

# Reflecting Human values in the Digital Age

## MC750 - Construção de Interfaces Homem-Computador

Tiago Chedraoui Silva  
RA:082941

Universidade Estadual de Campinas

14 de março de 2011



## The end of interface stability

## The end of interface stability

- Os computadores são cada vez mais parte do nosso ambiente

## The end of interface stability

- Os computadores são cada vez mais parte do nosso ambiente
- Local da interação humano-computador é desconhecido

## The end of interface stability

- Os computadores são cada vez mais parte do nosso ambiente
- Local da interação humano-computador é desconhecido

## The growth of techno-dependency

## The end of interface stability

- Os computadores são cada vez mais parte do nosso ambiente
- Local da interação humano-computador é desconhecido

## The growth of techno-dependency

- Dependência computacional

## The end of interface stability

- Os computadores são cada vez mais parte do nosso ambiente
- Local da interação humano-computador é desconhecido

## The growth of techno-dependency

- Dependência computacional
- Sistemas distribuídos



## The end of interface stability

- Os computadores são cada vez mais parte do nosso ambiente
- Local da interação humano-computador é desconhecido

## The growth of techno-dependency

- Dependência computacional
- Sistemas distribuídos

## The growth in hyperconnectivity

## The end of interface stability

- Os computadores são cada vez mais parte do nosso ambiente
- Local da interação humano-computador é desconhecido

## The growth of techno-dependency

- Dependência computacional
- Sistemas distribuídos

## The growth in hyperconnectivity

- Novas ferramentas →  
Eficiência e ganho tempo

## The end of interface stability

- Os computadores são cada vez mais parte do nosso ambiente
- Local da interação humano-computador é desconhecido

## The growth of techno-dependency

- Dependência computacional
- Sistemas distribuídos

## The growth in hyperconnectivity

- Novas ferramentas → Eficiência e ganho tempo
- Presença digital → Consumo de tempo

## The end of interface stability

- Os computadores são cada vez mais parte do nosso ambiente
- Local da interação humano-computador é desconhecido

## The growth of techno-dependency

- Dependência computacional
- Sistemas distribuídos

## The growth in hyperconnectivity

- Novas ferramentas → Eficiência e ganho tempo
- Presença digital → Consumo de tempo

## The end of the ephemeral

## The end of interface stability

- Os computadores são cada vez mais parte do nosso ambiente
- Local da interação humano-computador é desconhecido

## The growth of techno-dependency

- Dependência computacional
- Sistemas distribuídos

## The growth in hyperconnectivity

- Novas ferramentas → Eficiência e ganho tempo
- Presença digital → Consumo de tempo

## The end of the ephemeral

-  → 

## The end of interface stability

- Os computadores são cada vez mais parte do nosso ambiente
- Local da interação humano-computador é desconhecido

## The growth of techno-dependency

- Dependência computacional
- Sistemas distribuídos

## The growth in hyperconnectivity

- Novas ferramentas → Eficiência e ganho tempo
- Presença digital → Consumo de tempo

## The end of the ephemeral

- 
- “Digital footprint”

## The end of interface stability

- Os computadores são cada vez mais parte do nosso ambiente
- Local da interação humano-computador é desconhecido

## The growth of techno-dependency

- Dependência computacional
- Sistemas distribuídos

## The growth in hyperconnectivity

- Novas ferramentas → Eficiência e ganho tempo
- Presença digital → Consumo de tempo

## The end of the ephemeral



- “Digital footprint”

## The growth of creative engagement

## The end of interface stability

- Os computadores são cada vez mais parte do nosso ambiente
- Local da interação humano-computador é desconhecido

## The growth of techno-dependency

- Dependência computacional
- Sistemas distribuídos

## The growth in hyperconnectivity

- Novas ferramentas → Eficiência e ganho tempo
- Presença digital → Consumo de tempo

## The end of the ephemeral



- “Digital footprint”

## The growth of creative engagement

- Mecanização e automatização de tarefas



## The end of interface stability

- Os computadores são cada vez mais parte do nosso ambiente
- Local da interação humano-computador é desconhecido

## The growth of techno-dependency

- Dependência computacional
- Sistemas distribuídos

## The growth in hyperconnectivity

- Novas ferramentas → Eficiência e ganho tempo
- Presença digital → Consumo de tempo

## The end of the ephemeral



- “Digital footprint”

## The growth of creative engagement

- Mecanização e automatização de tarefas
- Novas ferramentas → Criatividade



- Questões levantadas pelas transformações → HCI deve ter abordagem mais ampla

- Questões levantadas pelas transformações → HCI deve ter abordagem mais ampla

### ciclo iterativo

- Questões levantadas pelas transformações → HCI deve ter abordagem mais ampla

### ciclo iterativo

- Estudar - Coleta de informações

- Questões levantadas pelas transformações → HCI deve ter abordagem mais ampla

### ciclo iterativo

- Estudar - Coleta de informações
- Projetar - Porque, o que e como projetar algo melhor

- Questões levantadas pelas transformações → HCI deve ter abordagem mais ampla

### ciclo iterativo

- Estudar - Coleta de informações
- Projetar - Porque, o que e como projetar algo melhor
- Desenvolver - Protótipos

- Questões levantadas pelas transformações → HCI deve ter abordagem mais ampla

### ciclo iterativo

- Estudar - Coleta de informações
- Projetar - Porque, o que e como projetar algo melhor
- Desenvolver - Protótipos
- Avaliar - Avaliação do protótipo pelo público alvo



- Questões levantadas pelas transformações → HCI deve ter abordagem mais ampla

### ciclo iterativo

- Estudar - Coleta de informações
- Projetar - Porque, o que e como projetar algo melhor
- Desenvolver - Protótipos
- Avaliar - Avaliação do protótipo pelo público alvo

### ciclo iterativo

- Questões levantadas pelas transformações → HCI deve ter abordagem mais ampla

### ciclo iterativo

- Estudar - Coleta de informações
- Projetar - Porque, o que e como projetar algo melhor
- Desenvolver - Protótipos
- Avaliar - Avaliação do protótipo pelo público alvo

### ciclo iterativo

- Pré-estágio - Compreender