

Interface Humano-Computador

Introdução

Versão de 16.08.2012

Interface Homem-Computador / Interface Homem-Máquina

Baecker & Buxton (1987)

Conjunto de processos, diálogos e ações através dos quais um usuário humano **interage** com um determinado sistema computadorizado.

ACM - SIGCHI (1992)

Uma disciplina que se dedica ao design, avaliação e implementação de sistemas computadorizados **interativos** para o uso humano e ao estudo dos principais fenômenos que circundam essa **interação**.



Interatividade

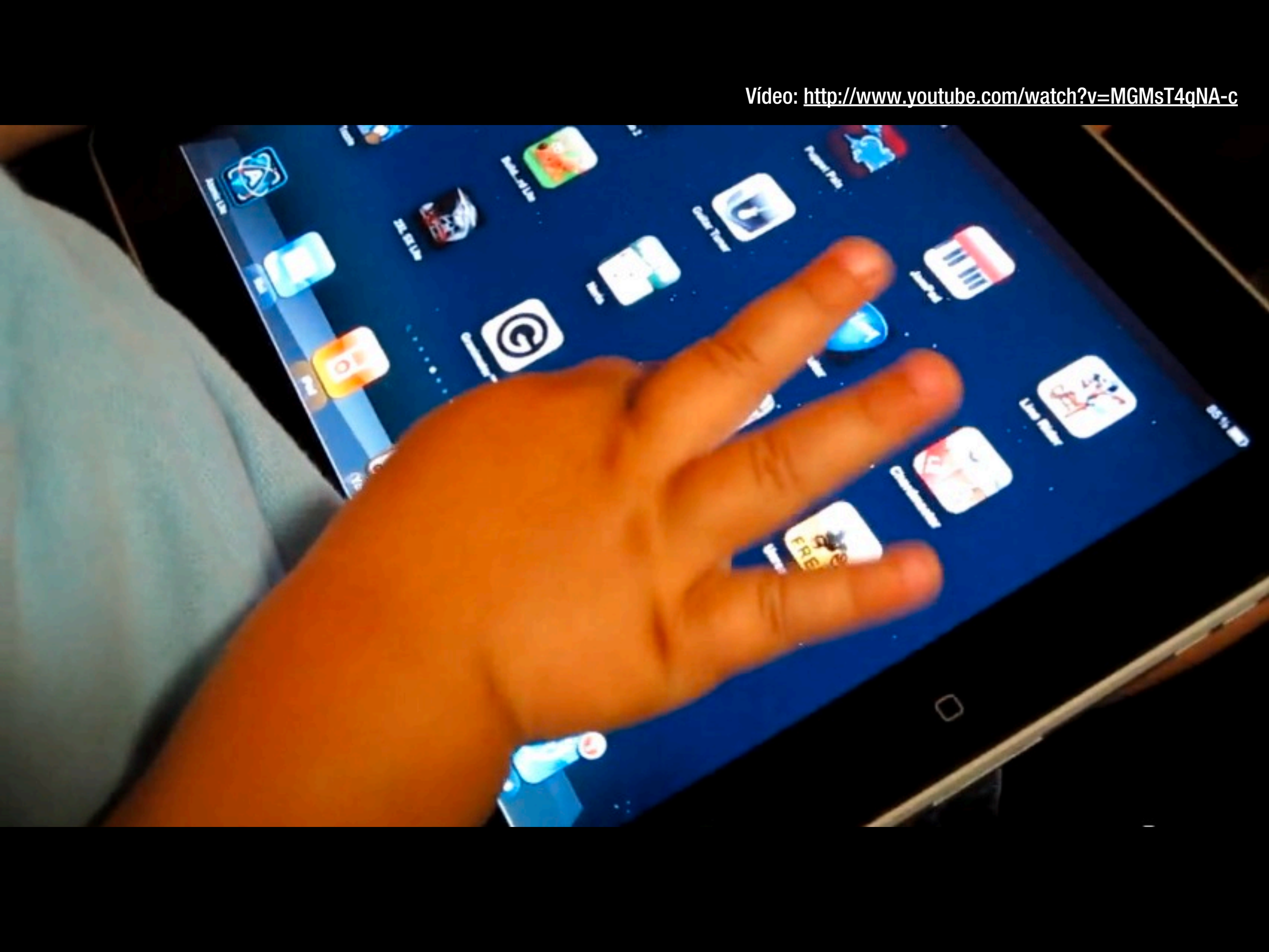
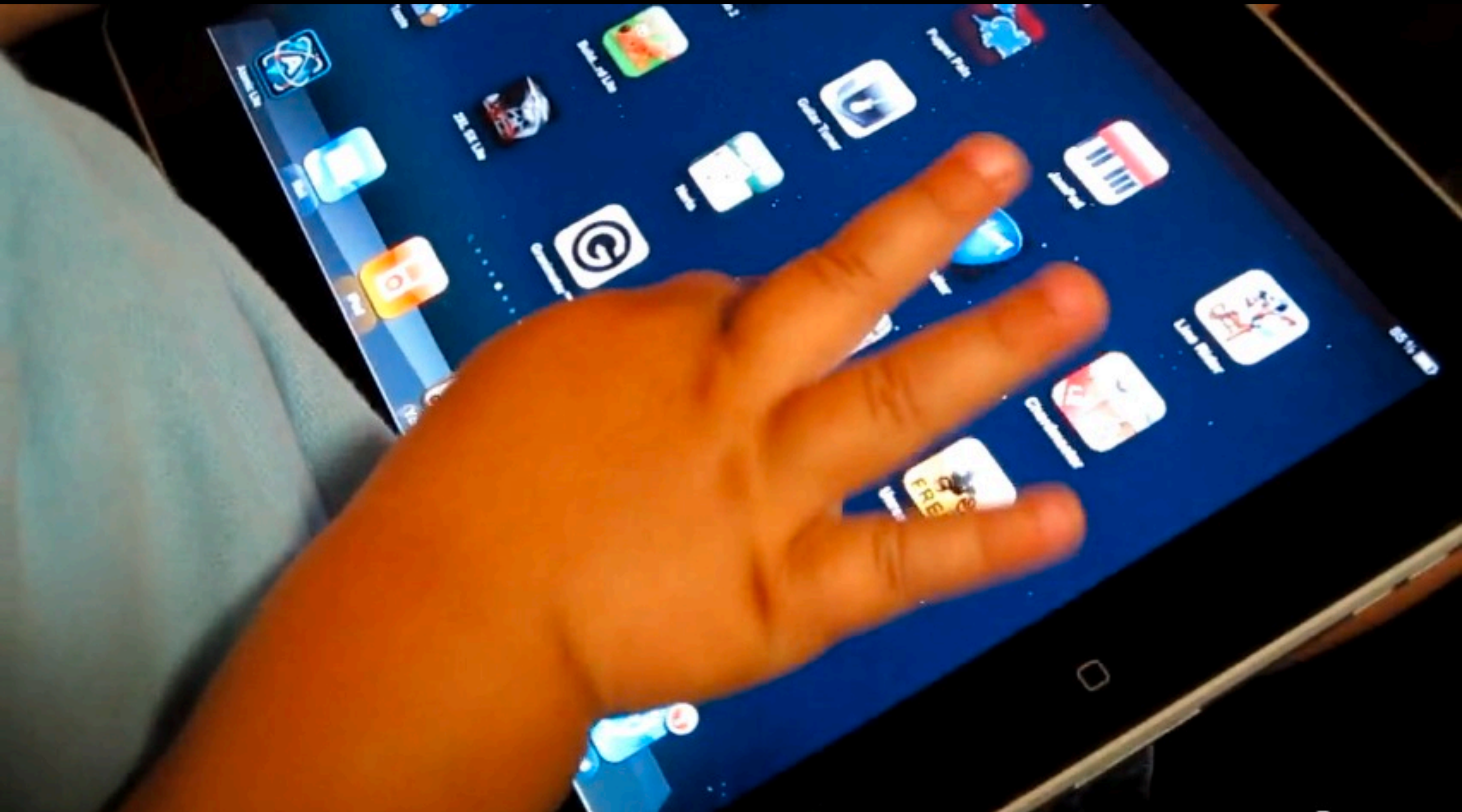
JENSEN, J. F. (1998)

Interatividade é uma medida do potencial de habilidade de uma mídia permitir que o usuário exerça **influência** sobre o conteúdo ou a forma da **comunicação** mediada.

LEMOS, André (2000)

A interatividade digital é compreendida como um tipo de **relação** tecno-social, ou seja, como um **diálogo** entre homem e máquina, através de interfaces gráficas, em tempo real.

Video: <http://www.youtube.com/watch?v=MGMsT4qNA-c>

A close-up photograph of a person's hand interacting with an iPad. The hand is positioned over the screen, with fingers spread. The iPad screen displays a grid of various application icons, including social media apps like Facebook and Twitter, and utility apps like a calendar and a clock. The background is dark, and the iPad's home button is visible at the bottom.

**Afinal
o que deixa
a interação
mais fácil?**



velocidade - a taxa com que um *input* pode ser assimilado pelo ambiente mediado

amplitude - (*range*) refere-se ao número de possibilidade de ações em cada momento

mapeamento - a habilidade do sistema em mapear seus controles em face das modificações no ambiente mediado de forma natural e previsível

IHC é interdisciplinar

Áreas: Ciência da computação, Psicologia, Ciência da informação, Ergonomia, Sociologia, Antropologia, Educação, Design da informação etc;

Assunto de estudo: Usuários (como seres que possuem intenções, atitudes, capacidades, limitações e personalidades)

Design centrado no

USUÁRIO 

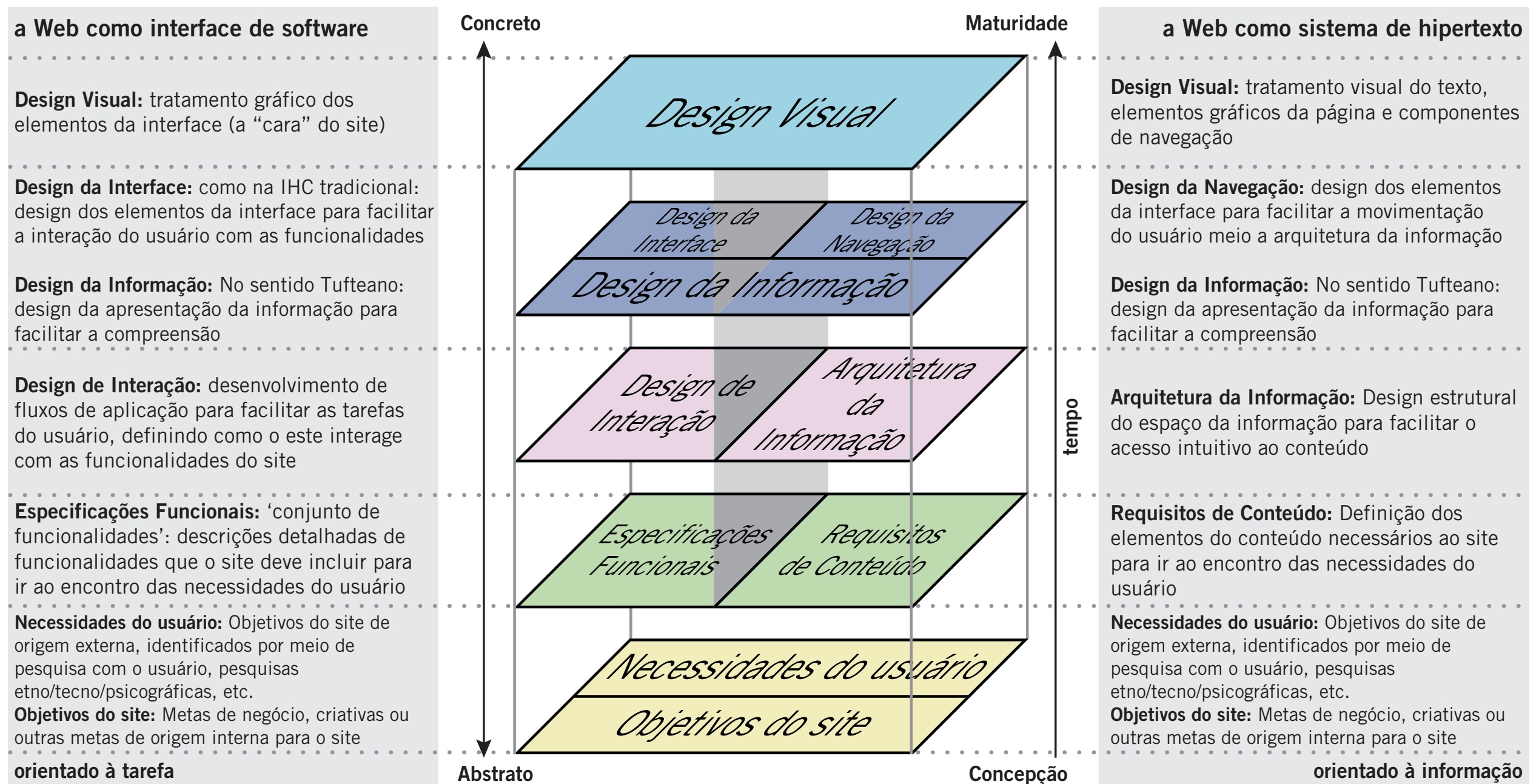
Os Elementos da Experiência do Usuário

Jesse James Garrett
jjg@jjg.net

30 de março de 2000

Tradução para o
Português por
Livia Labate

Uma duplicidade básica: A Web foi originalmente concebida como um espaço de troca de informações hipertextuais, porém, o desenvolvimento crescente de sofisticadas tecnologias encorajou seu uso como uma interface de software remoto. Esta natureza dúbia resulta em muita confusão conforme, profissionais da experiência do usuário tentam adaptar suas terminologias para casos que estão além do escopo da aplicação original. O objetivo deste documento é definir alguns destes termos dentro de seus contextos apropriados e de esclarecer as relações subjacentes entre estes vários elementos.



Este esquema está incompleto: O modelo aqui delineado não aborda considerações secundárias (como aquelas que surgem durante o desenvolvimento técnico e de conteúdo) que podem influenciar as decisões durante o desenvolvimento da experiência do usuário. Além disto, este modelo não descreve um processo de desenvolvimento nem define os papéis dentro de um time de projeto. O que procura definir, são as considerações-chave que fazem parte do desenvolvimento da experiência do usuário na Web atualmente.

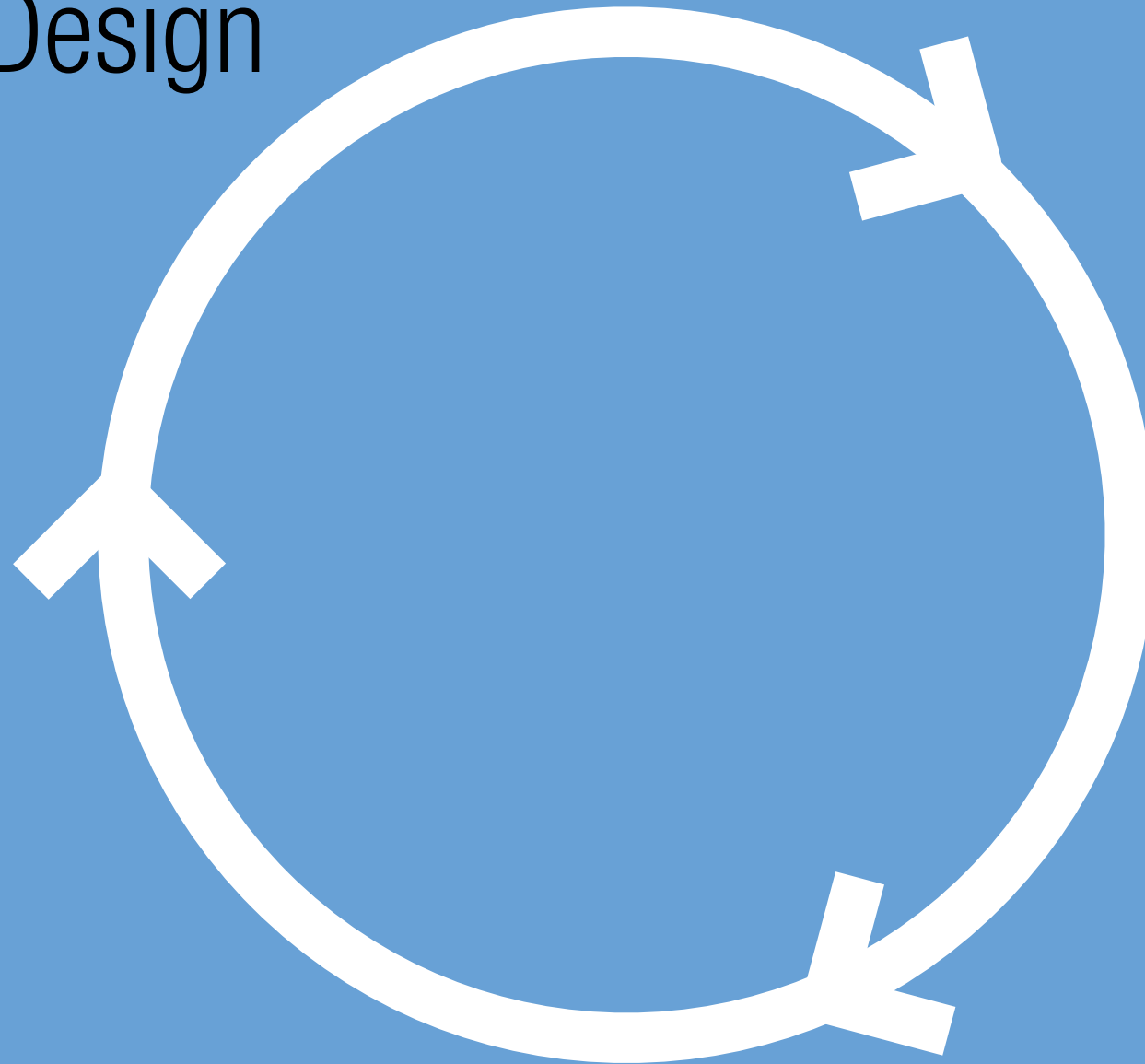
Revisando...

- ✓ O que é IHC?
- ✓ O que é interatividade?
- ✓ Quais fatores que contribuem para facilitar a interatividade?
- ✓ Que disciplinas dão base a IHC?
- ✓ E qual o grande assunto a ser estudado?

Design

Implementação

Avaliação



Fazer bom design de interface
não é complicado
e veremos como

Design para as pessoas

- ✓ Projeto orientado a tarefas, objetivos e valores das pessoas
- ✓ Trabalhe com os usuários durante todo o processo
- ✓ Avalie decisões do ponto de vista dos usuários, do trabalho deles e do ambiente onde eles estão
- ✓ Preste atenção para as habilidades das pessoas e situações
- ✓ Fale com os **verdadeiros** experts

:-)

Perguntas?

Exercício em sala

Pense nas atividades que seus familiares, amigos e conhecidos fazem todos os dias. Converse com seu grupo para listar que atividades você acha que podem ser melhoradas e otimizadas com um sistema web (site, aplicativo...).

- Em grupos de 3 alunos
- Não esqueça os nomes dos membros do grupo, período e turno

Referências e créditos

ACM SIGCHI. Association for Computing Machinery, 1992. p. 16.

BAECKER, R. M. & BUXTON, W. A. S. Readings in Human-Computer Interaction. Los Altos (CA): Morgan Kaufmann Publishers, 1987.

GARRETT, J.J., The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition, New Riders Pub. 2010.

JENSEN J. F., Interactivity. Tracking a New Concept. In Media and Communication Studies, U. Carlsson Ed. Nordicom Review, 1998.

LEMOS, André L.M. “Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais”, 1997.

KLEMMER, S. HCI Class. Acessado em setembro de 2012 em <<http://www.hci-class.org/>>.

:-)

Obrigado!

professor@rodrigomuniz.com