

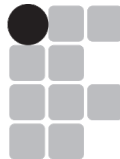
# Interação

# 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

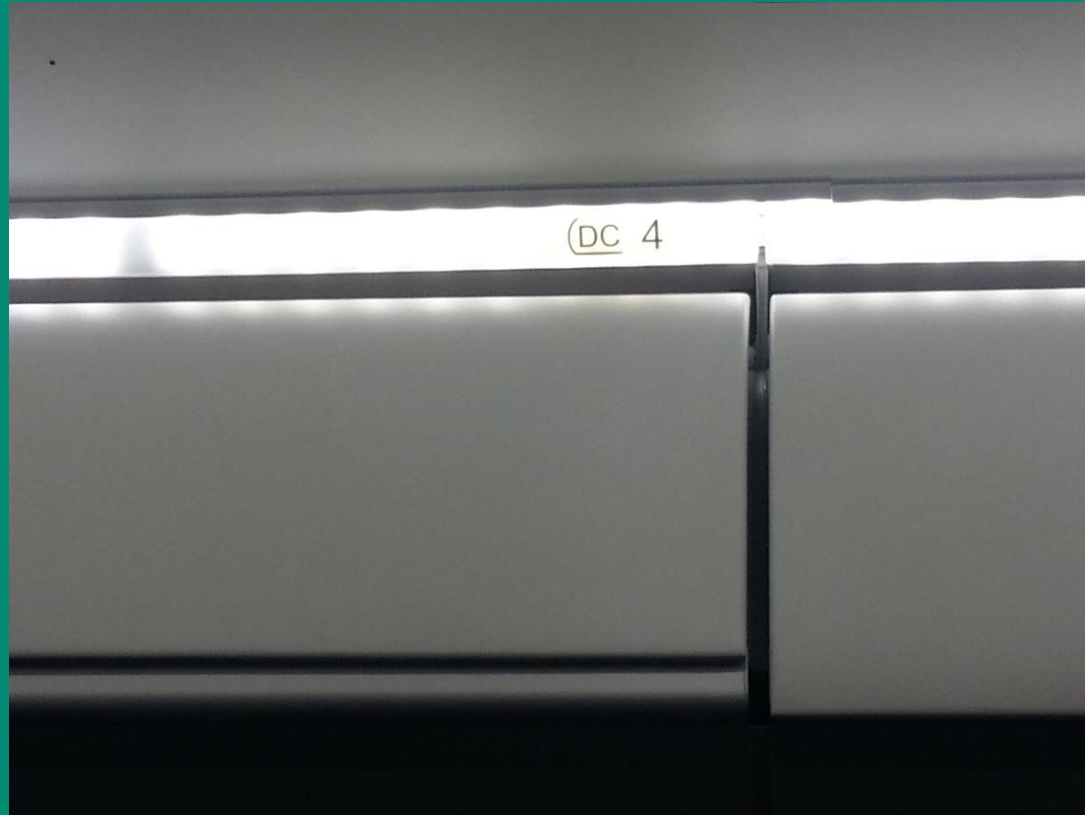
- Observando
- Conversando
- Entrevistando

# 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?