

MAC0446 - INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR

professor Hitoshi

AULA 1 (18/08/22)

- a IHC tem o objetivo de melhorar a interface e diminuir o tempo e a dificuldade que um usuário leva para terminar uma tarefa.
- ecologia: o conhecimento está no espaço, a memorização não é necessária.
- minimizar o aprendizado
- não ter cognição: percepção e reação.
- sistema legado
- computador → artefato (computadores que "não são computadores": TV, geladeira).

23 de agosto de 2022

USABILIDADE x UX (experiência do usuário)

Interação Humano-computador

anos	60	TTY	super	altamente	200 K
	70	monitores	mini	especializados	20 K
	80	mouse	micro	sem especialização	2 K
	90		micro desktop		
	00		notebooks		
	10		www. (nuvem)		
			mobile		

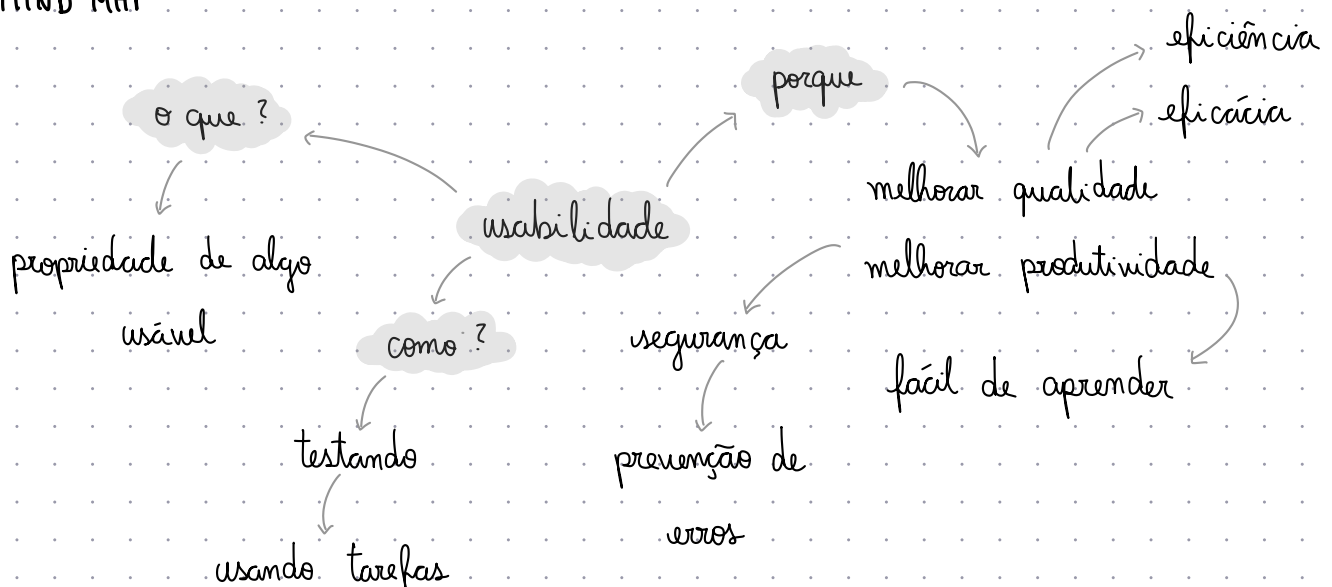
- interface gráfica
- messy desktop

25 de agosto de 2022

CONCEITO DE USABILIDADE

- usabilidade
- porque, como (avaliar), onde, quando
- útil x usável
- qualidade de interação
- affordance
- paradigmas: essencialista, relacional

MIND MAP



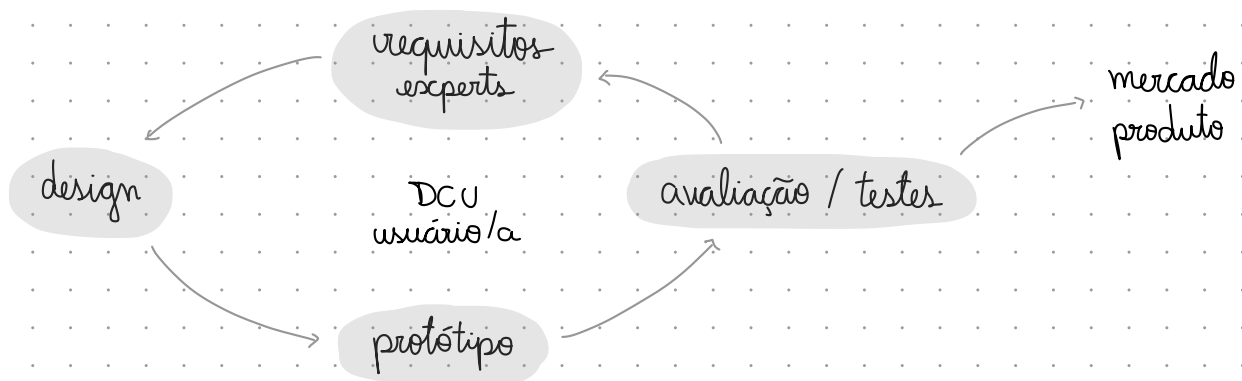
30 de agosto de 2022

USABILIDADE

- aumentar produtividade
 - eficiência e eficácia
 - fácil de aprender
 - fácil de lembrar
- ≠ entre GUI
linha de comando
- minimizar erros
 - UX - estética / ergonomia

como a gente desenvolve artefatos com boa usabilidade?

- testar cedo
 - rápido
 - quanto + melhor
- mudança da forma que o usuário já utiliza o produto
- transformação



1 de setembro de 2022

HEURÍSTICA

- visibilidade do estado do sistema
 - manter o usuário informado
 - feedback
 - tempo de resposta
- relação entre sistema e mundo real
 - coerência
- usuário tem liberdade e escolha
 - formas fáceis de escapar de situações indesejadas
 - Wizard: sequência de ações de acompanhamento (exemplo: instalação)
- consistência e padronização (exemplo: quest)
- prevenção de erros (exemplo: limitar entrada)
- prefira reconhecimento à recordação
- flexibilidade e eficiência
- recuperação de erros
 - reconhecer e diagnosticar
- documentação e help