

Interação Humano-Computador

# **Os sistemas interativos na atividade humana**

**Lesandro Ponciano**

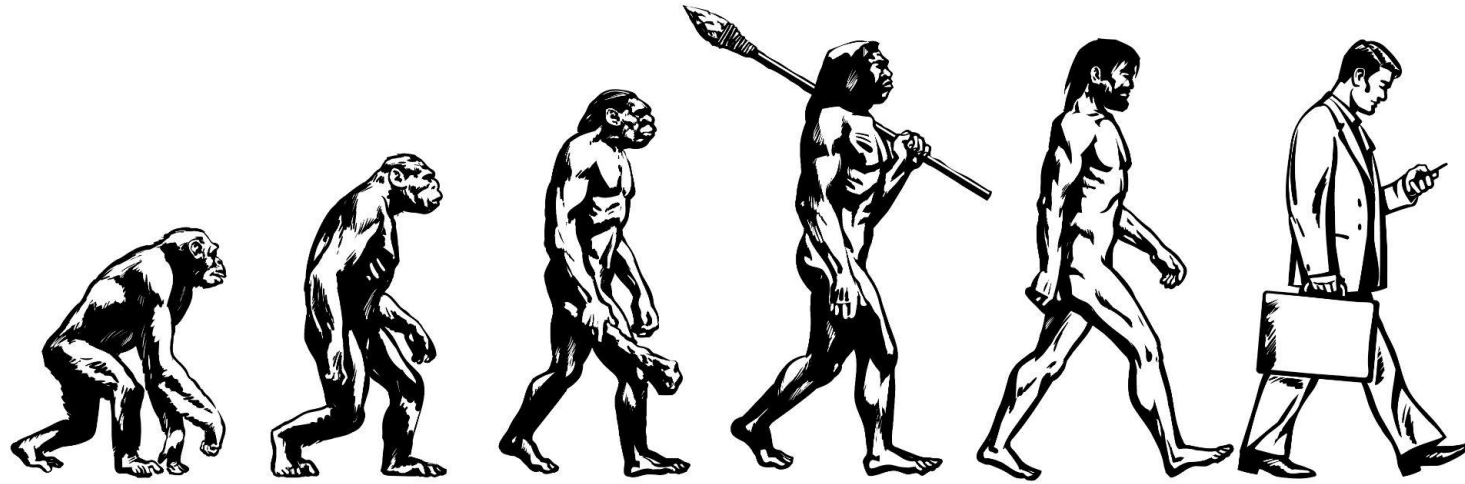
2024

# Objetivo de Aprendizagem

Qual é o papel dos sistemas interativos na atividade humana?

Ao tratar dessa questão, os objetivos são:

- **discutir** a importância da área de IHC considerando o impacto que as tecnologias têm no nosso cotidiano
- **analisar** alguns benefícios proporcionados ao se incorporar as boas práticas de design de interação no desenvolvimento de sistemas interativos.



# Sistemas como Artefatos

# Sistemas no Cotidiano

Modificam

Como as pessoas relacionam entre si

Como as pessoas se informam

Como as pessoas trabalham, prestam serviços, aprendem e ensinam

...

Influenciam

O que se faz

Quem faz

Onde faz

Como se faz

Quando faz

Por que faz



# De quem? Por quem? Para quem?

Diferentes **visões** de sistemas interativos

**CLIENTE**

o que o sistema deve permitir fazer

**FABRICANTE**

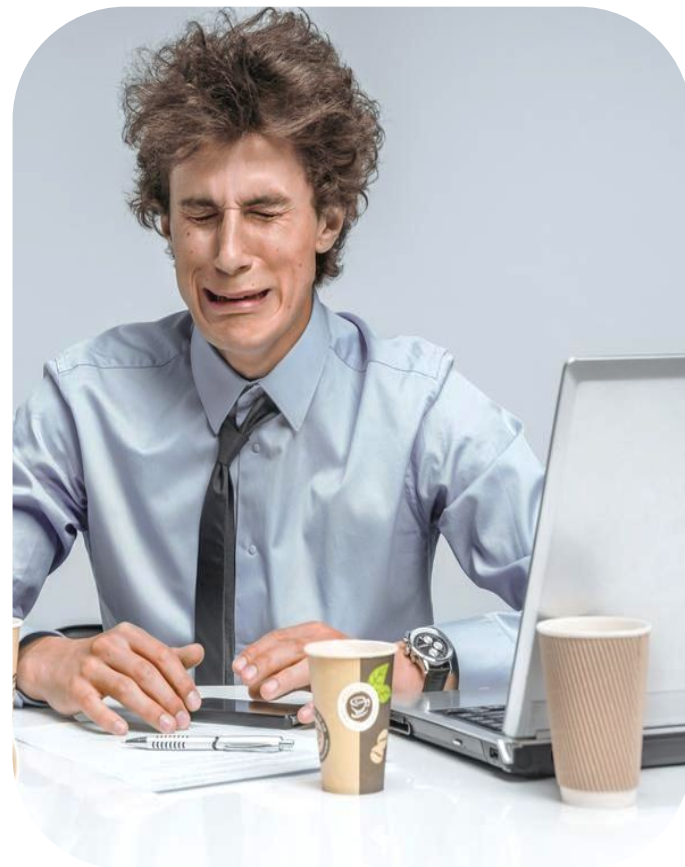
o que o sistema permite fazer

**USUÁRIO**

como usar o sistema para fazer algo

# Sistemas não têm sucesso quando usuários

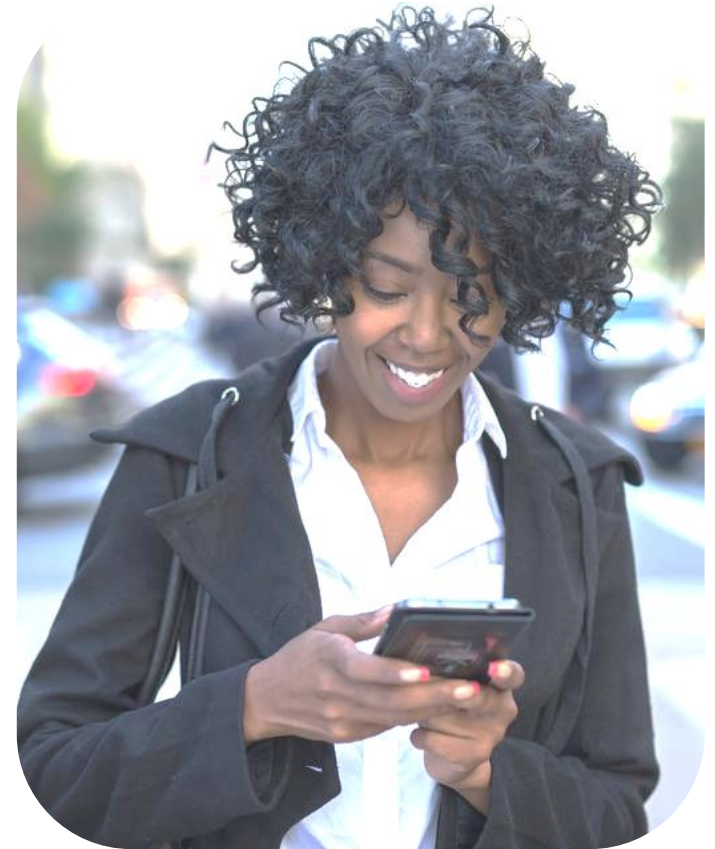
- **não conseguem** atingir o objetivo
- **acham trabalhoso** usar o sistema
- **ficam viciados**, ex. nomofobia
- **são discriminado** pelo sistema
- **estão insatisfeitos** com a forma como o sistema funciona



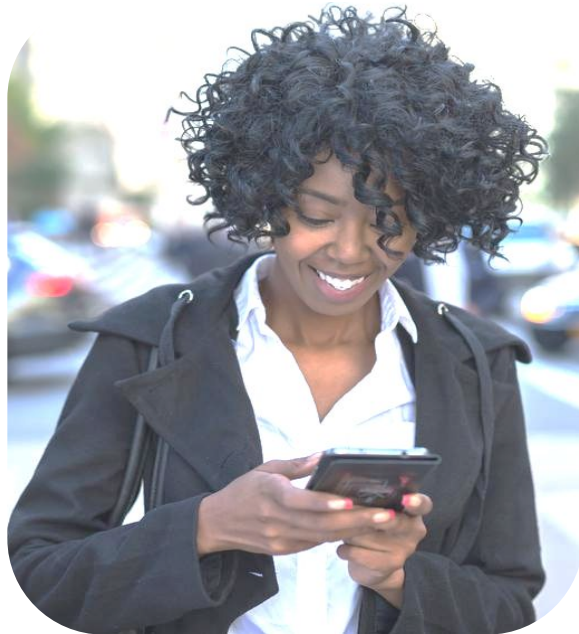


# Sistemas têm sucesso quando...

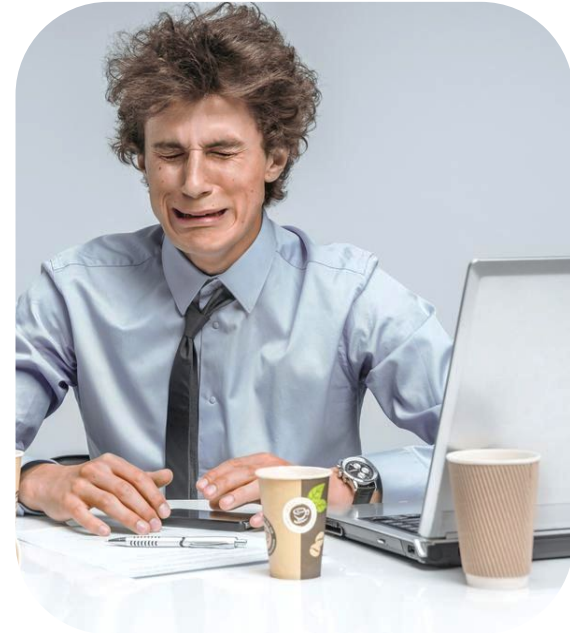
- **melhoram** a vida das pessoas
- **geram** bem-estar
- **aumentam** a produtividade
- **satisfazem** necessidades e desejos dos usuários
- **respeitam** as limitações e os valores dos usuários



# Papel dos Sistemas Interativos



**Facilitar**



**Não dificultar**



# Cancel Download

Do you want to cancel this download?

**CANCEL**

**OK**

POR QUE O PROGRAMA NÃO ESTÁ FUNCIONANDO DIREITO NO COMPUTADOR DA MINHA FUNCIONÁRIA?



NÃO ATENDE OS REQUISITOS MÍNIMOS.



MAS É UM QUAD-CORE COM 8GB DE MEMÓRIA!

NÃO ESTOU FALANDO DO COMPUTADOR.



POR QUE ESSA DROGA DE PROGRAMA NÃO ESTÁ ACEITANDO 30 DE FEVEREIRO NA DATA DE VENCIMENTO?!?



# Atividade de Fixação

Na perspectiva de projeto e desenvolvimento de artefatos que são sistemas computacionais interativos, é correto afirmar que busca-se a sua inserção no cotidiano de modo que o usuário

- A. perceba que seu local de residência, gênero, raça são priorizados em detrimento das de outros usuários.
- B. fique viciado na interação com o sistema, acessando constantemente e de modo duradouro.
- C. sinta-se respeitado e contemplado pelo sistema nas suas necessidades, limitações e valores.
- D. sinta-se controlado pelo sistema quanto às possibilidades de interação e a velocidade em que ocorrem.

# Reflexão



O que leva à construção de um sistema que não tem sucesso *não é o desejo deliberado de fazer um sistema ruim para o usuário, mas o desconhecimento de como fazer um bom sistema.*

Isso torna o conhecimento de IHC essencial para profissionais que atuam nessa área.

# Material Complementar

- **Texto jornalístico:** "Vício em celular chega a consultórios e já preocupa médicos no Brasil". Disponível em <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-41922087>> Acesso em: 20 Jun. 2023.
- **Palestra:** "Como e por que projeto de sistemas e não uso de abordagem científica pode levar a problemas sociais?" (Dilema das Redes, casos do Twitter, do Youtube) Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=efPpGPp8Jtk&t=240s>> Acesso em: 20 Jun. 2023.
- **Texto científico:** BHATTACHARYA, Sudip et al. Nomophobia: No mobile phone phobia. Journal of family medicine and primary care, v. 8, n. 4, p. 1297, 2019. Disponível em <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6510111/>> Acesso em: 20 Jun. 2023.

# Referencial

- SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de Software - 9a edição. Pearson ISBN 9788579361081. (Capítulo I , 2, 3 e 4)
- BARBOSA, Simone D. J; SILVA, Bruno Santana da. Interação humano-computador. Rio de Janeiro (RJ): Elsevier, 2010. 384 p. ISBN 9788535234183 (Capítulos 1 e 2)
- BENYON, David. Interação humano-computador. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. xx, 442 p. ISBN 9788579361098 (Capítulos 1 e 2)



O nível de conhecimento, as habilidade e as atitudes do projetista é parte do que leva ao sucesso ou insucesso dos sistemas interativos.

## Interação Humano-Computador

**Prof. Dr. Lesandro Ponciano**

<https://orcid.org/0000-0002-5724-0094>