

# Interface Humano-Computador

---

Alunos: João Vitor Persuhn e Mônica Luiza Doege

# O que é IHC?

- Foca na interação do humano com o computador
- Nascimento do UX
- Estuda o comportamento humano
- O modo como o usuário interage com a interface é onde a ciência comportamental, a ciência da computação e outros campos de estudo se cruzam.



# O que é IHC?

- Na Interação Humano-Computador deve sempre considerar:
  - desejos e necessidades dos usuários;
  - habilidades ou possíveis limitações físicas do usuário;
  - como funciona o sistema de percepção do usuário
  - o que os usuários acham atrativo ou agradável ao interagir com computadores.

# História da IHC

- **Xerox Alto - 1973** - Computador da Xerox que teve o primeiro esboço de uma Interface Gráfica de Usuário (GUI) que mais tarde serviria de inspiração para o Macintosh e Windows.
- **Apple II - 1977** - Veio após o Apple I, possuía monitor colorido e placa-mãe com expansão para mais cartões da Apple.
- **IBM PC - 1981** - Primeiro PC da IBM, vinha apenas com teclado, pois o monitor podia ser a TV. Utilizava windows básico de SO.
- **Lisa - 1983** - Lançado pela Apple foi o primeiro computador pessoal com interface gráfica para o usuário, possibilitando que o usuário conseguisse utilizá-lo sem nenhum treinamento.
- **Macintosh - 1984** - Era mais organizado que os computadores anteriores, pois possuía menus e ícones.
- **Ascensão email e internet - 1990** - Foi quando o ser-humano começou a utilizar o computador como meio de comunicação.
- **Fundação do google - 1998** - Mudou a forma como o conteúdo era produzido e consumido na internet, trazendo mais autonomia para o usuário.

# Aplicação da IHC

- A partir dos estudos se criam sistemas que são chamados de Interface de Usuário, ou UI, e é através dela que um humano irá interagir com um computador.
- IHC também se concentra na funcionalidade específica dos computadores e na função que eles desempenham ao lado dos seres humanos.
- UX é o estudo de todos os aspectos da interação entre o usuário e a experiência completa do produto, do início ao fim.

# Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction

- Livro de Ben Shneiderman, cita 8 principais regras para o sucesso do IHC:
  - Prezar pela consistência;
  - Permissão do uso de atalhos
  - Proporcionar feedback informativo
  - Projetar diálogos para gerar conclusão de tarefas;
  - Prevenir erros;
  - Permitir uma fácil reversão de ações;
  - Apoiar o locus interno de controle;
  - Reduzir a carga da memória de curto prazo.

# Referências

<https://medium.com/contexto-delimitado/interface-humano-computador-5bd0ee9d7d2e>

[https://awari.com.br/interacao-humano-computador/?utm\\_source=blog](https://awari.com.br/interacao-humano-computador/?utm_source=blog)

<https://aelaschool.com/designdeinteracao/interacao-humano-computador-tudo-que-voce-precisa-saber/>

<https://www.devmedia.com.br/introducao-a-interface-homem-maquina/24013>

Obrigado pela atenção

---