






Interface Homem-máquina

# **Apresentação da disciplina**



## Rodrigo Muniz

-  Designer de Interfaces na [Robô Livre](#)
-  Estudou Design da Informação na [Universidade Federal de Pernambuco](#)
-  Mora em [Recife, PE, Brasil](#)
-  De [Limoeiro, PE, Brasil](#)
-  Nasceu em 28 de março de 1984



# É fácil fazer...

A **roboivre.org** é uma plataforma de desenvolvimento colaborativo e está disponível desde 2005 para ajudar a mostrar, que a robótica pode e deve ser desenvolvida por qualquer pessoa que tenha interesse.

Mais sobre a Robô Livre

Like 201

Siga @roboivre 162 seguidores

rodrigo

.....

entrar

☐ lembrar-me

[Esqueceu sua senha?](#)

**Novo na Robô Livre?** Inscreva-se hoje!

Nome e Sobrenome

Nome de usuário

E-mail

Cadastrar

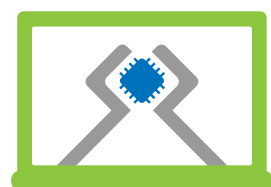


#Robótica  
#CPRcife  
#Concurso

Mergulhe no mundo da Robótica Livre

Pesquisa  
acadêmica

Mercado



**ROBUCA**



**ROBOLIVRE.ORG**®



**Expectativas**

VS

**O que realmente  
vamos aprender?**

# Objetivos gerais

Aprender como planejar tecnologias que gerem satisfação nos usuários, no lugar de frustração. Por meio de várias técnicas para prototipagem rápida e avaliação de mais de uma alternativa de interface. Como fazer prototipagem em papel e mock-ups de baixa-fidelidade que são interativos; e como usar esses designs para receber feedback de pessoas envolvidas como colegas de trabalho, clientes e usuários. Aprender princípios de design visual para que possa organizar e apresentar de forma eficiente a informação em interfaces.

E ainda estudar princípios de percepção e cognição que gera design de interação que funciona. Aprender como aplicar e analisar experimentos controlados de interface com usuários.



# Ao final do semestre você vai:

- ✓ Entender como criar uma interface a partir das necessidades reais de quem irá usá-la
- ✓ Produzir protótipos de soluções de interfaces em estágio inicial
- ✓ Dominar técnicas de avaliação de alternativas de como apresentar a informação na interface de forma eficiente
- ✓ Conduzir testes de usabilidade online e offline

# Metodologia de ensino

✓ Aulas expositivas

✓ Exercício e Trabalhos em campo

**Pontos extras para  
a avaliação**



# Metodologia de avaliação

- ✓ Participação ativa em sala de aula
- ✓ Primeira parte:
  - Prova de 0 a 10 + Pontos dos exercícios e participação
- ✓ Segunda parte:
  - Interdisciplinar 0 a 10
- ✓ Terceira parte:
  - Prova de 0 a 10 + Pontos dos exercícios e participação

# Outros pontos

- ✓ Horário de aula
- ✓ Celular
  - Sempre no modo Silencioso. Atender **só casos de urgências** e **apenas** fora da sala de aula.
- ✓ Conversas paralelas / Atenção na aula
  - Qualquer um pode interromper a aula para tirar dúvida. Evitar conversas com o colega em horários de aula expositiva. Isso não atrapalha só o professor mas também os colegas.
- ✓ Participação em sala

# Outros pontos

✓ Importância da leitura

✓ Prazos

- Os pontos só são válidos para exercícios entregues no prazo e formato informado.
- As entregas de exercícios são de total responsabilidade do aluno. Portanto, faça backup para evitar que o cachorro coma seu pendrive com o material.

:-)

# Perguntas?

:-)

# Obrigado!

professor@rodrigomuniz.com

Parar ter acesso ao meu currículo completo, acesse o link: <http://goo.gl/zHbvl>