

# Conceitos Básicos (1/2)

INF1403 – Introdução a IHC  
Aula 1

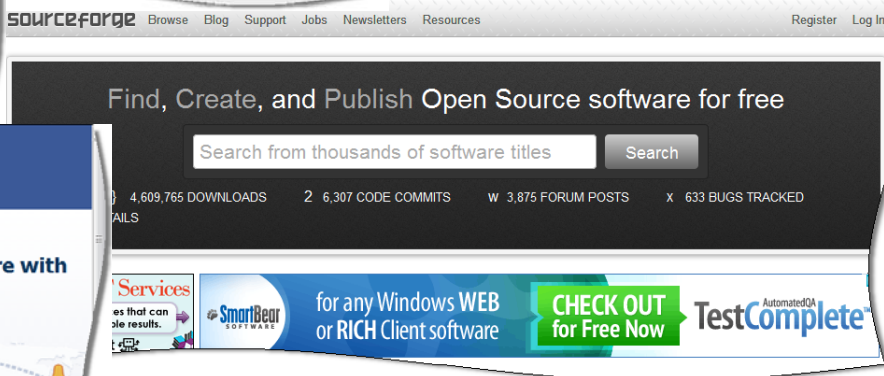
05/03/2012

## Roteiro da Aula

- Culturas de Participação na Web 2.0
  - Novas formas de participação social
- Alfabetismo Computacional
  - Novo elemento para o letramento funcional do cidadão no século XXI
- IHC
  - Definição da área
  - Interface e interação
  - Usabilidade e Acessibilidade
- IHC no DI
  - O SERG
  - Trabalhos de curso

# Culturas de Participação na Web 2.0

- Novas formas de participação social
  - Redes Sociais
  - Autoria de Conteúdos
  - Crowd Sourcing
  - Ação Social
  - Ação Política
  - Etc.



# Olhando de perto



**O GLOBO** CIÊNCIA

BUSCAR Notícias Na web Busk OK Edição digital No celular No e-mail ASSINE

CAPA PLANTÃO MEU GLOBO BLOGS COLUMNISTAS EU-REPÓRTER OPINIÃO MULTIMÍDIA GUIAS E SERVIÇOS O GLOBO SHOPPING EXTRA ONLINE AGÊNCIA O GLOBO

PAÍS RIO CIDADES ECONOMIA MUNDO CIÊNCIA ESPORTES CULTURA RIOSHOW EDUCAÇÃO SAÚDE TECNOLOGIA VIAGEM O LIVREIRO CLASSIFICADOS ZAP

Publicada em 20/09/2011 às 00h08m Cadastre-se | Login

## O 'game' da medicina

Cesar Baima (cesar.baima@oglobo.com.br)

★★★★★ DÊ SEU VOTO | ★★★★★ MÉDIA: 4,9 +1 6 f Share 77 Tweet 4

Recomendar 77 recomendações. Cadastre-se para ver o que seus amigos recomendam.

Sentados em seus computadores, dois grupos de jogadores conseguiram resolver em apenas três semanas um mistério que desafiava os cientistas há mais de dez anos. Lançado em 2010, o jogo online "Foldit" (<http://fold.it/>), de criação de estruturas em 3D, permite que

caso, o mistério envolvia um tipo de enzima que tem um papel fundamental na proliferação do vírus da Aids. As pesquisas de remédios para bloqueá-la, porém, enfrentavam dificuldades pelo fato de não se saber qual seria sua real aparência.

Quando... falharam

Follow @OGlobo\_Ciencia · 8,592 followers

O Globo on Facebook Like

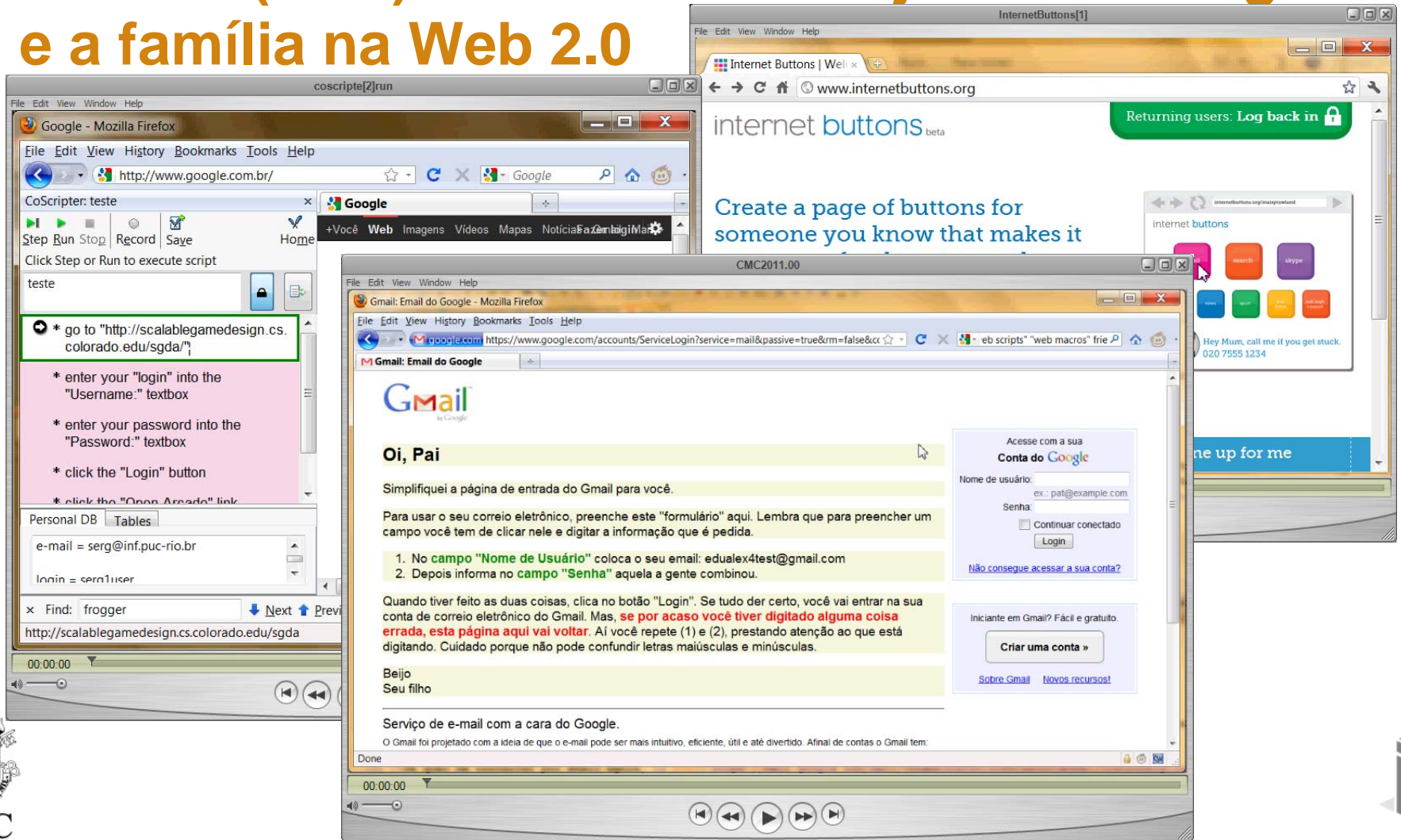
132,031 people like O Globo.

**Espaço**  
Nasa pretende investir mais US\$ 1,6 bilhão em opção privada para lançar seus astronautas

**Corrida espacial**  
Lançamento de laboratório deixa China mais perto de sua estação espacial própria



# Formas (bem) alternativas de ajudar os amigos e a família na Web 2.0

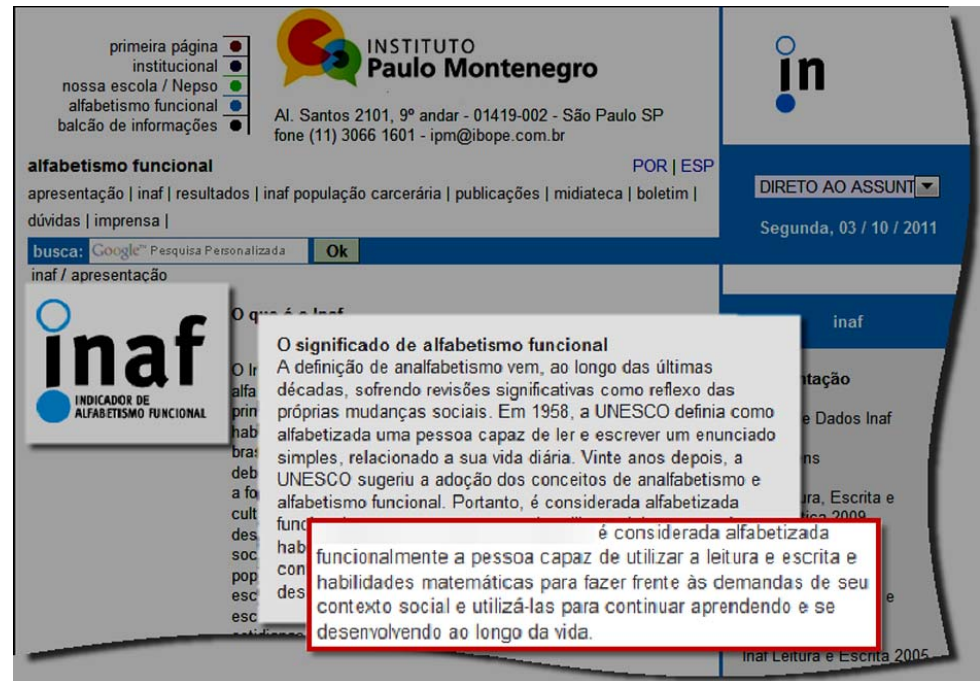


The image shows a collage of screenshots illustrating alternative ways to help friends and family with web 2.0:

- CoScripter [2]run:** A window showing a script named "teste" with instructions:
  - \* go to "http://scalablegamedesign.cs.colorado.edu/sgda/"
  - \* enter your "login" into the "Username:" textbox
  - \* enter your password into the "Password:" textbox
  - \* click the "Login" button
  - \* click the "Open Arquivo" link
- Gmail - Mozilla Firefox:** A screenshot of the Gmail login page with the text: "Oi, Pai", "Simplifiquei a página de entrada do Gmail para você.", and instructions for filling out the login form. It includes a "Criar uma conta" button.
- InternetButtons [1]:** A screenshot of the InternetButtons website, showing a custom button interface with buttons for "search", "skype", "facebook", "twitter", and "delicious".

# Alfabetismo Computacional

- Novo elemento para o letramento funcional no século XXI
  - Alfabetismo Funcional
  - Alfabetismo Computacional
    - NetLogo
    - AgentSheets
    - Scratch
  - O Desafio no Brasil



# IHC – Interação Humano-Computador

- Área Radicalmente Interdisciplinar
  - **Fronteira** entre a área humana e a área técnica
- Interface, Interação, Experiência do Usuário
  - Interface: **Módulo** de Software
  - Interação: **Atividade** Humana
  - Experiência do Usuário: **Estado** da Pessoa (Sensações, Impressões)
- Usabilidade e Acessibilidade
  - Usabilidade: **facilidade** de aprendizado, memorização, manejo e produtividade
  - Acessibilidade: **possibilidade e viabilidade** de usar software



# IHC no DI

## IDEIAS Investigações sobre Design de Interação e Avaliação de Sistemas

### Quem somos

IDEIAS (Investigações sobre Design de Interação e Avaliação de Sistemas) é um laboratório de pesquisa e desenvolvimento em Interação Humano-Computador do Departamento de Informática da PUC-Rio, coordenado pela Profa. [Simone D.J. Barbosa](#). Fundado em 2010, o IDEIAS possui parcerias com outros laboratórios e grupos de pesquisa e desenvolvimento da PUC-Rio (em particular, com o [SERG](#), o [Tecgraf](#) e o [Telemidia](#)), e com empresas que desenvolvem tecnologias de informação e comunicação para uso interno ou comercial.

IDEIAS colabora com o laboratório [Tecgraf](#) na avaliação e reprojeção de informação geográfica e de apoio a geofísicos e geólogos. Também desenvolve estilos de componentes de interface e comumente utilizados em um sistema de captura e acesso de apresentações multimídia, bem como sistemas de captura e acesso de apresentações multimídia, bem como apresentações, ambos desenvolvidos no Tecgraf.

IDEIAS colabora com o laboratório [Telemidia](#) e com a empresa [Bat](#) na avaliação e desenvolvimento de ferramentas de autoria para TV digital interativa. Recentemente, o IDEIAS participou do projeto [Ginga Brasil](#), para auxiliar produtores de conteúdo inovadores para a TV digital interativa.

Como formas de transferência de tecnologia, o IDEIAS presta serviços de design e avaliação de interfaces de usuário, sempre buscando divulgar os resultados para alunos de pós-graduação e graduação da PUC-Rio. Para alguns projetos, o IDEIAS possui parceria com a empresa [Singular Consult](#), fundada por profissionais do Departamento de Informática da PUC-Rio.

### Links

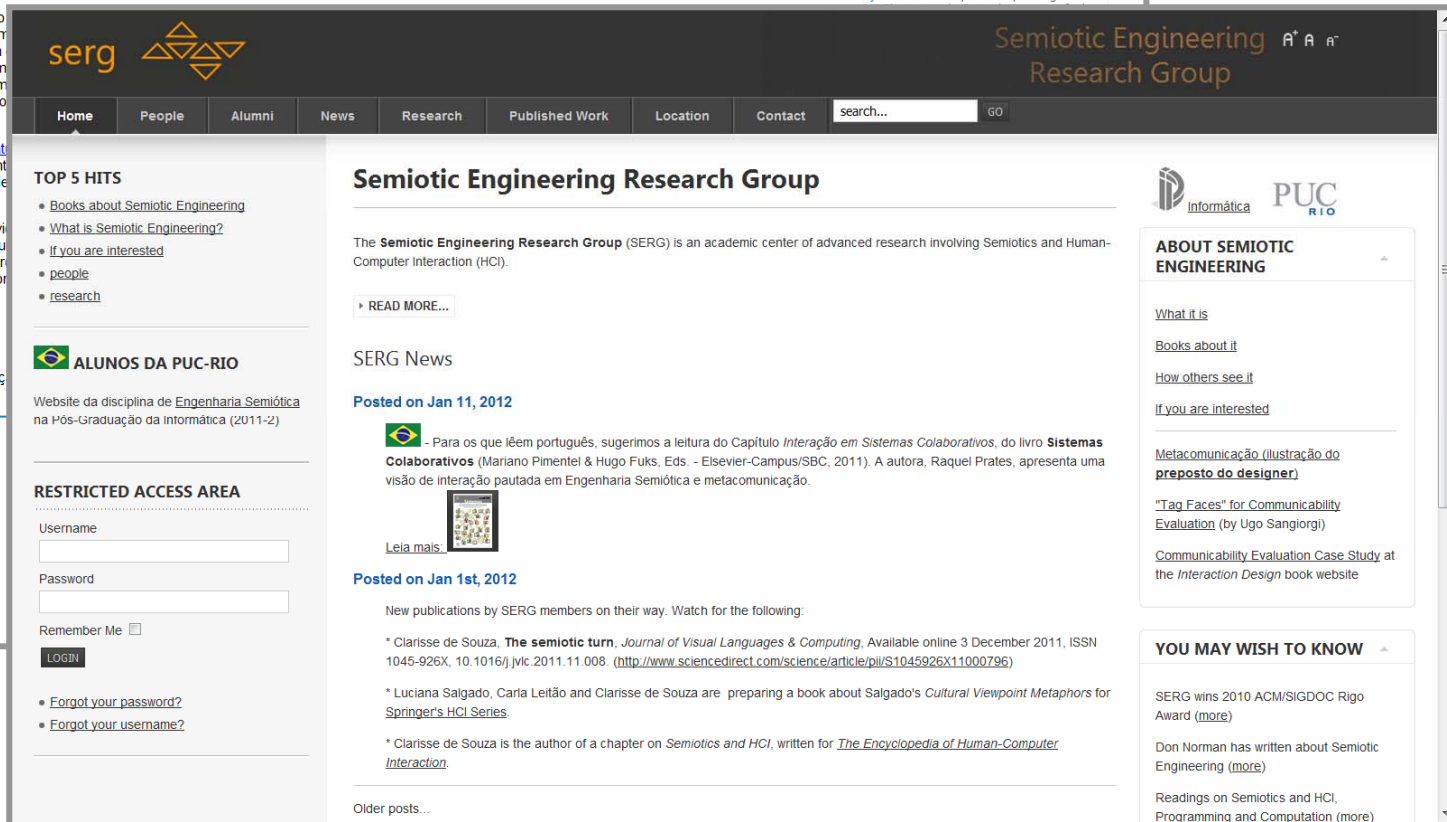
- Material de aulas de graduação no [moodle](#) (requer autenticação)
- [Wiki](#) para aulas de pós-graduação (requer autenticação)

© 2010-2011 IDEIAS

 IDEIAS - PUC-Rio  
**ideias\_puc\_rio**

Johnmaeda "Communication is about finding your voice, and creating networks to carry it." - Jim Jeddleloh  
106 days ago · reply · retweet · favorite

Johnmaeda Form, function, feeling. RT



The screenshot shows the website for the Semiotic Engineering Research Group (SERG) at PUC-Rio. The page features a navigation menu with links for Home, People, Alumni, News, Research, Published Work, Location, and Contact. A search bar is located in the top right corner. The main content area is titled "Semiotic Engineering Research Group" and includes a description of the group as an academic center for advanced research in Semiotics and Human-Computer Interaction (HCI). A "TOP 5 HITS" section lists several key resources, including books and articles. A "SERG News" section features a post from January 11, 2012, about a book review. A "RESTRICTED ACCESS AREA" section provides a login form for users. The right sidebar contains sections for "ABOUT SEMIOTIC ENGINEERING" and "YOU MAY WISH TO KNOW", listing various resources and news items.

## SERG – Referência em Pesquisa Teórica de IHC



**The Semiotic Engineering of Human-Computer Interaction**  
de Souza, 2005 (MIT Press)

**Semiotic Engineering Methods for Scientific Research in HCI**  
de Souza & Leitão, 2009 (Morgan & Claypool)



**Semiotics and HCI**  
de Souza, 2012 (Encyclopedia of HCI, forthcoming)



**A Journey through Cultures: Metaphors for the Design of Cross-Cultural Systems**  
Salgado, Leitão & de Souza, 2012 (Springer, forthcoming)

