

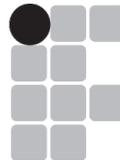
Interação

Homem-Computador

Introdução à disciplina

Danielle Freitas
2015.1

<http://docente.ifrn.edu.br/daniellefreitas>



**INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**
RIO GRANDE DO NORTE

Design de interação

- Redirecionar a preocupação nos projetos e não na funcionalidade



Imagem: Capa do livro *“the design of everyday things”*

Danielle Freitas - Interação homem-computador

Design de interação

- Para projetar deve-se considerar:
 - › Quem vai usar
 - › Onde vai usar
 - › As atividades concorrentes ao interagir com aquele produto

Metas

- Ser eficaz
- Eficiente
- Seguro
- Boa utilidade
- Fácil de aprender
- Fácil de lembrar/ Difícil de esquecer

Como avaliar

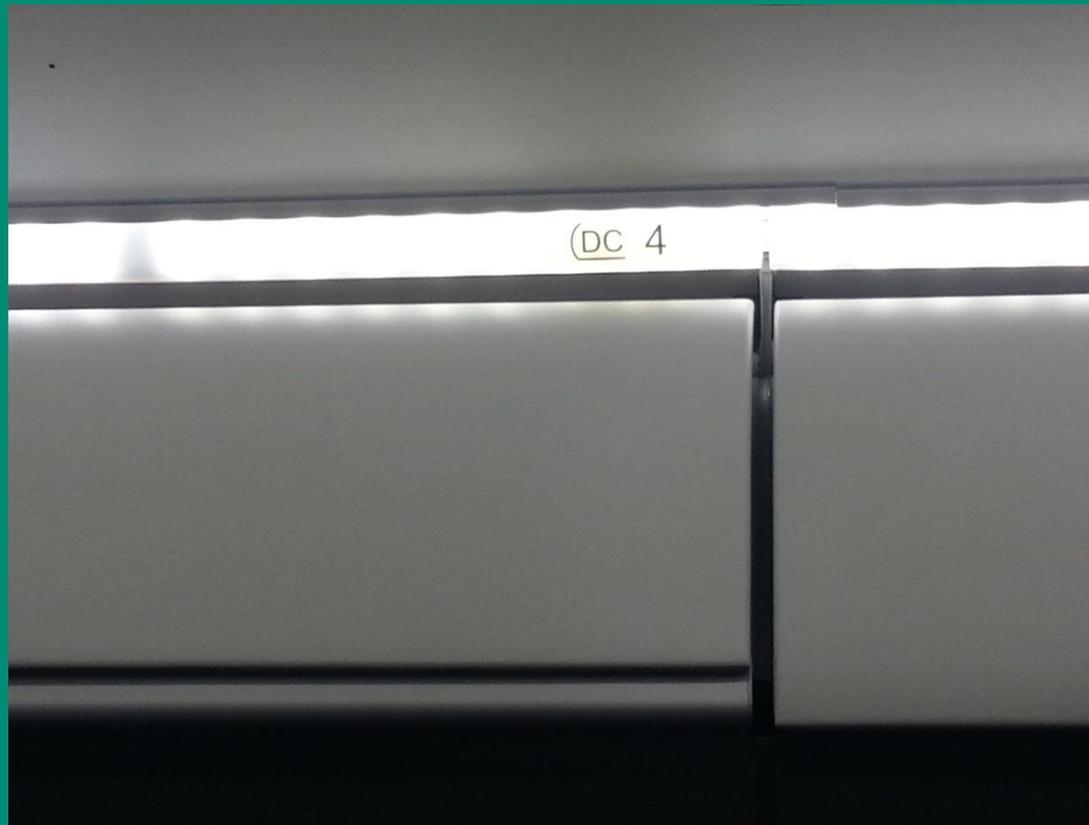
- Observando
- Conversando
- Entrevistando

Problemas usuais de usabilidade

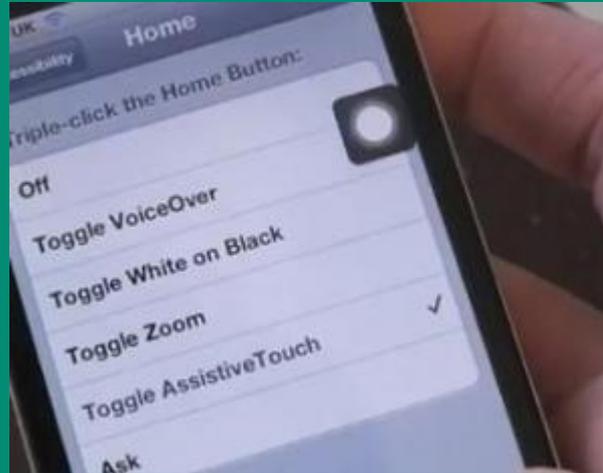




Informação de
acento sobre o
espaço para colocar
bagagens no avião



Assistive Touch no iPhone



Sachês de molho



Maçaneta redonda



Filtro de água



Cadeira com 3 pés



Problemas usuais de usabilidade



Onde nos leva?

Problemas usuais de usabilidade

universidades com melhor reputação de todo o mundo, de acordo com o 2012 World Reputation Ranking, elaborado pelo The Times Higher Education

SCIENTIA VINCES

Comunidade USP
Alunos, professores, funcionários e pessoas da comunidade

Estrangeiros
Information, información
l'information...

Ex-alunos
Informações para quem já estudou

Acesso Rápido

- Ensino
 - » Graduação
 - » Pós-Graduação
 - » Educação a distância
 - » Cursos de extensão

Institucional
ECA debate o radiojornalismo e homenageia Rádio USP pelos 35 anos

Notícias | Eventos | Imprensa

Apoio | Microsoft PowerPoi...

Aqui é o menu para acesso rápido ou o menu de navegação?