



ConstruMed

Metodologia para construção de materiais educacionais
digitais baseados no design pedagógico

Interface homem-máquina



Interface homem-máquina

Segundo ROCHA et al (2000) a interface é entendida como uma superfície de contato que reflete as propriedades físicas daqueles que interagem, como o exemplo da maçaneta que se comporta como a interface entre uma pessoa e a porta.



Refere-se à parte do sistema visível ao usuário, através do qual ocorrerá a comunicação homem-máquina.

Desse modo, torna-se necessário que fatores humanos e características pessoais, culturais e sociais do futuro usuário sejam levados em conta durante o planejamento dessa interface.



Além disso, é aconselhável que o projeto possua uma lógica facilmente compatível com a lógica do usuário, disponibilizando um ambiente harmonioso, confiável, estimulante, comunicativo e interativo, ou seja, de qualidade e capaz de conquistar e envolver o usuário de modo a ele nem perceber que está utilizando uma máquina.



Referência

ROCHA, Heloísa; ROMANI, Luciana; SILVA, Celmar. **Ambientes para a educação a distância baseados na web: Onde estão as pessoas?** Artigo publicado nos anais do III Workshop sobre Fatores Humanos em Sistemas e Computação. Gramado, RS, 2000.