



# Noções de interação homem-computador

EXPLICAR SOBRE A IMPORTÂNCIA DA INTERAÇÃO HOMEM-MÁQUINA NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO RELACIONADO AO DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS PARA A INTERNET.

## Apresentação

Prezado aluno, seja bem-vindo! Certamente, se você já chegou até aqui é porque você possui acesso à internet e provavelmente alguma vez na sua vida se deparou com algum site ou sistema com um péssimo design ou outro em que não consegue navegar, porque não encontra os caminhos corretos. É exatamente do que irá tratar as nossas aulas.

Esta disciplina é composta por 20 aulas que abordam o desenvolvimento de interfaces para sistemas *web*, utilizando técnicas de design e usabilidade.

Para que você tenha êxito nos seus estudos é necessário que acompanhe as aulas com atenção e faça os exercícios propostos. Não leia apenas. Pense e entenda o que está sendo feito. Faça todas as atividades propostas. Vamos desenvolver a interface juntos, passo a passo. Então, vamos começar. Primeiramente precisamos definir alguns conceitos sobre o que iremos estudar.

## O que é interface

Segundo o dicionário The Merriam-Webster: *ln.ter.fa.ce*:

- Uma superfície formada por dois corpos, espaços ou fases.
- O lugar em que dois sistemas independentes se encontram para agir ou se comunicar um com o outro.

Interface pela ciência da computação pode ser definida como uma comunicação entre os componentes do hardware com o software, ou vice-versa. Porém, preferimos uma definição mais contemporânea. Interface é como interagimos com o computador, seja por meio de hardware e ou por software.

## O que é usabilidade

Usabilidade é uma palavra com origem na língua inglesa: *usability*. A usabilidade nasceu na engenharia de software, definida como um conjunto de técnicas e boas práticas para a construção de um sistema, dotando-o de interface com características que a torne de fácil utilização.

Alguma vez você teve a oportunidade de conversar com o usuário do projeto em que está desenvolvendo? Já foi visitar o local de trabalho e analisou as tarefas que essa pessoa desempenha diariamente? Essas pequenas atividades, simples interações no ambiente de trabalho, tornam a análise de suas rotinas muito mais fácil e precisa. Realmente visitar o ambiente do usuário justifica o investimento do tempo porque é melhor dispendir de alguns dias acompanhando o usuário e compreender a sua rotina, do que gastar meses adaptando o código do sistema para algo que você tinha uma breve ideia de como funcionava. Tudo isso faz parte da base da engenharia da usabilidade e deve ser implementada na pesquisa inicial, se quisermos realmente desenvolver uma aplicação amigável e de fácil interação.

A usabilidade está diretamente ligada ao modo como buscamos e navegamos pela grande rede. Quantas vezes você se deparou com um site ou sistema em que seus olhos ficaram vagando pelo navegador em busca de informações e nada de encontrar o que procurava? Isso pode ser porque, talvez, a pessoa que desenvolveu não possuía atributos e conhecimentos suficientes para conceber uma interface de usabilidade aceitável, ou era totalmente leiga no assunto.

A busca pela boa prática de usabilidade é uma das crescentes preocupações dos profissionais e uma área que vem ganhando espaço para atender à exigência cada vez maior do mercado competitivo e globalizado.



Tanto em um site como em um sistema, o conteúdo da página principal é a informação mais importante, pois é por lá que os usuários acessam a interface. Lá também deve haver resumos das principais informações ou itens de áreas mais acessadas. Então, as pessoas lhe darão um crédito máximo de doze segundos para a tela carregar e impressioná-las. Se por algum motivo o carregamento demore um pouco

mais, o conteúdo não tenha agradado, o usuário não tenha encontrado a informação que procurava, ou ainda, não tenha conseguido entender como funciona a interface, a pessoa irá abandonar ou evitará a todo custo retornar a esse sistema porque você causou nela uma experiência ruim, desagradável, inesperada.

Obviamente para todo caso há exceções, existem pessoas que realmente possuem interesse maior ou que são mais empenhadas em buscar o material da pesquisa. Para elas, o discurso também é o mesmo, doze segundos para agradar aos olhos, senão irão procurar algo mais interessante na web.

Nossas aulas serão guiadas pelo longo caminho da usabilidade, por meio de vinte encontros que lhe auxiliarão a construir interfaces amigáveis e de fácil navegação. Você poderá planejar, desenvolver, executar e testar as tarefas que lhe serão propostas de um modo muito simples e organizado, com o objetivo de diminuir os erros e aumentar a produtividade no seu sistema. Iremos compreender os principais estudos no assunto tentar aperfeiçoar o modo como fazemos interfaces hoje.

Agora que sabemos o que é interface, concentraremos nosso aprendizado nos conhecimentos necessários para desenvolver uma boa interface. Na aula 2 conheceremos um pouco mais sobre a evolução da internet e como ela afetará o desenvolvimento da nossa interface. Todos preparados para a nossa próxima lição? Então, vamos lá!

Os conceitos de usabilidade não se restringem somente aos websites ou a sistemas, mas a todos os tipos de superfícies em que podemos embarcar um computador. Acesse o vídeo *A day made of glass 2* (Um dia feito de vidro 2). Disponível em: <<http://youtu.be/HDOogb8Wp9M>>

(ht  
tp:  
//s  
av  
efr  
o  
m.  
ne  
t/?  
url  
=h  
ttp  
%  
3A  
%  
2F  
%

2F  
yo  
ut  
u.  
be  
%  
2F  
H  
D  
O  
og  
b8  
W  
p9  
M  
&  
ut  
m  
\_s  
ou  
rc  
e=  
ch  
a  
m  
ele  
on  
&  
ut  
m  
-  
m  
ed  
iu  
m  
=e  
xt  
en

si  
on  
s  
&  
ut  
m  
\_c  
a  
m  
pa  
ig  
n=  
lin  
k\_  
m  
od  
ifi

(<http://youtu.be/HDOogb8Wp9M>er).

O filme *A day of glass* nos nutre com inúmeras ideias para a construção de interfaces intuitivas. Note que os personagens interagem naturalmente com a tecnologia, isso é um exemplo do que se pode fazer com um pouco de criatividade e muito estudo no desenvolvimento da usabilidade de novas interfaces.

Para memorizar os conhecimentos adquiridos nesta aula, clique no botão a seguir e faça o caça-palavras proposto.

EXERCÍCIO ([https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/\\_g/dinter80\\_100/a01ex01\\_dinter80\\_100.htm](https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/_g/dinter80_100/a01ex01_dinter80_100.htm))

Estimule seu raciocínio com o jogo da forca, clique no botão a seguir.

EXERCÍCIO ([https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/\\_g/dinter80\\_100/a01ex02\\_dinter80\\_100.htm](https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/_g/dinter80_100/a01ex02_dinter80_100.htm))

## REFERÊNCIA

CORNING. *Corning's "A Day Made of Glass" Videos: From Viral Sensation to Valuable Tool*. Disponível em:

<[http://www.corning.com/news\\_center/features/adaymadeofglass\\_valuable\\_tool.aspx](http://www.corning.com/news_center/features/adaymadeofglass_valuable_tool.aspx)>

([http://www.corning.com/news\\_center/features/adaymadeofglass\\_valuable\\_tool.aspx](http://www.corning.com/news_center/features/adaymadeofglass_valuable_tool.aspx)). Acesso em: 15 out. 2012.

KRUG, Steve. *Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web*. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008.

\_\_\_\_\_. *The Merriam-Webster Dictionary – New Edition*. Springfield/Massachusetts: Merriam Webster Mass Market, 2004.

MINISTÉRIO DO PLANEJAMENTO, ORÇAMENTO E GESTÃO. *Padrões Brasil e-Gov*: Cartilha de Usabilidade. Secretaria de Logística e Tecnologia da Informação – Brasília: MP, SLTI, 2010. Disponível em: <<http://www.governoeletronico.gov.br>> (<http://www.governoeletronico.gov.br>). Acesso em: 3 abr. 2013.

NIELSEN, Jakob. Usability Engineering. *Morgan Kaufmann*, Inc. San Francisco, 1993.

PREECE, Jennifer. *Design de interação além da interação homem-computador*. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2008.