

# Interação Humano - Computador

Aula 01 – Introdução

Prof. Lucas P. Nanni

## Interação Humano-Computador



- De onde vem esse nome?
  - Em inglês: "Human-Computer Interaction"
- O que quer dizer?
  - Processo pelo qual "seres humanos" interagem com computadores

## Interação Humano-Computador



• Dicionário Houaiss:

#### Interação:

- Exercer ação mútua (com algo), afetando ou influenciando o desenvolvimento ou a condição um do outro
- Ter comunicação, diálogo (com outrem) em dada situação; comunicar-se relacionar-se
- Compartilhar de determinada atividade ou trabalho com (outrem)

## Interação Humano-Computador



Tecnicamente, significa:

"Modos, meios e processos envolvidos no uso de sistemas computacionais em:

- Computadores (propriamente ditos)
- Outros artefatos eletrônicos"

## O que é IHC?



 O estudo de como\* as pessoas interagem com sistemas computacionais, e com outras pessoas através de sistemas computacionais

\* processos, diálogos e ações ... Vai muito além da interface de usuário

## O que é IHC?



 Uma disciplina que aborda design, avaliação e implementação de sistemas computacionais interativos\* para uso humano

\* sistemas computacionais interativos ≈ tecnologias de informação e comunicação (TICs)

# Qual é o objetivo da IHC?



 Projetar produtos interativos que apoiem\* a forma como as pessoas se comunicam e interagem no seu dia-a-dia

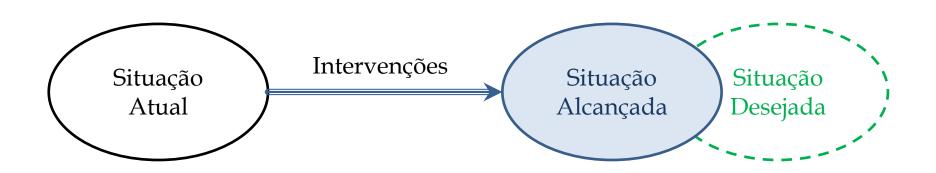
\* para que elas possam realizar suas atividades de forma produtiva, segura, e feliz!

# Qual é o objetivo da IHC?



#### Nosso objetivo:

 Desenvolver tecnologia para ajudar (e evitar atrapalhar) o indivíduo e a sociedade



# Qual é o objetivo da IHC?



Projetar IHC é fazer ficar bonito?



#### Benefícios de IHC

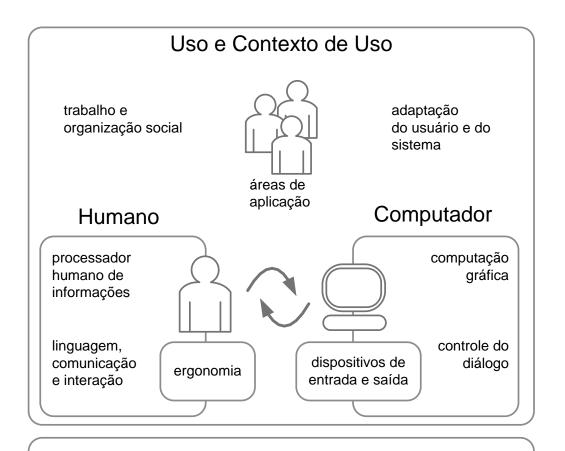


- A IHC contribui para:
  - aumentar a produtividade dos usuários
  - reduzir o número e a gravidade dos erros
  - reduzir o custo de treinamento
  - reduzir o custo de suporte técnico
  - aumentar as vendas e a fidelidade do cliente



- Os objetos de estudo da IHC podem ser agrupados em 5 tópicos inter-relacionados:
  - A natureza da interação humano-computador;
  - O uso de sistemas interativos situado em contexto;
  - Características humanas;
  - Arquitetura de sistemas computacionais e da interface com os usuários;
  - Processos de desenvolvimento





técnicas de avaliação

abordagens de design soluções de design boas e ruins ferramentas e técnicas de implementação

Processos de Desenvolvimento



#### 1. Natureza da interação:

 Envolve investigar o que ocorre quando as pessoas utilizam sistemas interativos em suas atividades;

• É possível descrever, explicar e prever esse fenômeno e suas consequências na vidas das pessoas.



#### 2. Contexto de Uso:

 O contexto influencia a interação pois as pessoas estão inseridas em determinada culturasociedade-organização, possuem modo próprio de realizar suas atividades, possuem conhecimento e concepções próprias;

• O contexto de uso geralmente é diferente do contexto de desenvolvimento.



#### 3. Características Humanas:

 A interação com dispositivos (principalmente os inovadores) requerem dos usuários capacidade cognitiva para processar informações e aprender a utilizá-los;

• Conhecer as características humanas possibilita aproveitar suas capacidade e respeitar suas limitações durante a interação.



#### 4. Arquitetura de sistemas computacionais:

 Construção de sistemas que busquem favorecer a experiência de uso;

 Desenvolvimento de tecnologias e dispositivos para permitir e facilitar a interação com/entre pessoas.



#### 5. Processo de desenvolvimento:

- O processo de desenvolvimento de um sistema influencia na qualidade do produto final;
- Estudo de abordagens de IHC, métodos, técnicas e ferramentas de construção de interface com usuário e de avaliação de IHC.

## Por que estudar IHC?



1. Porque os computadores estão por toda parte

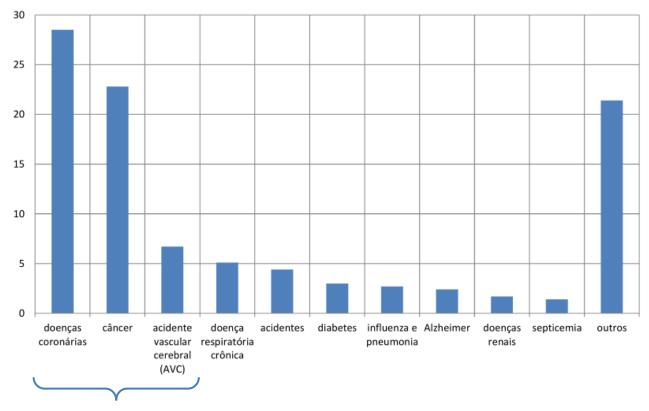


## Por que estudar IHC?



#### 2. Interação mal projetada estressa





agravadas por stress emocional crônico (> 60%)

## Por que estudar IHC?



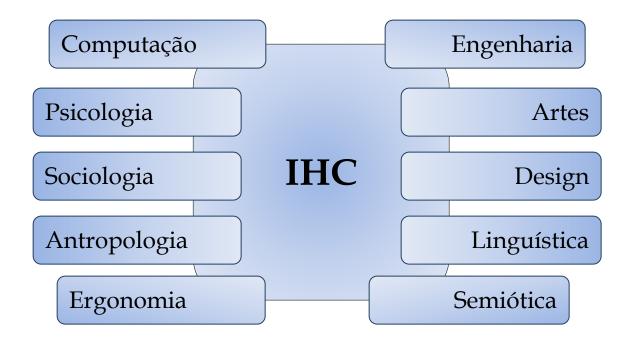
#### 3. Acessibilidade digital é Lei



# IHC como Área Multidisciplinar



 Conhecimentos e métodos de outras áreas são utilizados para conhecer melhor os fenômenos envolvidos no uso de sistemas interativos



## IHC na Computação



#### Ciência da Computação



## IHC vs. Engenharia de Software



#### **IHC**

#### Arquitetura

- foco nas pessoas, nas suas interações umas com as outras, e com a casa sendo construída
  - espaços de cozinhar e comer próximos?
  - número suficiente de banheiros?

#### Engenharia de Software

Engenharia Civil

 foco na implementação do projeto e considerações de custo, aspectos estruturais, durabilidade, normas de incêndio, métodos de construção...

# Design ... IHC ... Engenharia



#### IHC não é ...

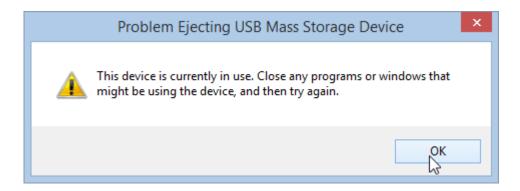
- um problema de otimização
- uma solução perfeita
- uma solução altamente criativa e inovadora
- utilizar sempre as tecnologias mais recentes

#### ... mas sim

- encontrar uma boa solução
- justificar os custos
- lidar com usuários reais, que geralmente não gostam de mudanças
- assegurar compatibilidade com sistemas anteriores
- lidar com tradeoffs



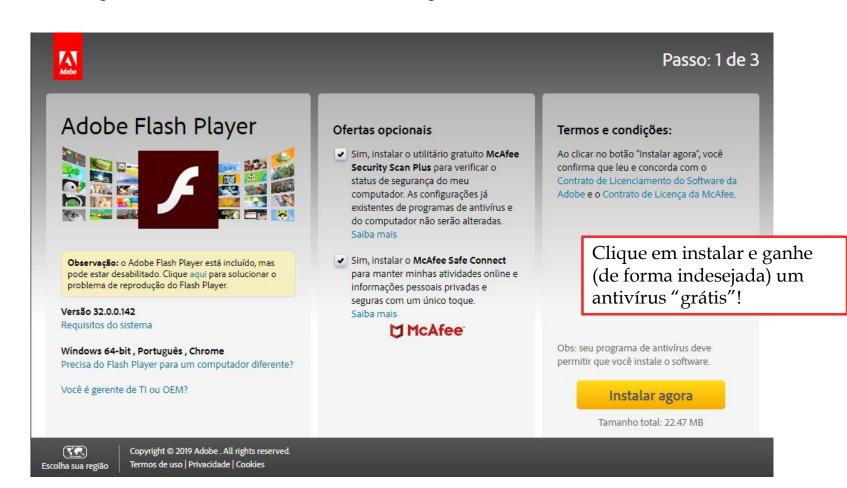
• Ineficiência



Como tornar isso mais eficiente?

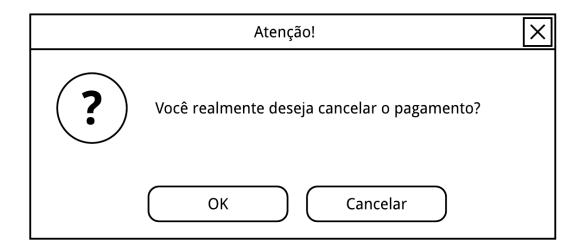


Indução ao erro e frustração





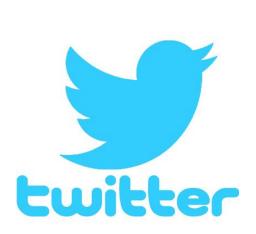
Ambiguidade → hesitação / insegurança / erro

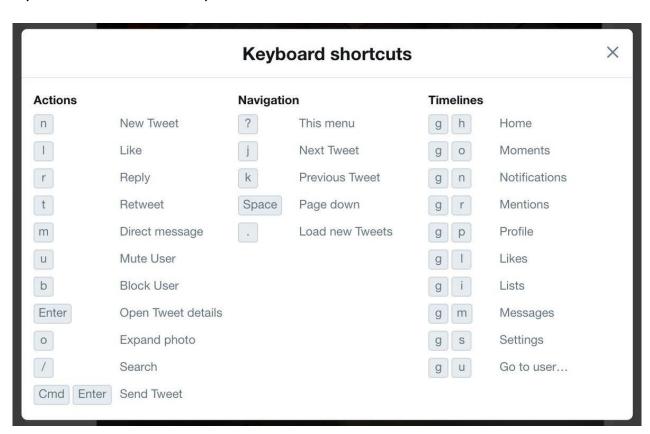


O botão **Cancelar** cancela o pagamento ou cancela o cancelamento do pagamento?



Flexibilidade (ou falta de)

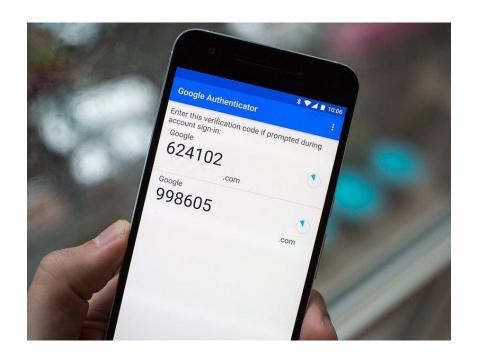




O Twitter fornece um conjunto de teclas de atalho para navegar e interagir com a aplicação



• Segurança no uso (ou falta de)



Nova senha \*\*\*\*\*\*

Será que eu digitei certo?



• Segurança no uso (ou falta de)



#### Discussão ...



- Qual é a importância dos sistemas computacionais interativos?
  - Como afetam a sua vida?
  - Como afetam a vida das pessoas ao seu redor?
  - Quais são as suas responsabilidades ao utilizá-los?
- O que pode ocorrer se eles falharem?
- Quais são as responsabilidades de quem os desenvolve?

#### Referências



- Barbosa, S. D. J. e Da Silva, B. S. Interação Humano-Computador. Elsevier, Rio de Janeiro, 2010.
- Sharp, H.; Rogers, Y. e Preece, J. Design de Interação: Além da interação homem-computador, 3ª edição. Bookman, Porto Alegre, 2005.
- Notas de aula adaptadas de:
  - Prof. Alberto Barbosa Raposo
  - Prof.<sup>a</sup> Simone D. J. Barbosa
  - Prof.<sup>a</sup> Clarisse Sieckenius de Souza