

The background features a collection of overlapping circles and arcs in various shades of yellow and orange. Some are solid, while others are hollow outlines. The shapes are scattered across the page, with a large central circle and several smaller ones around it. The overall aesthetic is clean and modern.

Interatividade e Interação

Interatividade

Segundo Lévy, em 2000, o termo interatividade em geral ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação.

De fato, seria trivial mostrar que um receptor de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo.

Mesmo sentado na frente de uma televisão sem controle remoto, o destinatário decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso de muitas maneiras, e sempre de forma diferente de seu vizinho.

Interatividade

A possibilidade de reapropriação e de recombinação material da mensagem por seu receptor é um parâmetro fundamental para avaliar o grau de interatividade do produto.

Este parâmetro também pode ser encontrado em outras mídias:

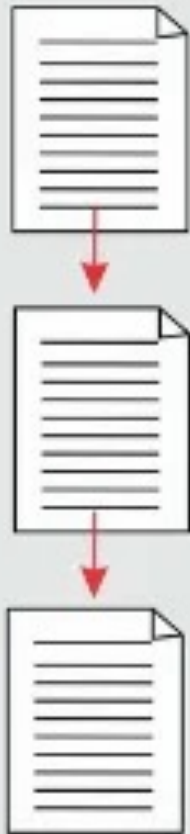
1. Pode-se acrescentar nodes ou links a um hiperdocumento?
2. Pode-se conectar esse hiperdocumento a outros?

Lévy tenta dizer que ao se falar de interatividade, o canal de comunicação funciona nos dois sentidos, permitindo o diálogo, a reciprocidade e a comunicação efetiva.



**Nodes de
informação**

Texto normal



Hipertexto



**Interação
hipertextual**

Interatividade

Segundo Lévy, em 2000, o grau de interatividade de uma mídia ou de um dispositivo de comunicação pode ser medido em eixos bem diferentes, dos quais pode se destacar:

- as possibilidades de apropriação e de personalização da mensagem recebida, seja qual for a natureza dessa mensagem;
- a reciprocidade da comunicação (a saber, um dispositivo de comunicação “um para um” ou “todos para todos”);
- o fato do receptor influenciar o emissor;
- a virtualidade, que enfatiza o cálculo da mensagem em tempo real em função de um modelo e de dados de entrada;
- a implicação da imagem dos participantes nas mensagens;
- a tele-presença.

Tipos de Interatividade

	Mensagem linear não-alterável em tempo real	Interrupção e reorientação do fluxo informacional em tempo real	Implicação do participante na mensagem
Dispositivo de difusão unilateral	<ul style="list-style-type: none"> - Imprensa - Rádio - Televisão - Cinema 	<ul style="list-style-type: none"> - Banco de dados multimodais - Hiperdocumentos fixos - Simulações sem imersão nem possibilidade de modificar o modelo 	<ul style="list-style-type: none"> - Videogames com um só participante - Simulações com imersão (simulador de vôo) sem modificação possível do modelo
Dispositivo de diálogo reciprocidade	Correspondência postal entre duas pessoas	<ul style="list-style-type: none"> - Telefone - Videofone 	<ul style="list-style-type: none"> -Diálogos através de mundos virtuais, -Ciber-sexo
Dispositivo de diálogo entre vários participantes	<ul style="list-style-type: none"> - Rede de correspondência - Sistemas das publicações em uma comunidade de pesquisa - Correio eletrônico - Conferências eletrônicas 	<ul style="list-style-type: none"> - Teleconferência ou videoconferência com vários participantes - Hiperdocumentos abertos acessíveis on-line, frutos da escrita / leitura de uma comunidade - Simulações (com possibilidade de atuar sobre o modelo) como suportes de debates de uma comunidade 	<ul style="list-style-type: none"> - RPG multiusuário no ciberespaço - Videogame em “realidade virtual” com vários participantes - Comunicação em mundos virtuais, negociação contínua dos participantes sobre suas imagens e a imagem de sua situação comum

Interação

A interação é um processo que reúne as ações do usuário sobre a interface de um sistema, e suas interpretações sobre as respostas disponibilizadas por esta interface.

Para Souza et al. (1999) existem três conceitos de interação:

1. da usabilidade,
2. da comunicabilidade,
3. da aplicabilidade.

Estilos de Interação

Nos sistemas computacionais pode-se descrever vários estilos de interação. Estilo de interação é um termo que inclui todas as formas como os usuários se comunicam ou interagem com sistemas computacionais.

Segundo Preece (1997), os principais estilos de Interação são:

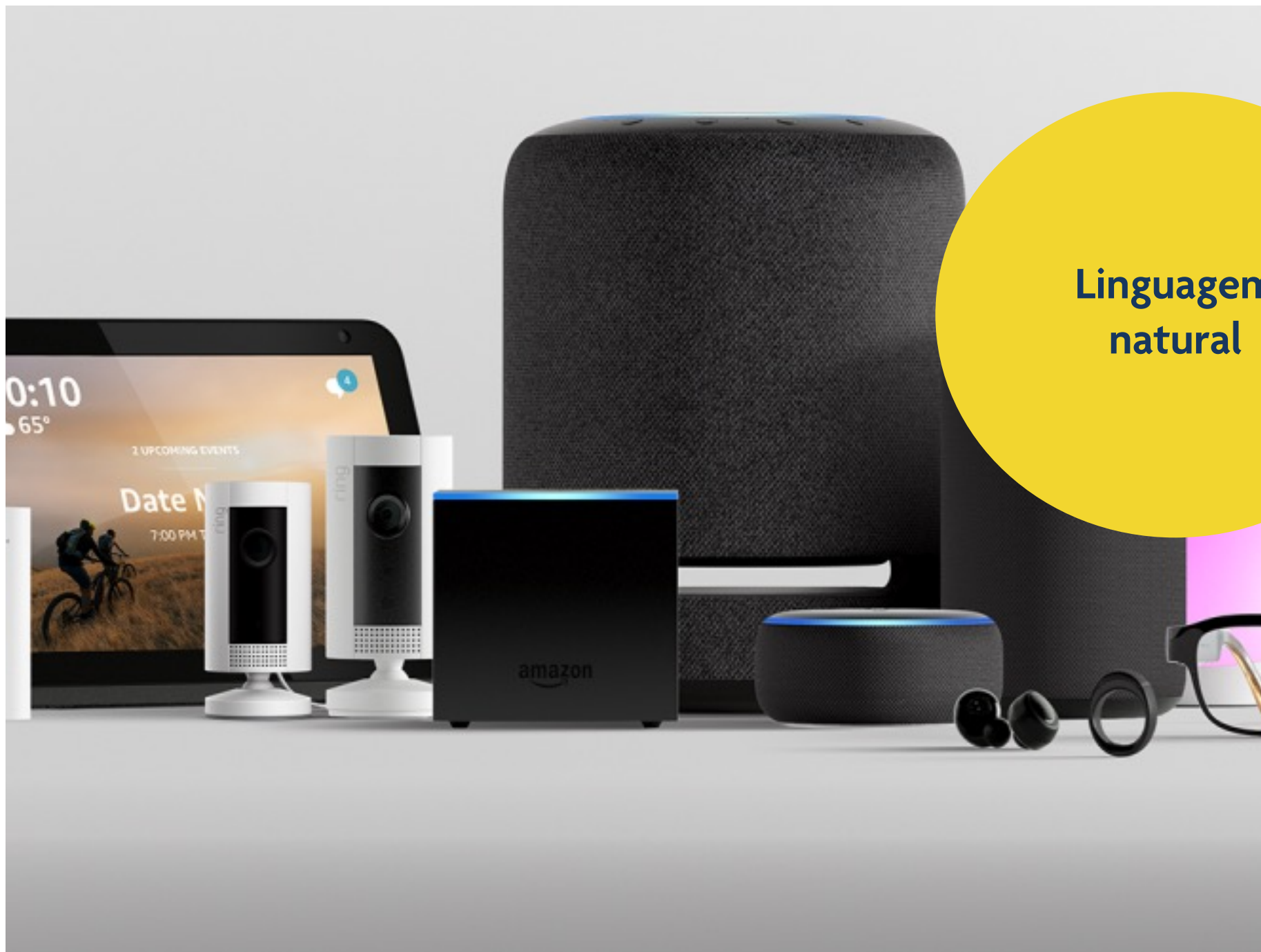
1. linguagem natural,
2. linguagens de comando,
3. menus,
4. WIMP,
5. preenchimento de formulário,
6. manipulação direta.

Estilos de Interação

Linguagem Natural: Algumas aplicações permitem ao usuário se expressar em linguagem natural, ou seja, utilizando a língua com que ele se comunica com outros seres humanos, seja português, inglês, francês ou outra qualquer.

Para usuários com pouco ou nenhum conhecimento em computação, a linguagem natural se torna muito atrativa.

Para Shneiderman (1998), a Interação Natural por Linguagem (Natural-Language Interaction ou NLI) pode ser definida como a operação de computadores por pessoas, utilizando uma linguagem natural e familiar (idioma natural) para passar instruções e receber respostas.



**Linguagem
natural**

Estilos de Interação

Linguagem de Comando: As interfaces baseadas em linguagens de comandos proporcionam ao usuário a possibilidade de enviar instruções diretamente ao sistema através de comandos específicos (Preece, 1997).

Os comandos podem ser compostos por teclas de funções, por abreviações curtas, palavras inteiras ou uma combinação de teclas e caracteres.

Os usuários especialistas conseguem maior controle do sistema e produtividade através de interfaces baseadas em linguagens de comando.

Este estilo não é indicado para usuários iniciantes, em função da dificuldade existente em memorizar os comandos e a sintaxe da linguagem .

Utilities

DEVICES
Macintosh HD
iDisk

PLACES
Desktop
ariel

Activity Monitor
Adobe Installers
2 items
Adobe Updater
Adobe Utilities
3 items
AirPort Utility
AppleScript Editor
Bluetooth File Exchange
Camp Assistant
Built-In Keyboard Firmware Update
ColorSync Utility
Console
DigitalColor Meter
Disk Utility
Grab
Keychain Access
MacBook EFI Firmware Update
RAID Utility
Remote Install Mac OS X
Spaces
SuperDrive Update 2.1

Terminal — bash — 80x24

```
Last login: Wed Feb 16 08:10:25 on ttys000
eduardo-ariel-souza-teixeiras-computer:~ ariel$
eduardo-ariel-souza-teixeiras-computer:~ ariel$ mkdir
-bash: mk: command not found
eduardo-ariel-souza-teixeiras-computer:~ ariel$
```

1 of 32 selected, 6.19 GB available

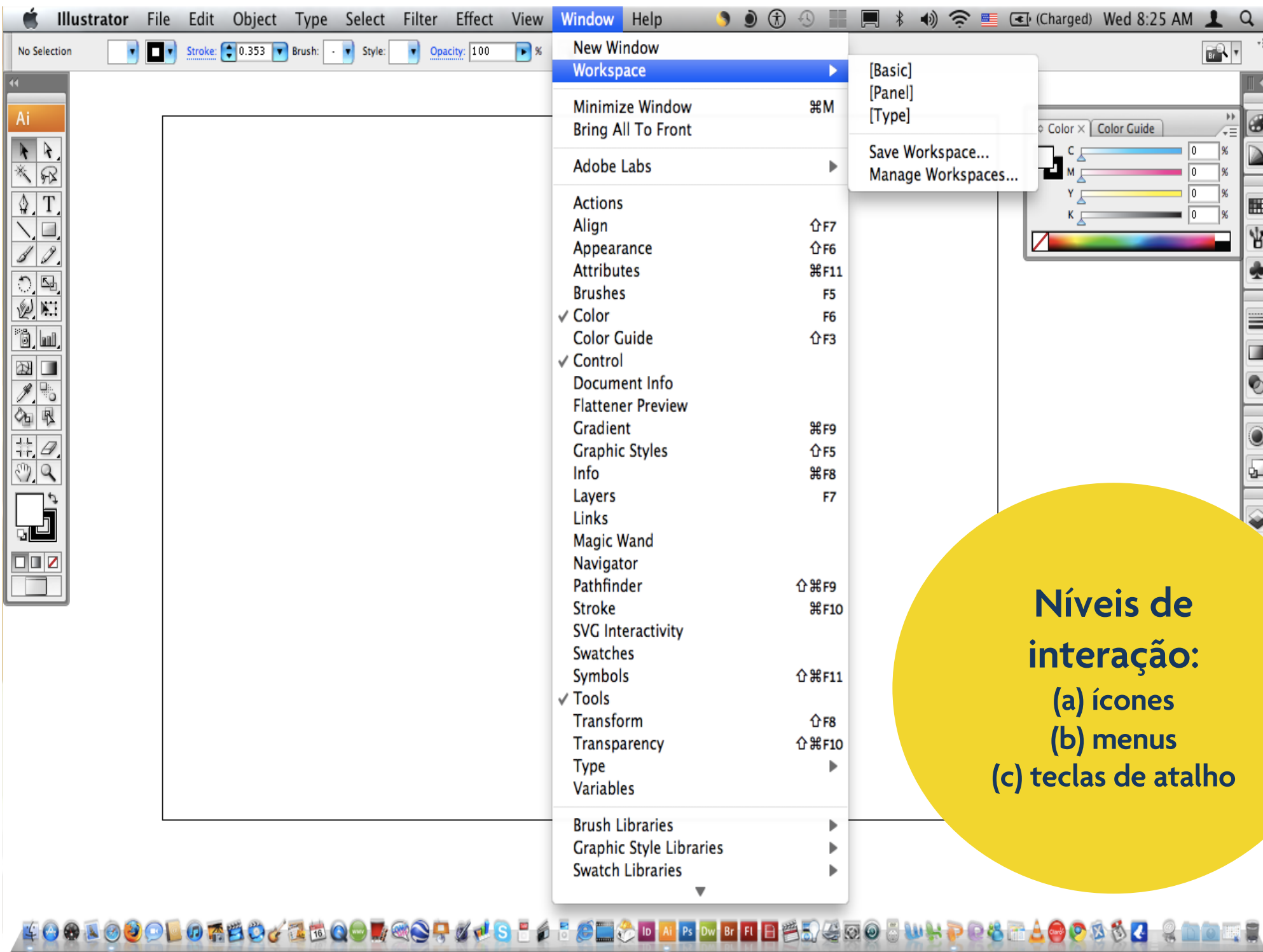
Linguagem de comando

Estilos de Interação

Menus: Um menu é um conjunto de opções apresentadas na tela. Neste estilo de interação os usuários não precisam lembrar o item que desejam, apenas identificá-lo.

Para que este estilo de interação seja eficiente, portanto, os itens de menu devem ser auto explicativos.

A desvantagem da interação por menus é que eles ocupam muito espaço na tela. Em alguns casos a quantidade de itens do menu, bem como o tempo (surge e desaparece) são complicadores para usuários iniciantes.



Níveis de interação:
(a) ícones
(b) menus
(c) teclas de atalho

Estilos de Interação

Menus: A categorização hierárquica de opções é uma técnica que permite agrupar os itens de um menu, de acordo com as metas e tarefas do usuário.

Um menu hierárquico pode ocorrer na forma de uma sequência de telas (wizard), de um menu pull-down, drop-down, ou como um menu pop-up.

Em um menu pull-down, ele surge ao se clicar em seu título, e desaparece assim que se seleciona uma das opções.

O menu pop-up (contextual) aparece ao se clicar em uma determinada área da tela, em um contexto determinado, e pode permanecer visível até que o usuário selecione um de seus itens ou decida fechá-lo.

Estilos de Interação

Menu fixo no topo

Colocar o menu em um local fixo no topo da página permite que os usuários sempre tenham acesso a ele, independentemente de onde estejam na página. Isso facilita a navegação e evita que o usuário precise rolar até o topo para acessar o menu.

Menu responsivo

Garantir que o menu seja responsivo é essencial para proporcionar uma experiência consistente em diferentes dispositivos. Isso significa que o menu deve se adaptar ao tamanho da tela, seja em um dispositivo móvel ou em uma área de trabalho.

Estilos de Interação

Ícones intuitivos no menu

Utilizar ícones claros e intuitivos nos itens do menu pode facilitar a compreensão do usuário e melhorar a usabilidade. Ícones reconhecíveis, como um ícone de casa para a página inicial ou um ícone de carrinho de compras para o carrinho, ajudam a direcionar o usuário para as ações desejadas.

Hierarquia clara dos itens do menu

Como mencionado anteriormente, a organização do menu deve seguir uma estrutura hierárquica. Isso significa que os itens de menu devem ser agrupados de forma lógica e organizados de acordo com sua importância e relação. Uma hierarquia clara facilita a compreensão do usuário e agiliza a busca por informações específicas.



encontre na globo.com buscar

email assine já central globo.com

notícias esportes entretenimento tecnologia vídeos todos os sites

Votação é o 1º g de Dilma

Justiça vai deci



Buraco eng garagem de casa em SP

Veja mapa com 50 mil vagas de emprego em SP

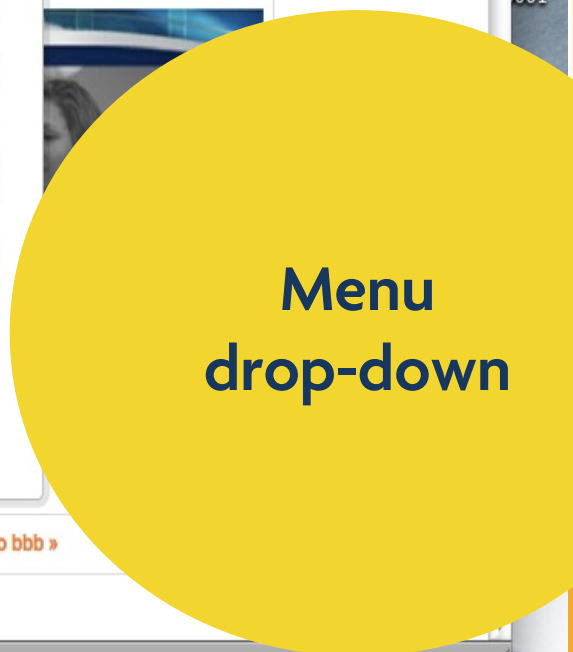
Unicamp faz hoje matrícula da 2ª chamada

Ronaldo vai estar no comitê de SP para a Copa e ganhará medalha

veja mais videos do bbb

ge página principal > globoesporte.globo.com

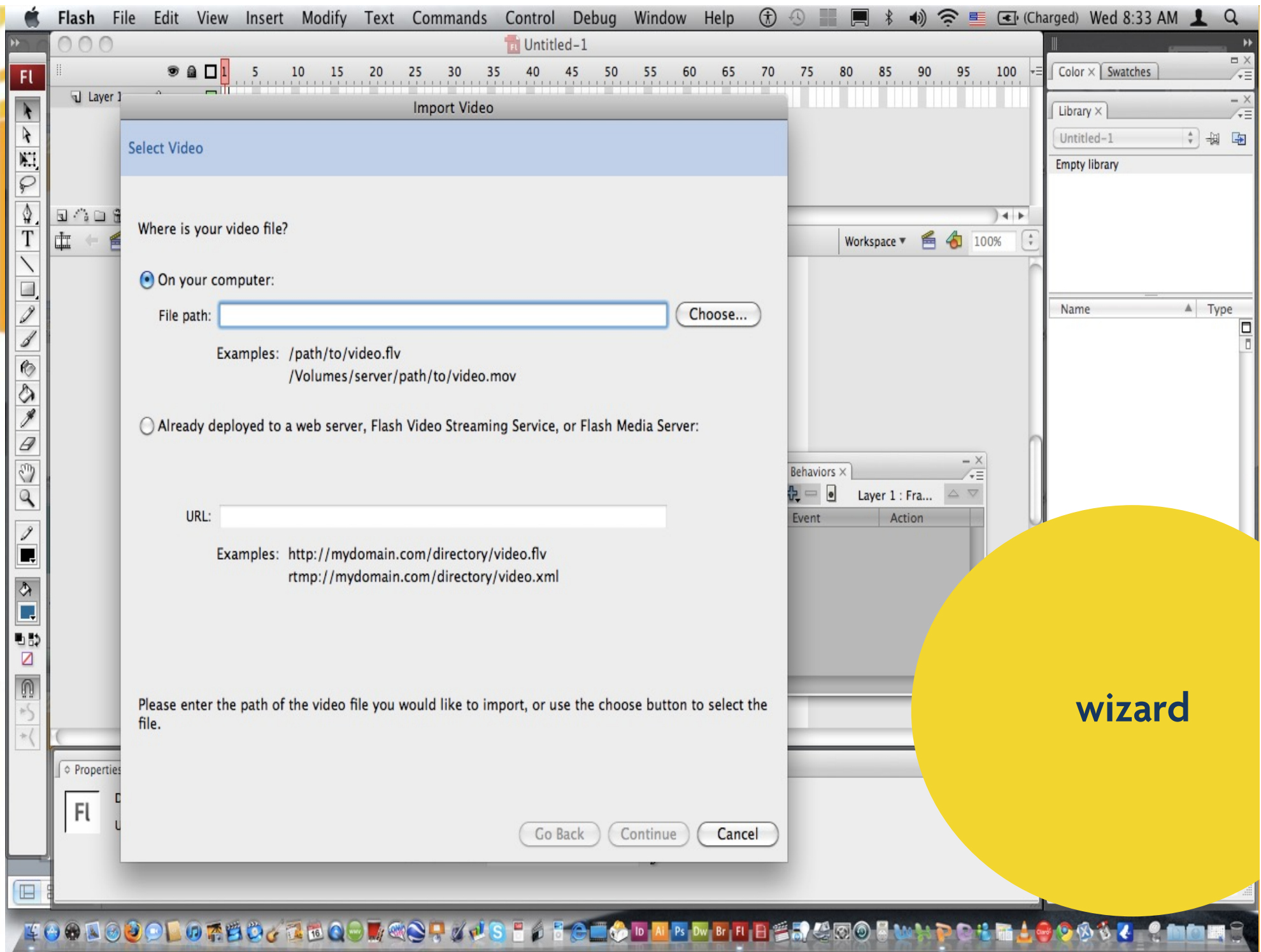
- futebol nacional
 - Copa do Brasil
 - Seleção Brasileira
 - Taça Libertadores
- estaduais 2011
 - Campeonato Carioca
 - Campeonato Paulista
 - Campeonato Gaúcho
 - Campeonato Mineiro
- futebol internacional >
 - Futebol Espanhol
 - Futebol Inglês
 - Futebol Italiano
 - Liga dos Campeões
- mais futebol >
- fórmula 1 >
 - Calendário de provas
 - Vídeos
- + esportes
 - Atletismo
 - Basquete
 - Corrida de Rua
 - Esportes a Motor
 - Esportes Aquáticos
 - Esportes Radicais
 - StockCar
 - Surfe
 - Tênis
 - Vôlei
- SporTV >
- times - série a
 - (Grid of 16 team logos)
- mais esporte >



- 15 min.
- 30 min.
- ✓ 45 min.
- 60 min.
- 90 min.
- Custom...

- ### Take a break!
- Settings
 - Interval between breaks ▶
 - Break duration ▶
 - ✓ Enabled
 - Reset
 - Online Help
 - About
 - Exit

menu pop-up
(contextual)



wizard



SIGN IN SHIPPING & PAYMENT GIFT-WRAP PLACE ORDER

Sign In

Enter your e-mail address:

- I am a new customer.
(You'll create a password later)
- I am a returning customer,
and my password is:

Sign in using our secure server

[Forgot your password? Click here](#)
[Has your e-mail address changed since your last order?](#)



Menu com breadcrumb



Select a shipping address

Is the address you'd like to use displayed below? If so, click the corresponding "Ship to this address" button. Or you can [enter a new shipping address](#).

Sending items to more than one address?

Ship to multiple addresses

Address Book

Ship to this address

Eduardo Ariel de Souza Teixeira

Rua Voluntários da Pátria 127, apartamento 218.
Botafogo
Rio de Janeiro, RJ 22270000
Brazil
Phone: 22465331

Edit Delete

Or enter a new shipping address

Be sure to click "Ship to this address" when done.

Full Name:

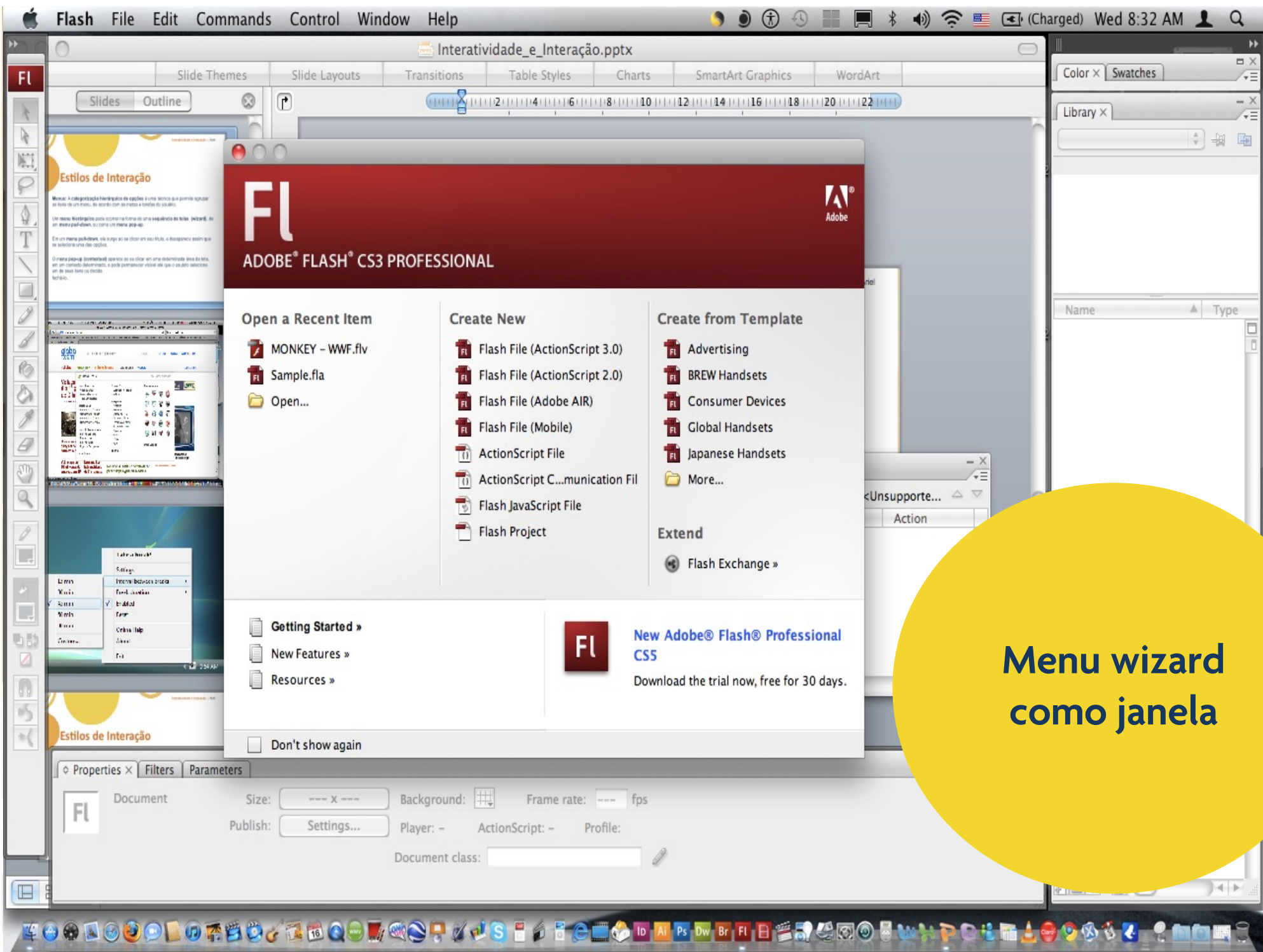
Address Line1:
Street address, P.O. box, company name, c/o

Address Line2:
Apartment, suite, unit, building, floor, etc.

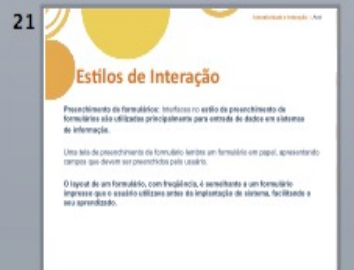
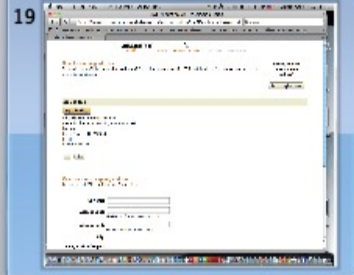
City:

State/Province/Region:

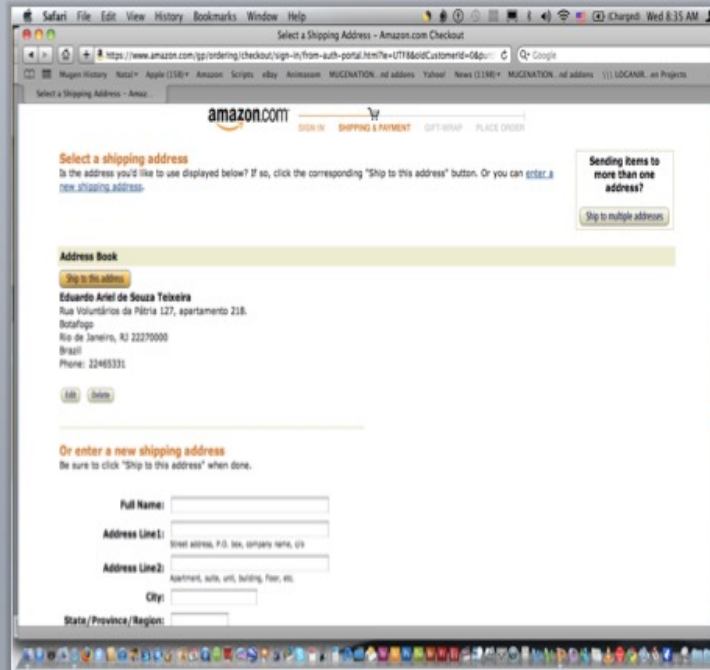




Menu wizard
como janela



Click to add notes



Object Palette

All Shapes

h HD
GB free

alias

n0001
80



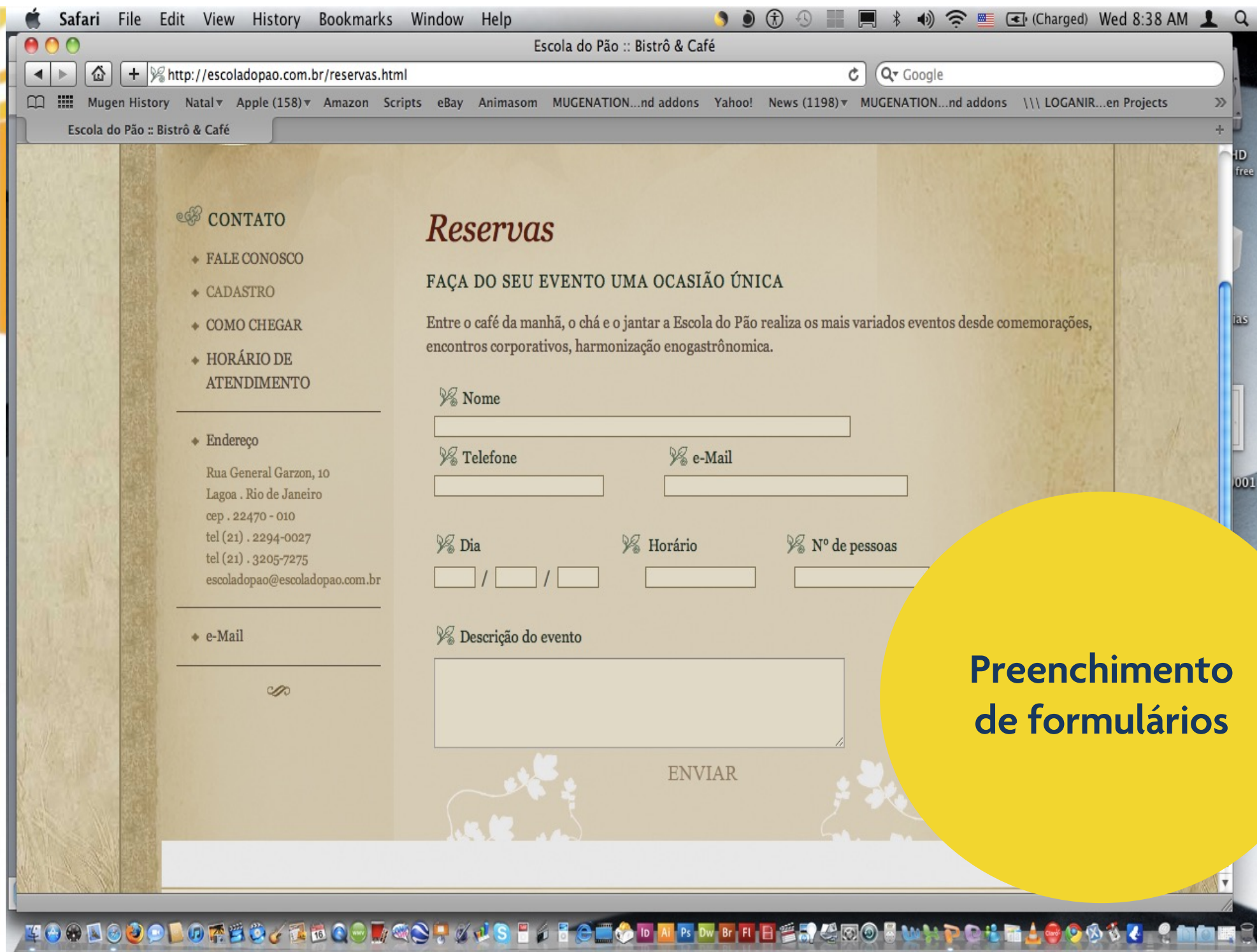
Ícones e abas

Estilos de Interação

Preenchimento de formulários: Interfaces no estilo de preenchimento de formulários são utilizadas principalmente para entrada de dados em sistemas de informação.

Uma tela de preenchimento de formulário lembra um formulário em papel, apresentando campos que devem ser preenchidos pelo usuário.

O layout de um formulário, com frequência, é semelhante a um formulário impresso que o usuário utilizava antes da implantação do sistema, facilitando o seu aprendizado.



Preenchimento
de formulários

Estilos de Interação

WIMP (Windows, Icons, Menus, and Pointers): O estilo de interação WIMP, um acrônimo em inglês para Janelas, Ícones, Menus e Apontadores, permite a interação através de componentes de interação virtuais denominados Widgets.

Este estilo é implementado com o auxílio das tecnologias de interfaces gráficas (GUI - Graphical User Interfaces), que proporcionam o desenho de janelas e o controle de entrada através do teclado e do mouse em cada uma destas janelas.

Um outro estilo de interação semelhante é o WYSIWYG (What You See Is What You Get).

Estilos de Interação

WIMP (Windows, Icons, Menus, and Pointers): O WIMP não deve ser considerado um único estilo, mas a junção de uma tecnologia de hardware e software, associada aos conceitos de janelas e de widgets que permitem a implementação de vários estilos.

Nas interfaces WIMP é possível encontrar os estilos de linguagem de comando, de menus, manipulação direta e preenchimento de formulário.

WIMP pode ser considerado um estilo ou um framework de interface apoiado pela tecnologia de interfaces gráficas (GUI - Graphical User Interfaces).

Estilos de Interação

Manipulação direta: Interfaces de manipulação direta são aquelas que permitem ao usuário agir diretamente sobre os objetos da aplicação (dados ou representações de objetos do domínio) sem a necessidade de comandos de uma linguagem específica.

As interfaces gráficas que se utilizam da metáfora de desktop, como as do Apple Macintosh, baseada no Xerox Star, proporcionam um estilo no qual os usuários podem interagir com o gerenciador de arquivos do sistema operacional através de manipulação de ícones que representam arquivos, diretórios, discos e outros componentes. Computacionais.

Princípios de Interação

Para o desenvolvimento de interfaces computacionais amigáveis, torna-se necessário que os sistemas sejam auto-explicativos. Norman (1999) propõe os seguintes princípios:

- **Visibilidade** - refere-se a tornar perceptíveis as distinções significativas da interface.
- **Mapeamento** - indica a relação entre a interação da ação e o resultado da ação realmente executada.
- **Restrições** - diz respeito ao controle sobre o nosso campo de ação e interpretação limitando nossa interação dentro âmbito desejado.
- **Sugestão** - significa a capacidade das propriedades perceptíveis de um objeto sugerirem o seu próprio uso ou ação.
- **Feedback** - refere-se ao retorno perceptível sobre o resultado da ação efetuada.

Interação Invisível

Segundo Norman (1999), a interface deve ser representada de modo invisível, para restringir a ação do usuário dentro do domínio da aplicação, assim como para aumentar o entendimento sobre o sistema, pois quando exercemos uma tarefa não devemos nos focar na interface e sim na operação da tarefa.

Por exemplo, quando desempenhamos uma ação como dirigir um carro, não descrevemos nossas ações como apertar a embreagem, passar a segunda marcha, apertar o freio etc. O mapeamento mental já está feito.