

# Design de IHC - Primeira Aproximação

INF1403 – Introdução a IHC  
Aula 3

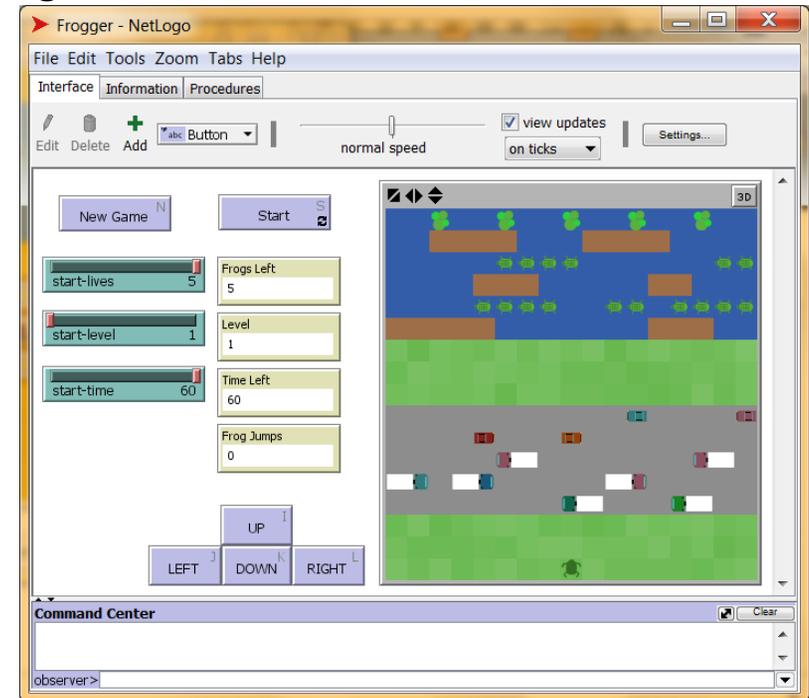
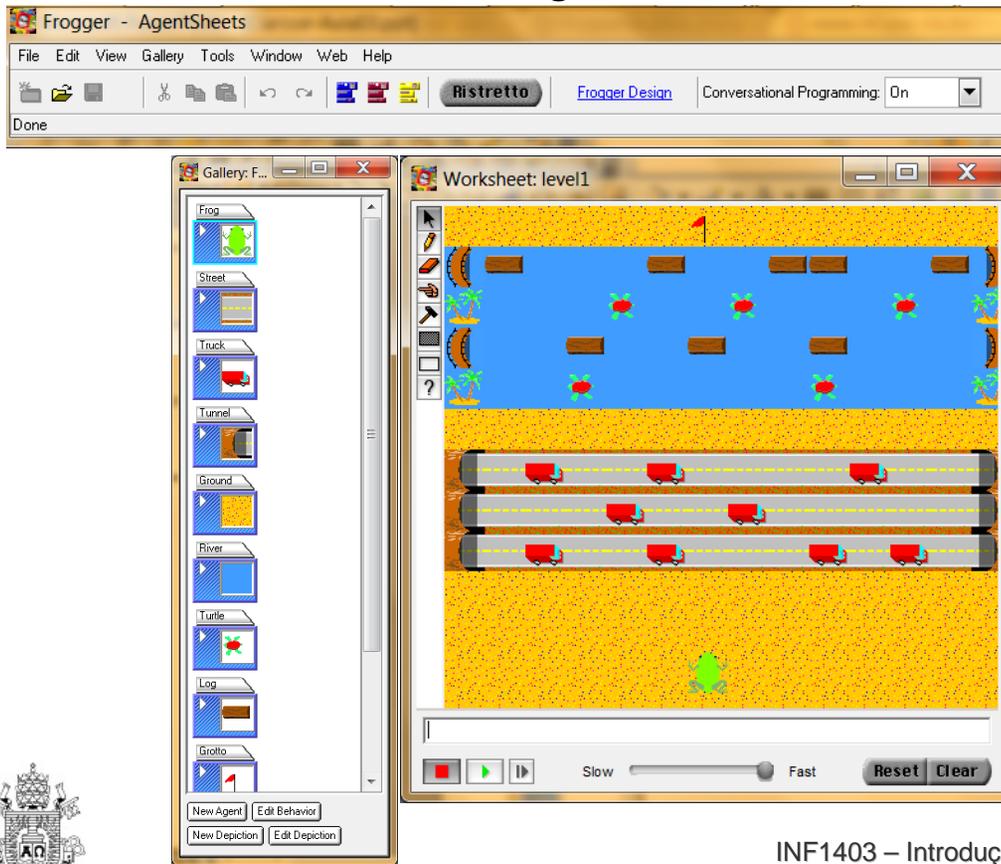
12/03/2012

## Roteiro da Aula

- Atividade em Aula
  - Comparação de programas para a mesma finalidade
  - Se fôssemos desenvolver um novo programa do mesmo tipo, por onde começaríamos e por quê?
- Modelo Básico para o Design de Interação
  - Iteração de Etapas

# Atividade em Aula

- Examinando o AgentSheets e o NetLogo



## Seu suposto objetivo é:

- Construir um novo ambiente de programação de jogos com o objetivo de iniciar adolescentes (de nível fundamental e médio) na matéria de ‘Computação’.

Este objetivo supostamente lhe foi apresentado como parte de um projeto de curso na faculdade.

– **Quais as suas primeiras perguntas ou passos? Por quê?**

Porque eu não sei.

- Registre suas respostas na folha que recebeu e apresente-as na discussão em sala de aula.

## Seu suposto objetivo é:

- Construir um novo ambiente de programação de jogos com o objetivo de iniciar adolescentes (de nível fundamental e médio) na matéria de ‘Computação’.

Este objetivo supostamente lhe foi apresentado como parte de um projeto de curso na faculdade.

– **Quais as suas primeiras perguntas ou passos? Por quê?**

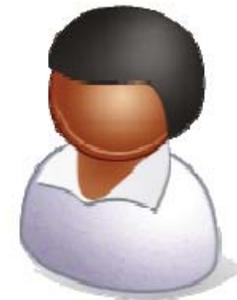


- Registre suas respostas na folha que recebeu e apresente-as na discussão em sala de aula.

# Modelo Básico de Design de Interação



Solução,  
resolução,  
dissolução,  
transformação  
de problemas



# Ciclo “Estrela” para o Design de Interação

- Proposto por Hix e Hartson (*Developing user interfaces, 1993*)

