

# Interacção Pessoa - Máquina

L:AST, L:B, L:CC, L:F, L:G, L:M, L:Q, MI:ERS

*Miguel Tavares Coimbra*



**Design**

**User experience**

VIA 9GAG.COM

# Miguel Tavares Coimbra

- Licenciatura Eng. Electrotécnica e de Computadores, FEUP
- Doutoramento King's College London e Queen Mary University of London
  - Visão computacional
- Pós-doutoramento IEETA-Universidade de Aveiro
  - Imagem biomédica

# Programa

- **Fundamentos de Interação Pessoa-Máquina**
  - Vertente mais teórica
  - Desenho de interfaces gráficas
  - Usabilidade
- **Implementação de Sistemas Interactivos**
  - Prototipagem
  - Tecnologias interactivas
  - Validação prática dos conceitos teóricos apresentados

# Alguns tópicos

- **Interacção Pessoa-Máquina**
  - Introdução, história
- **Modelo do processador humano**
  - Percepção, atenção, memória
- **Conceitos fundamentais:**
  - Conceitos de design, modelos mentais
- **Engenharia da usabilidade:**
  - Definição de problemas, ciclo de desenvolvimento, avaliação, prototipagem
- **Tecnologias interactivas:**
  - Captura de movimento, realidade virtual, realidade aumentada, animação, etc

# Presença nas Aulas

- Teóricas: opcional
- Práticas: **obrigatório**
  - O número máximo de faltas é igual a um terço das aulas práticas previstas (3 faltas)
  - Assinatura de fichas de presença
  - A justificação de uma falta requer uma notificação prévia
  - Casos especiais: Sobreposição com outras aulas, trabalhadores-estudantes

# Avaliação contínua

- Ser baseada em 2 componentes:
  - TT: Trabalho terico em grupo
  - TP: Trabalho prtico em grupo
- Nota final
  - $NF = TT * 0.5 + TP * 0.5$

# Avaliação – Trabalho teórico

- O trabalho consistirá no **estudo e desenho** de um sistema de interacção pessoa-máquina, associado a um problema apresentado pelo docente
- Elementos do trabalho:
  - Relatório escrito: pesquisa, requisitos, metodologia, implementação, resultados
- Grupos de 3 alunos
- Sem nota mínima

# Avaliação – Trabalho prático

- O trabalho consistirá na **implementação de um protótipo** associado ao trabalho teórico apresentado
- Elementos do trabalho:
  - Software e/ou Hardware
  - Detalhes da implementação decididos caso-a-caso em reunião com docentes
- Mesmo grupo do trabalho teórico
- Sem nota mínima

# Bibliografia

1. D. Norman, “The Design of Everyday Things”, Basic-Books, 2002.
2. Kellogg S. Booth, Introduction to HCI Methods, University of British Columbia, Canada  
<http://www.ugrad.cs.ubc.ca/~cs344/current-term/>
3. Developer Resources for Java Technology  
<http://java.sun.com/>

# Material de Apoio

- **Página pessoal do docente**
  - [www.dcc.fc.up.pt/~mcoimbra](http://www.dcc.fc.up.pt/~mcoimbra)
- **Email:**
  - [mcoimbra@fc.up.pt](mailto:mcoimbra@fc.up.pt)
  - Subject: [IPM2015]

# ~~Boa Sorte~~ Bom Trabalho!

- Esqueçam a sorte.
- Trabalhem bem e não precisam dela.
- Tirem prazer das aulas.