

Interface Homem-Computador: Fundamentos e Aspectos Motivacionais

Neilda da Silva Costa

neilda.neilda@hotmail.com

Unidade de Educação a Distância – Licenciatura em Computação
Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE)
Recife – PE – Brasil

Resumo. *A Interface Homem-Computador ou Interação Humano-Computador (IHC) é o conjunto de ações através do qual uma pessoa (humano) interage com uma máquina (computador). Segundo Comissão Especial de Interação Humano-Computador da SBC (Sociedade Brasileira de Computação) “A Interação Humano-Computador (IHC) é uma área de pesquisa dedicada a estudar os fenômenos de comunicação entre pessoas e sistemas computacionais”. Esta área de estudo se preocupa em desenvolver sistemas interativos, ou seja, que possuam interfaces amigáveis, o que facilita a comunicação entre o usuário comum e a tecnologia em questão.*

1. Introdução

A tecnologia, comumente, é usada como forma de: Aprimorar e facilitar nossas atividades sejam elas diárias ou eventuais e também de melhorar nossas habilidades em função da atividade que desenvolvemos.

A **Interface Homem-Computador** ou **Interação humano-computador – IHC** estuda interação entre pessoas e computadores. Este estudo cuida para que o uso de computadores ou sistemas seja o mais simples, agradável e seguro possível.

Este artigo traz uma pequena apresentação sobre o que é a “Interface Homem-Computador” mostrando sua importância e algumas das suas possíveis aplicações na realidade atual.

2. Importância da Interface Homem-Computador (IHC)

A IHC preocupa-se em projetar, avaliar e desenvolver, sistemas que proporcionem a maior interação possível. Esta área de estudo, além dos aspectos computacionais da interface, considera também que fatores humanos tais como: a percepção visual, a psicologia da leitura e o modelo mental do usuário, podem afetar diretamente na interação entre o usuário e a máquina.

Interação homem-computador é considerada um campo de estudo multidisciplinar que envolve, dentre outras, as áreas da: Computação, Psicologia,

Linguagens e Humanas. Este estudo não é voltado à computação, ou às particularidades do ser humano, mas sim ao modo como se dará a comunicação entre os dois.

Por este motivo, uma preocupação fundamental da IHC é o ser humano, ou seja, o usuário é o componente central para o desenvolvimento da tecnologia. Sendo assim é importante o estudo das pessoas, atividades e contextos onde estas tecnologias serão usadas. A partir destas peculiaridades pode-se aproveitar o conhecimento e competências que a população alvo possui, para desenvolver uma tecnologia que possua um importante componente, definido por “*usabilidade*”.

3. Fundamentos da IHC e Design Interativo

Uma preocupação central do *design* de interação é criar produtos interativos e que sejam usáveis, ou seja, produtos fáceis de aprender, eficazes no uso, que proporcionem ao usuário uma experiência agradável.

IHC: É o campo que estuda situações que ocorrem durante a comunicação entre o homem e o computador. Assim sendo a IHC envolve a interface, o ambiente físico e o ser humano que realiza uma atividade.

Interface: É a parte do software que está visível ao usuário. É por meio da interface que uma pessoa se comunica com um programa. Uma boa interface Pode se tornar uma fonte de motivação e até, dependendo de suas características, uma grande ferramenta para o usuário, ou então, se mal projetada, pode se transformar em um ponto decisivo na rejeição de um sistema.

Usabilidade- é um termo usado para definir a facilidade com que as pessoas podem empregar uma ferramenta ou objeto a fim de realizar uma tarefa específica. A ISO 9241 define que “Usabilidade é a capacidade que um sistema interativo oferece a seu usuário, em determinado contexto de operação, para a realização de tarefas de maneira eficaz, eficiente e agradável”.

Ergonomia – É o estudo do relacionamento entre o homem e seu trabalho. A *ergonomia da interface* estuda a compreensão da IHC e como ocorrem as interações entre os componentes de um sistema. Com a aplicação dela pode-se construir parâmetros para a criação de novos produtos, que incluam as pretensões dos usuários, aliadas a melhor forma de realizar uma tarefa.

Design Interativo – Esta área preocupa-se em projetar produtos interativos que sejam usados pelo grupo-alvo, seja na vida pessoal ou profissional. O *Design de Interação* envolve várias áreas e vários tipos de conhecimento, devido à necessidade de entender como os usuários se comportam em determinadas situações, assim como de desenvolver produtos para os mais diversos tipos de tecnologias.

5. Considerações Finais

Ao final deste, podemos destacar a importância que a Interface Homem-Computador representa para a Computação contemporânea, em vista da constante evolução que vemos na área de tecnologia. Por este motivo notamos que um dos grandes desafios da IHC é manter-se atualizado tecnologicamente, assim como garantir que estas tecnologias sejam aproveitadas, levando assim mais benefícios ao usuário.

É imprescindível citar também a preocupação da IHC em relação ao usuário, motivo pelo qual busca entender as particularidades do grupo-alvo, para assim desenvolver produtos que sejam “usáveis”.

Referências

CAVALCANTI, Jorge. Design de Interação. UNIVASF

CEIHC (Comissão Especial de Interação Humano-Computador) – Disponível em: <http://comissoes.sbc.org.br/ce-ihc/> Acesso em 27-11-12.

NORMAN, Donald. *Emotional Design*. New York: Basic Books, 2004.

OLIVIERI; LISBOA; GUEDES; VALIATI; SANCHOTTENE. Interface com o Usuário.UFF. 2010

OLIVEIRA, Gerson. Práticas e Intervenção em Qualidade de Vida- A Ergonomia no Trabalho e as Novas Tecnologias. UNICAMP