

# IF681 - Interface Usuário-Máquina

Bento Da Silva

November 2019

## 1 Introdução

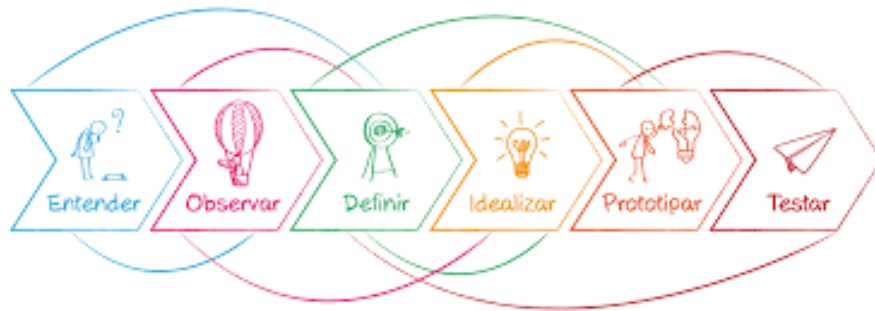
A disciplina Interface Usuário-Máquina é ministrada pelo Professor Alex Sandro Gomes no 4ª período do curso de Ciência da Computação no Centro de Informática da Universidade Federal de Pernambuco, CIN-UFPE. Essa disciplina busca apresentar conceitos básicos de Design de interação homem-máquina, centrados no usuário, e Design Thinking para a concepção de sistemas computacionais interativos.[3]



Figure 1: Interface Usuário-Máquina  
[4]

## 2 Relevância

Na conclusão da disciplina é apresentado um pitch, em que os estudantes precisam apresentar de forma clara e objetiva o projeto desenvolvido com a metodologia apresentada na disciplina. Essa apresentação demonstra e ensina uma prática essencial no mercado, estimulando os estudantes a defenderem e concluir seus projetos, voltando suas soluções para a sociedade.



### 3 Relação com outras disciplinas

A disciplina Interface Usuário-Máquina apresenta alta relação com o design e introduz conceitos primordiais para que os alunos possam trabalhar de forma multidisciplinar.



Figure 3: Interação com Design  
[1]

[?] “I always thought something was fundamentally wrong with the universe”

## References

- [1] Design imagem.
- [2] Design thinking imagem.
- [3] Interface usuário-máquina.
- [4] Interface usuário-máquina imagem.