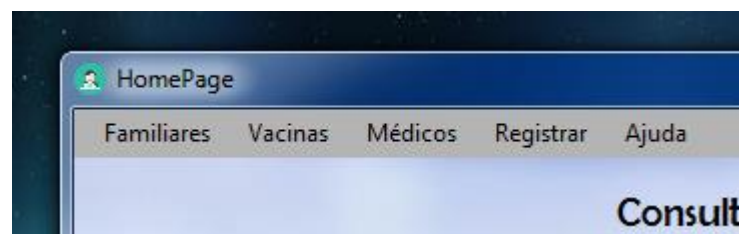
As caixas de texto são a melhor alternativa para simples inserção de texto pelo usuário. Organizar as opções por um menu é uma forma intuitiva de juntar diferentes opções sem ficar desagradável visualmente.



Foram utilizados DropDownList como uma forma de permitir ao usuário selecionar opções que já foram cadastradas previamente.

- **Princípios Gestálticos**

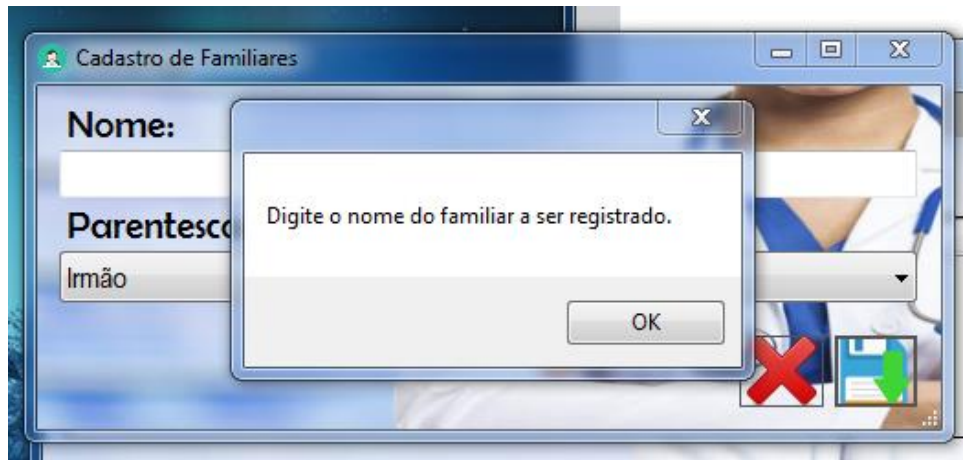
Foram aplicados os princípios de Gestalt que cabiam no desenvolvimento da interface, que embora seja simples também se beneficia de seu uso.



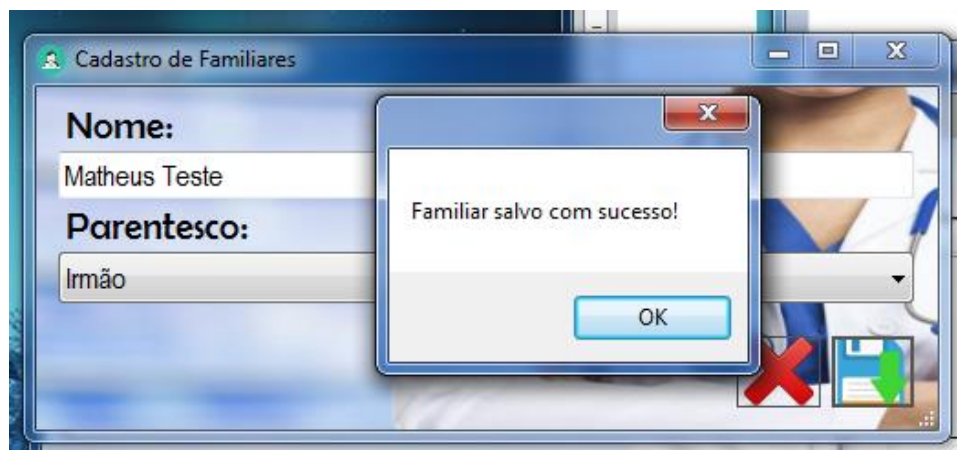
- O Menu superior, que atua como o principal componente de navegação, utiliza de proximidade e região comum, sendo um grupo de opções que ficam próximas para manter sua identidade.

- **Recomendações Ergonômicas**

A interface aplica a ergonomia ao manter a comunicação com seu usuário, avisando-o quanto ao sucesso nas operações efetuadas, assim como caso ocorra algum erro.



- Neste caso, a caixa de texto não foi preenchida, resultando em um erro que é notificado devidamente ao usuário.



- No exemplo, o usuário fez o preenchimento correto dos campos, fazendo sua operação bem sucedida, que é notificada por uma caixa de mensagem que exige uma confirmação para ser fechada.

- **Regras de Ouro**

Foi idealizado que a aplicação seguisse as regras, pois elas auxiliam muito na montagem de uma boa interface para o usuário. No exemplo acima é demonstrado um exemplo de Feedback Informacional, onde o software notifica o usuário de que uma operação foi bem sucedida ou não.

Ao manter um formato bem padronizado entre suas diferentes telas, com ícones similares, o a aplicação mantém a consistência do seu design e torna seu uso mais intuitivo e fácil. Ela também trata de possíveis erros e notifica como evita-los.