ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE 9 Interação Humano-Computador

VOLUME 6

Habilidades Humanas

Weiler Barbosa da Rocha Júnior
Stênio José Andrade da Graça Silva
Maria Augusta Silveira Netto Nunes
Cristina Paludo Santos
Henrique Nou Schneider
Albert Santos Barbosa de Brito

SBC

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO (UNIRIO)

REITOR
Prof. Dr. Ricardo Silva Cardoso

PRO-REITOR
Prof. Dr. Benedito Fonseca e Souza Adeodato

CAPA, ILUSTRAÇÕES E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA
Albert Santos Barbosa de Brito

REVISÃO GERAL
Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Os personagens e as situações desta obra são reais apenas no universo da ficção; não se referem a pessoas e fatos concretos, e não emitem opinião sobre eles.

FICHA CATALOGRÁFICA

H116 Habilidades humanas [recurso eletrônico] / Weiler Barbosa da Rocha Júnior ... [et al.]. – Porto Alegre : SBC, 2020.
24 p. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 9, Interação humano-computador ; v. 6).

ISBN 978-65-87003-07-8

1. Computação. 2. Interação homem-máquina. 3. Interfaces (Computadores). I. Rocha Júnior, Weiler Barbosa da. II. Silva, Stênio José Andrade da Graça. III. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. IV. Santos, Cristina Paludo V. Schneider, Henrique Nou. VI. Brito, Albert Santos Barbosa de. VII. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. VIII. Universidade Federal de Sergipe. IX. Título. X. Série.

CDU 004.651 (059)

Catalogação elaborada por Francine Conde Cabral
CRB-10/2606

REALIZAÇÃO: UNIRIO/BR - UFS/BR

WEILER BARBOSA DA ROCHA JÚNIOR
STÊNIO JOSÉ ANDRADE DA GRAÇA SILVA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
CRISTINA PALUDO SANTOS
HENRIQUE NOU SCHNEIDER
ALBERT SANTOS BARBOSA DE BRITO

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 9: Interação Humano Computador
Volume 6: Habilidades Humanas

Porto Alegre
Sociedade Brasileira de Computação - SBC
2020

Apresentação

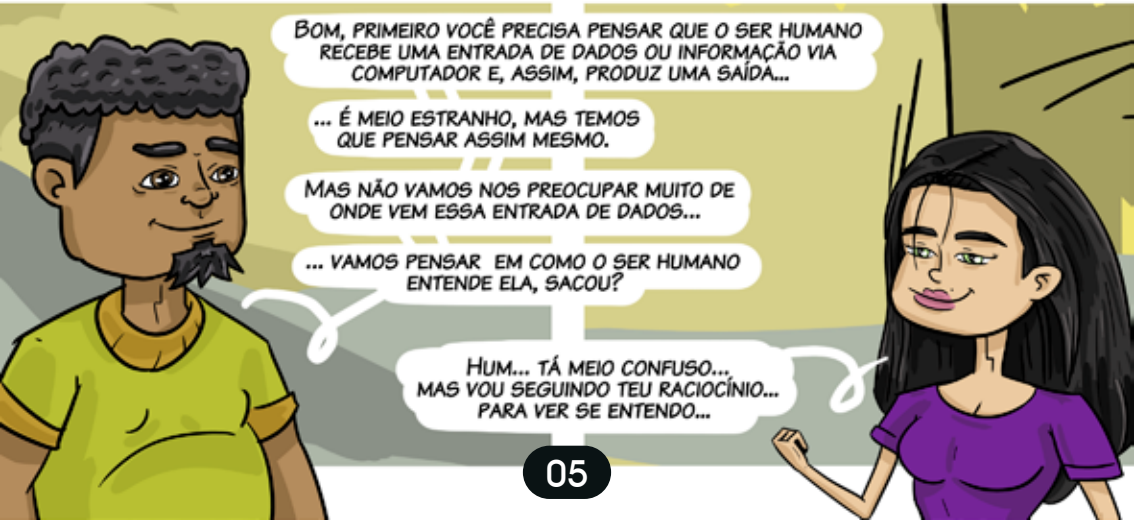
Essa cartilha foi desenvolvida durante o projeto de Bolsa de Produtividade CNPq–DTII n°306576/2016-3 e finalizado durante a Bolsa de Produtividade CNPq-DT-1D n°313532/2019-2, coordenado pela profª. Maria Augusta S. N. Nunes, desenvolvidas no Departamento de Computação (DCOMP)/Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) na Universidade Federal de Sergipe e finalizadas no Departamento de Informática Aplicada (DIA)/ Bacharelado em Sistemas de Informação (BSI) e Programa de Programa de Pós-Graduação em Informática (PPGI) da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). É também vinculado à projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para Popularização de Ciência da Computação apoiada pelos NITs institucionais UNIRIO/UFS. O público alvo das cartilhas são jovens e pré-adolescentes. O objetivo é fomentar ao público nacional o interesse pela área de Ciência da Computação.

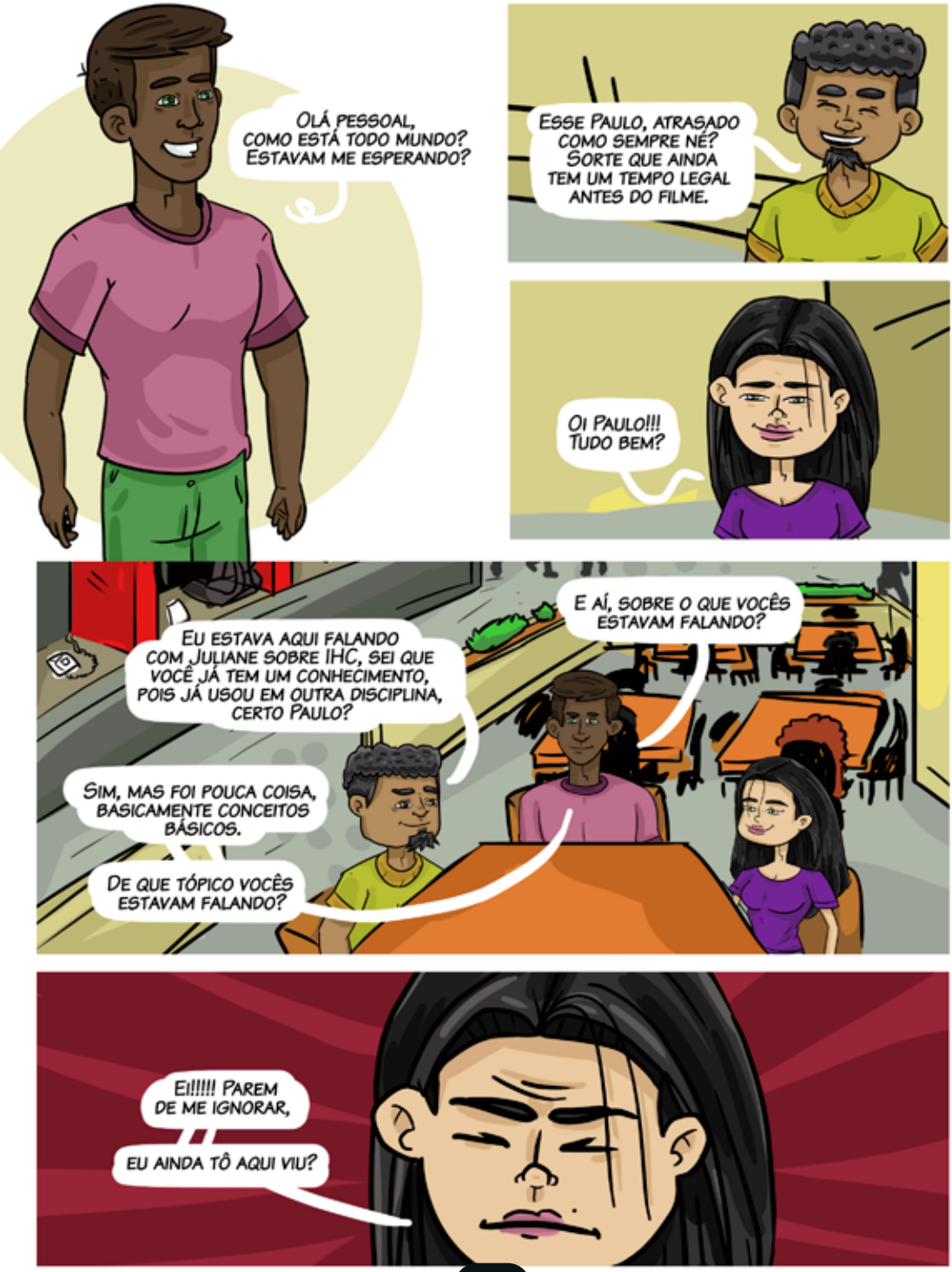
As cartilhas da série de IHC relatam sobre a área da Ciência da Computação que busca estudar como os humanos interagem com os Sistemas Computacionais, assim apresentando diversos pontos de vistas, procurando fazer com que a interação seja simples e natural. O tema desta cartilha disserta sobre Habilidades Humanas e de comos elas influenciam na Interação Humano Computador.

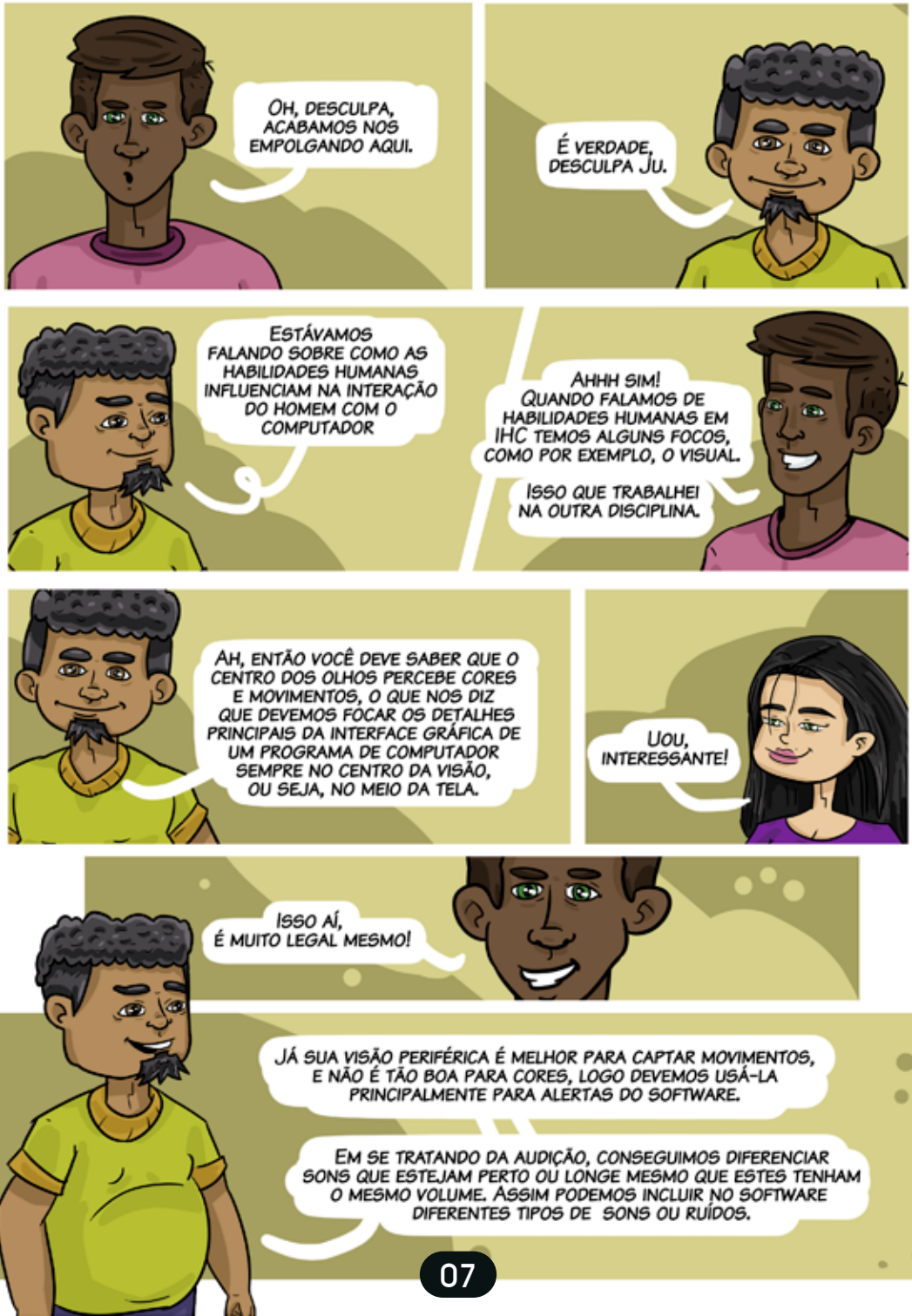
(Os Autores)

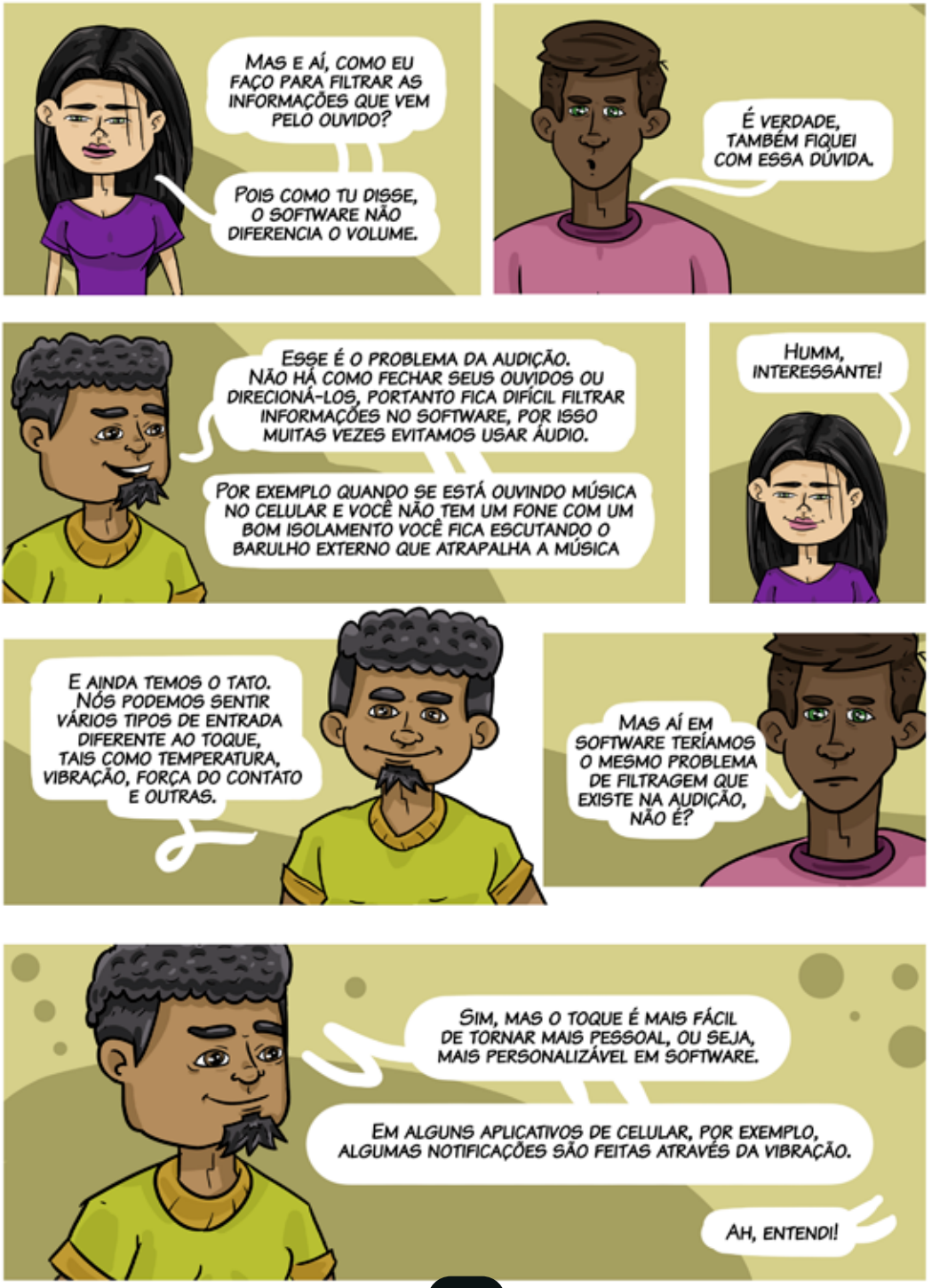
E aí Júnior, como tá a faculdade?
Ah, tá tudo bem, tô cursando uma matéria muito massa chamada IHC.
E essa disciplina é sobre o que?
Ela trata sobre como projetar uma interface para permitir uma boa Interação entre o homem e o Computador. Muito legal mesmo!

Mas e quais os tópicos que vocês estão trabalhando nessa disciplina?
No momento estamos vendo como as habilidades humanas influenciam na interação do humano com o computador.
E como é que há essa influência? Não consegui entender ainda!


Bom, primeiro você precisa pensar que o ser humano recebe uma entrada de dados ou informação via computador e, assim, produz uma saída...
... é meio estranho, mas temos que pensar assim mesmo.
Mas não vamos nos preocupar muito de onde vem essa entrada de dados...
... vamos pensar em como o ser humano entende ela, sacou?
Hum... tá meio confuso... mas vou seguindo teu raciocínio... para ver se entendo...


Olá pessoal, como está todo mundo? Estavam me esperando?
Esse Paulo, atrasado como sempre né? Sorte que ainda tem um tempo legal antes do filme.
Oi Paulo!!! Tudo bem?
Eu estava aqui falando com Juliane sobre IHC, sei que você já tem um conhecimento, pois já usou em outra disciplina, certo Paulo?
E aí, sobre o que vocês estavam falando?
Sim, mas foi pouca coisa, basicamente conceitos básicos.
De que tópico vocês estavam falando?
Ei!!!!! Parem de me ignorar,
eu ainda tô aqui viu?


Oh, desculpa, acabamos nos empolgando aqui.
É verdade, desculpa Ju.
Estávamos falando sobre como as habilidades humanas influenciam na interação do homem com o computador
Ahhh sim! Quando falamos de habilidades humanas em IHC temos alguns focos, como por exemplo, o visual.
Isso que trabalhei na outra disciplina.
Ah, então você deve saber que o centro dos olhos percebe cores e movimentos, o que nos diz que devemos focar os detalhes principais da interface gráfica de um programa de computador sempre no centro da visão, ou seja, no meio da tela.
Uou, interessante!
Isso aí, é muito legal mesmo!
Já sua visão periférica é melhor para captar movimentos, e não é tão boa para cores, logo devemos usá-la principalmente para alertas do software.
Em se tratando da audição, conseguimos diferenciar sons que estejam perto ou longe mesmo que estes tenham o mesmo volume. Assim podemos incluir no software diferentes tipos de sons ou ruídos.


MAS E AÍ, COMO EU FAÇO PARA FILTRAR AS INFORMAÇÕES QUE VEM PELO OUVIDO?
POIS COMO TU DISSE, O SOFTWARE NÃO DIFERENCIA O VOLUME.
É VERDADE, TAMBÉM FIQUEI COM ESSA DÚVIDA.
ESSE É O PROBLEMA DA AUDIÇÃO. NÃO HÁ COMO FECHAR SEUS OUVIDOS OU DIRECIONÁ-LOS, PORTANTO FICA DIFÍCIL FILTRAR INFORMAÇÕES NO SOFTWARE, POR ISSO MUITAS VEZES EVITAMOS USAR ÁUDIO.
POR EXEMPLO QUANDO SE ESTÁ OUVINDO MÚSICA NO CELULAR E VOCÊ NÃO TEM UM FONE COM UM BOM ISOLAMENTO VOCÊ FICA ESCUTANDO O BARULHO EXTERNO QUE ATRAPALHA A MÚSICA
HUMM, INTERESSANTE!
E AINDA TEMOS O TATO. NÓS PODEMOS SENTIR VÁRIOS TIPOS DE ENTRADA DIFERENTE AO TOQUE, TAIS COMO TEMPERATURA, VIBRAÇÃO, FORÇA DO CONTATO E OUTRAS.
MAS AÍ EM SOFTWARE TERÍAMOS O MESMO PROBLEMA DE FILTRAGEM QUE EXISTE NA AUDIÇÃO, NÃO É?
SIM, MAS O TOQUE É MAIS FÁCIL DE TORNAR MAIS PESSOAL, OU SEJA, MAIS PERSONALIZÁVEL EM SOFTWARE.
EM ALGUNS APLICATIVOS DE CELULAR, POR EXEMPLO, ALGUMAS NOTIFICAÇÕES SÃO FEITAS ATRAVÉS DA VIBRAÇÃO.
AH, ENTENDI!

NOSSA, OLHA SÓ A HORA, TEMOS QUE NOS APRESSAR OU PERDEREMOS O FILME, ACABAMOS NOS PERDENDO NA HORA POIS A NOSSA CONVERSA ESTAVA TÃO PRODUTIVA.
É VERDADE, MAS EU FIQUEI CURIOSA PARA SABER O RESTO DESSA PARTE DE INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR.
JÚNIOR VOCÊ PODERIA TRAZER EXEMPLOS MAIS CLAROS DE ONDE CADA UMA DESSAS HABILIDADES SÃO APLICADAS EM SOFTWARES OU APPS QUE A GENTE USA NO DIA A DIA.
OK, VOU TRAZER MAIS EXEMPLOS PARA NOSSA PRÓXIMA CONVERSA. VAMOS NOS APRESSAR!

E QUE TAL NOS ENCONTRARMOS OUTRO DIA PARA TERMINARMOS ESSE PAPO?
VAMOS SIM, QUE TAL LÁ NA UFS?
BOA IDÉIA!!!

ENTÃO NOS VEMOS LÁ NA UFS, SEGUNDA NO INTERVALO DAS AULAS, OK?

SIM SIM, MARCADO.

POR MIM, TUDO BEM.

AGORA VAMOS APROVEITAR O FILME, ESTOU MUITO ANSIOSO, ESPERO ESSE FILME JÁ FAZ ALGUNS MESES.
ACHO QUE TODOS NÓS ESTAMOS ANSIOSOS PELO LANÇAMENTO NO BRASIL.
TAMBÉM TAVA QUERENDO MUITO!

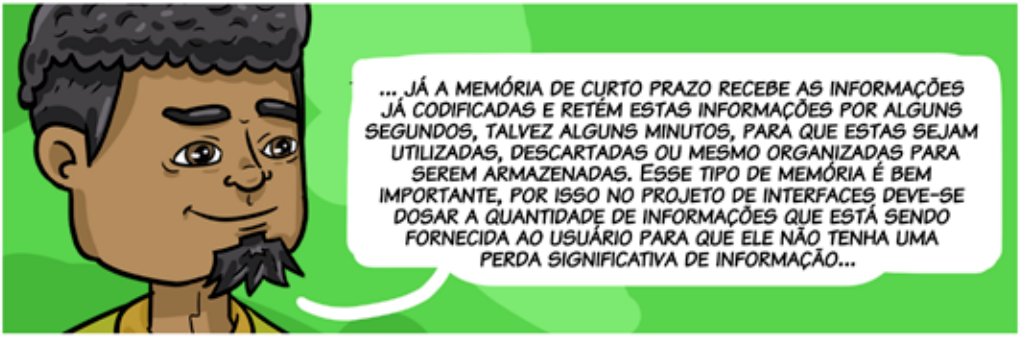
ALGUNS DIAS DEPOIS...
OI GENTE!
E AEW!
OLÁ PESSOAL!

E AÍ, VOCÊS AINDA ESTÃO LEMBRADOS DO QUE A GENTE ESTAVA FALANDO LÁ NO SHOPPING?
A GENTE ESTAVA FALANDO SOBRE COMO AS HABILIDADES HUMANAS INFLUENCIAM NA INTERAÇÃO DO HOMEM COM O COMPUTADOR E LÁ NO SHOPPING A GENTE FALOU APENAS DAS HABILIDADES SENSORIAIS COMO AUDIÇÃO, VISÃO E TATO.
SIM, EU LEMBRO BEM, TAVA HIPER INTERESSADA NESSE ASSUNTO...
QUERO EXEMPLOS REAIS!!!
EU TAMBÉM!!!

SABE PESSOAL, EU DEI UMA PESQUISADA E VI QUE AINDA NÃO FALAMOS DA PARTE RELACIONADA COM A MEMÓRIA
SIM, FALTA FALAR DA PARTE DA MEMÓRIA, CONHECIMENTO, COGNIÇÃO E SISTEMA MOTOR.
NÃO SEI SE VOCÊ VIU, MAS NESTA PARTE FALAMOS MUITO DE MEMÓRIA.
NOSSA MEMÓRIA, SEGUNDO ALGUNS ESTUDIOSOS, SE DIVIDE EM 3 ÁREAS: (1) MEMÓRIA DE TRABALHO; (2) MEMÓRIA DE CURTO PRAZO E; (3) MEMÓRIA DE LONGO PRAZO.
HM... LEGAL, NÃO SABIA DISSO!

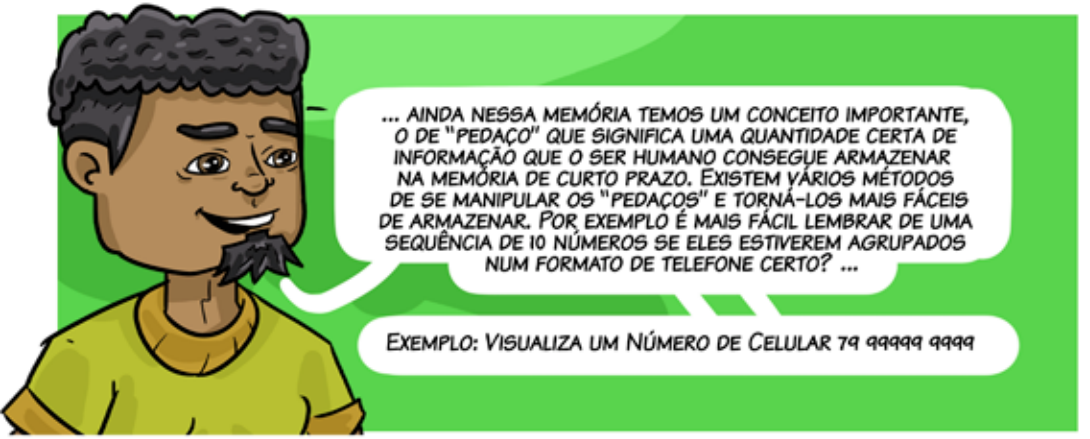
EU JÁ ESTUDEI SOBRE ISSO PARA UMA MATÉRIA DO MEU CURSO, É BEM LEGAL. MAS REVISA AÍ JÚNIOR, POR FAVOR!

ENTÃO, VOU TENTAR NÃO COMPLICAR AQUI...
... A MEMÓRIA DE TRABALHO É UMA MEMÓRIA QUE É BEM RÁPIDA, AS VEZES É ACESSADA EM MENOS DE UM SEGUNDO, E SERVE PARA ARMAZENARMOS AQUELAS INFORMAÇÕES QUE ESTAMOS RECEBENDO E UTILIZANDO NO MOMENTO...


... já a memória de curto prazo recebe as informações já codificadas e retém estas informações por alguns segundos, talvez alguns minutos, para que estas sejam utilizadas, descartadas ou mesmo organizadas para serem armazenadas. Esse tipo de memória é bem importante, por isso no projeto de interfaces deve-se dosar a quantidade de informações que está sendo fornecida ao usuário para que ele não tenha uma perda significativa de informação...

É verdade, como o usuário está sempre interagindo com a interface, com certeza essa memória é a mais importante.

Caramba, nunca tinha pensado nisso.


... ainda nessa memória temos um conceito importante, o de "pedaço" que significa uma quantidade certa de informação que o ser humano consegue armazenar na memória de curto prazo. Existem vários métodos de se manipular os "pedaços" e torná-los mais fáceis de armazenar. Por exemplo é mais fácil lembrar de uma sequência de 10 números se eles estiverem agrupados num formato de telefone certo? ...
Exemplo: Visualiza um Número de Celular 79 99999 9999

Nossa, é verdade!

De fato!

... E POR FIM TEMOS A MEMÓRIA DE LONGO PRAZO, ELA É MAIS COMPLICADA DE SER USADA PORQUE GERALMENTE PARA ALGO ENTRAR NA MEMÓRIA DE LONGO PRAZO, TEM QUE TER PASSADO DIVERSAS VEZES NA MEMÓRIA DE CURTO PRAZO.

POR EXEMPLO MUITO PROVAVELMENTE VOCÊ NÃO LEMBRA DO QUE FEZ AO ACORDAR NESTE MESMO DIA DUAS SEMANAS ATRÁS!

NOSSA, EU ACHAVA QUE ELA FOSSE MAIS ÚTIL.

KKKK JU, ELA É ÚTIL, SÓ NÃO É O FOCO DO QUE ESTAMOS CONVERSANDO.

AHH, AGORA SIM ....

... CHEGAMOS NA PARTE QUE EU MAIS GOSTO!!!

DEPOIS DA MEMÓRIA TEMOS A PARTE DE COGNIÇÃO, NESSA PARTE TEMOS QUE ENTENDER COMO SABEMOS FAZER CERTAS COISAS, OU SIMPLESMENTE COMO AS FAZEMOS. TEMOS 2 TIPOS DE APRENDIZADO: O PROCEDURAL E O DECLARATIVO.

Procedural Learning

How to do something

AH, LEMBREI...

...O PROCEDURAL É AQUELE QUE VOCÊ ADQUIRE REPETINDO O PROCESSO VÁRIAS VEZES. É O COMO VOCÊ FAZ ALGO...

Declarative Learning

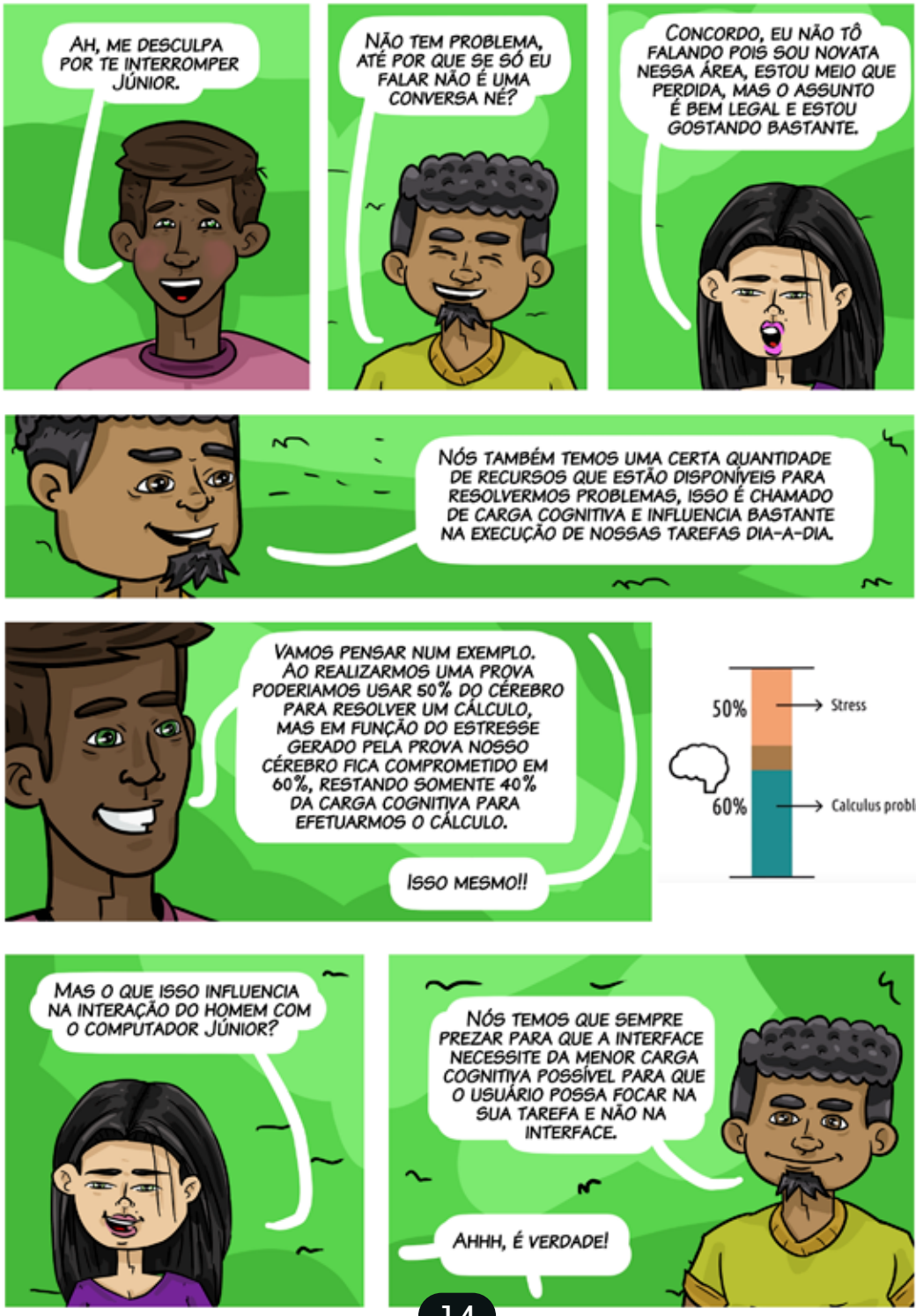
Knowledge about something

... E O DECLARATIVO É AQUELE QUE VOCÊ JÁ POSSUI O CONHECIMENTO DE ALGUMA COISA, QUE QUANDO VOCÊ É PERGUNTADO RESPONDE CERTO.

POR EXEMPLO VC SABE QUANDO ESTÁ FAZENDO UMA PROVA.

NOSSA PAULO, VOCÊ TAMBÉM CONHECE BEM DO ASSUNTO HEIN?

COMO DISSE ANTES, CHEGUEI A TRABALHAR UM POUCO COM ISSO EM UM A DISCIPLINA.


AH, ME DESCULPA POR TE INTERROMPER JÚNIOR.
NÃO TEM PROBLEMA, ATÉ POR QUE SE SÓ EU FALAR NÃO É UMA CONVERSA NÉ?
CONCORDO, EU NÃO TÔ FALANDO POIS SOU NOVATA NESSA ÁREA, ESTOU MEIO QUE PERDIDA, MAS O ASSUNTO É BEM LEGAL E ESTOU GOSTANDO BASTANTE.
NÓS TAMBÉM TEMOS UMA CERTA QUANTIDADE DE RECURSOS QUE ESTÃO DISPONÍVEIS PARA RESOLVERMOS PROBLEMAS, ISSO É CHAMADO DE CARGA COGNITIVA E INFLUENCIA BASTANTE NA EXECUÇÃO DE NOSSAS TAREFAS DIA-A-DIA.
VAMOS PENSAR NUM EXEMPLO. AO REALIZARMOS UMA PROVA PODERIAMOS USAR 50% DO CÉREBRO PARA RESOLVER UM CÁLCULO, MAS EM FUNÇÃO DO ESTRESSE GERADO PELA PROVA NOSSO CÉREBRO FICA COMPROMETIDO EM 60%, RESTANDO SOMENTE 40% DA CARGA COGNITIVA PARA EFETUARMOS O CÁLCULO.
ISSO MESMO!!
50%
Stress
60%
Calculus problem
MAS O QUE ISSO INFLUENCIA NA INTERAÇÃO DO HOMEM COM O COMPUTADOR JÚNIOR?
NÓS TEMOS QUE SEMPRE PREZAR PARA QUE A INTERFACE NECESSITE DA MENOR CARGA COGNITIVA POSSÍVEL PARA QUE O USUÁRIO POSSA FOCAR NA SUA TAREFA E NÃO NA INTERFACE.
AHHH, É VERDADE!

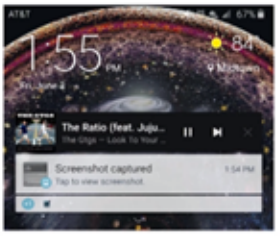
E QUANDO ESTAMOS DESENVOLVENDO NOSSA INTERFACE TEMOS QUE LEMBRAR QUE O USUÁRIO VAI ESTAR SEMPRE FAZENDO OUTRAS COISAS AO MESMO TEMPO.

ENTÃO COMO TEREMOS CONCORRENTES SABEMOS QUE DEVEMOS FOCAR E OTIMIZAR A CARGA COGNITIVA DA MELHOR FORMA POSSÍVEL NA INTERFACE DE NOSSO SOFTWARE, PARA EVITAR QUE O USUÁRIO FIQUE INSATISFEITO E VÁ PROCURAR OUTRO SOFTWARE PARA UTILIZAR. EM OUTRAS PALAVRAS, DEVEMOS EVITAR A SOBRECARGA COGNITIVA.

POR FIM, MAS NÃO MENOS IMPORTANTE, TEMOS O SISTEMA MOTOR. NÓS TAMBÉM DEVEMOS LEVAR EM CONSIDERAÇÃO O QUE O USUÁRIO É CAPAZ DE FAZER FISICAMENTE QUANDO DESENVOLVEMOS NOSSA INTERFACE, TEMOS QUE PENSAR NA PRECISÃO QUE O USUÁRIO POSSA TER OU NÃO TER, ENTENDERAM? COMO POR EXEMPLO NOS SMARTPHONES TEMOS QUE LEMBRAR DE TORNAR AS PARTES CLICÁVEIS MAIS CLARAS E EVITAR AÇÕES COMO FECHAR O APLICATIVO EM APENAS UM CLIQUE, POIS ACABAMOS CLICANDO SEM QUERER, ÀS VEZES.

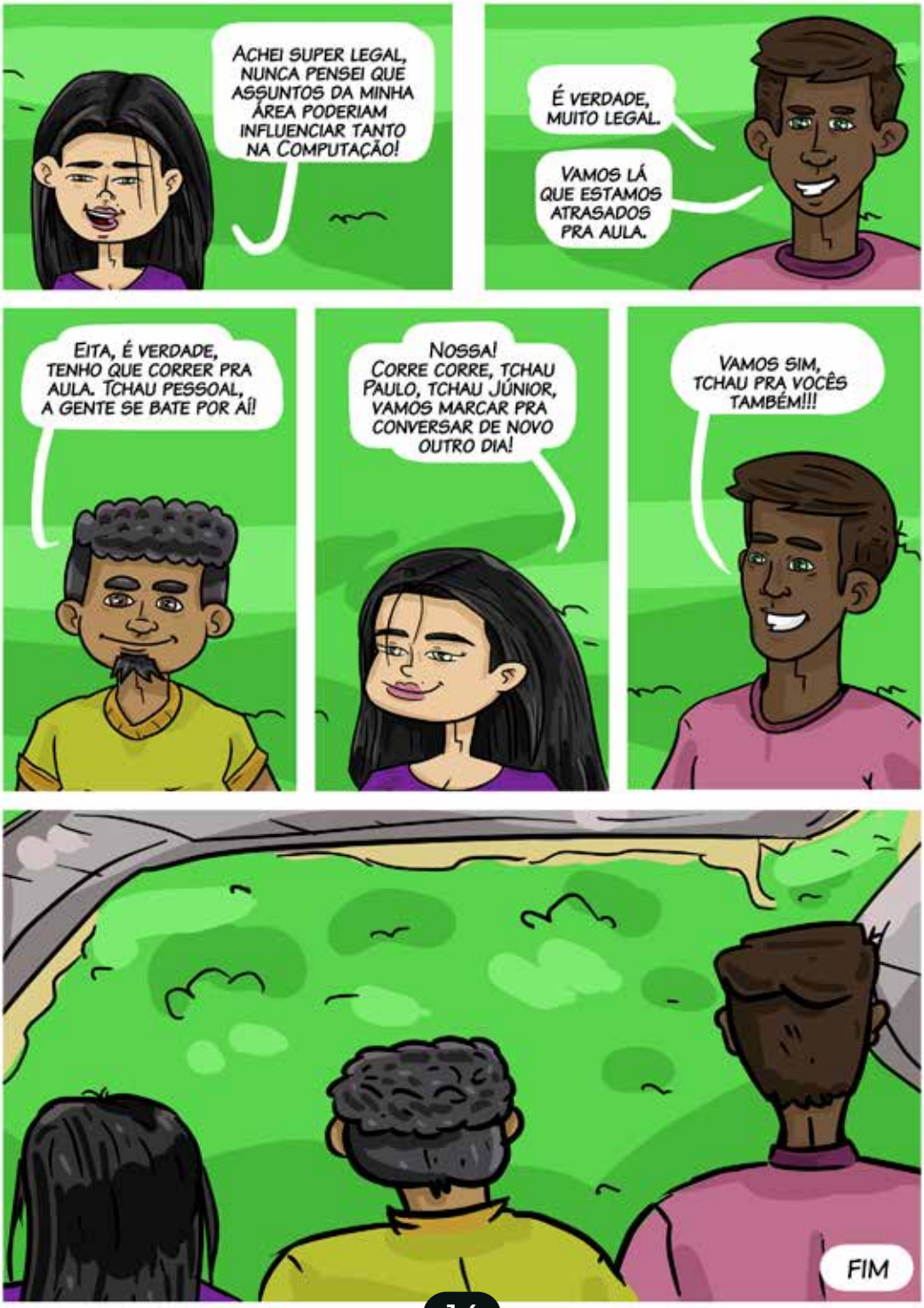
SIM SIM, É VERDADE, ISSO É MUITO IMPORTANTE.

TEMOS QUE PLANEJAR APLICAÇÕES PENSANDO NISSO E EM CADA SITUAÇÃO DA APLICAÇÃO QUE ESTAMOS DESENVOLVENDO, BEM VERDADE!



É COMO NO REDUZIDO DO SPOTIFY NA TELA DE BLOQUEIO EM QUE EM ALGUNS MODELOS O BOTÃO DE FECHAR FICA AO LADO DO BOTÃO DE PASSAR MÚSICA E PODEMOS CLICAR POR ENGANO E JÁ EM OUTROS MODELOS O BOTÃO DE FECHAR FICA NA PARTE DE CIMA BEM LONGE DOS BOTÕES DE INTERAÇÃO.

BOM PESSOAL, É ISSO, O QUE ACHARAM? JÁ ESTAMOS ATRASADOS PARA A AULA.

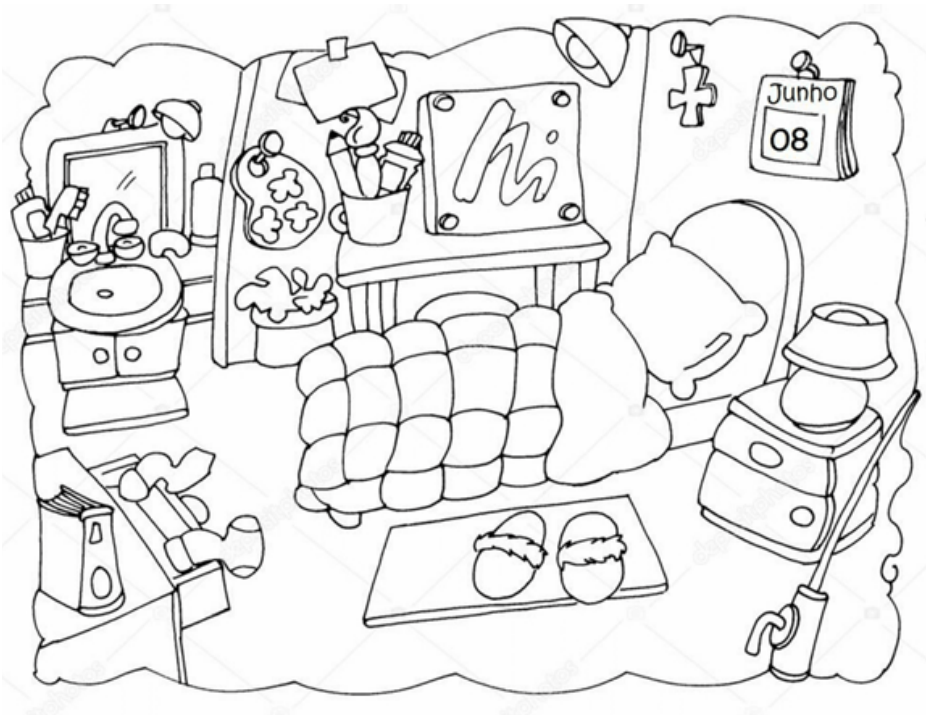

ACHEI SUPER LEGAL, NUNCA PENSEI QUE ASSUNTOS DA MINHA ÁREA PODERIAM INFLUENCIAR TANTO NA COMPUTAÇÃO!
É VERDADE, MUITO LEGAL.
VAMOS LÁ QUE ESTAMOS ATRASADOS PRA AULA.
EITA, É VERDADE, TENHO QUE CORRER PRA AULA. TCHAU PESSOAL, A GENTE SE BATE POR AÍ!
NOSSA! CORRE CORRE, TCHAU PAULO, TCHAU JÚNIOR, VAMOS MARCAR PRA CONVERSAR DE NOVO OUTRO DIA!
VAMOS SIM, TCHAU PRA VOCÊS TAMBÉM!!!
FIM

Passatempo 1

Memorize estas palavras!

HABILIDADE	HUMANO	APRENDIZAGEM
INTERFACE	PERCEPÇÃO	CONHECIMENTO
COMPUTADOR	SENSAÇÃO	MEMÓRIA

Agora analise essa imagem por 2 segundos e vá para a próxima folha.



Responda sem consultar as outras folhas.

Que data marca no calendário?

Quando você mentaliza a imagem você está acessando a memória perceptiva!

Agora escreva todas as palavras memorizadas no passatempo 1.

Difícil né?

Agora dentre as palavras abaixo destaque as que aparecem no passatempo 1.

HABILIDADE	FUTEBOL	SENTIMENTO
AMIZADE	PERCEPÇÃO	COMPUTADOR
PROJETAR	TRABALHO	MEMÓRIA

Agora ficou fácil!

Reconhecer é mais fácil do que lembrar!

Por isso não devemos exigir que o usuário lembre de um comando ou botão, mas sim que o reconheça quando vê-lo!

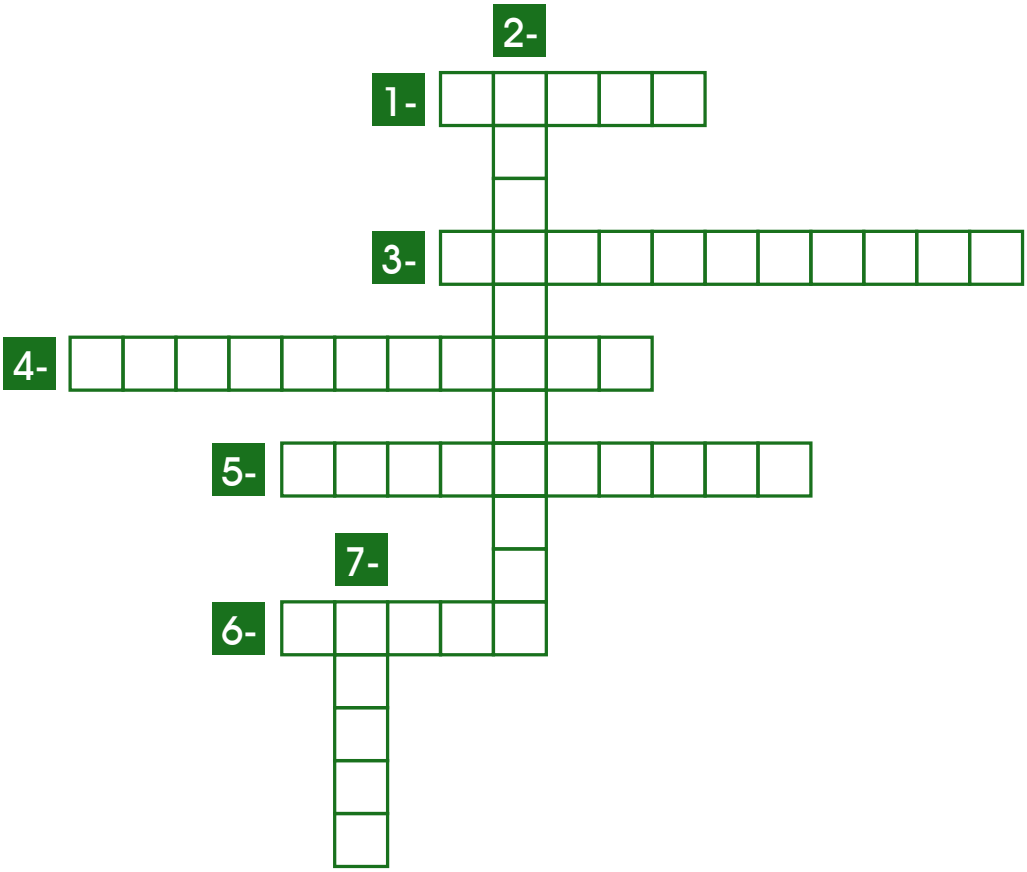
Palavras Cruzadas

Horizontal

1. Quantidade de recursos que estamos usando do cérebro.
3. memória que armazena informações por um curto período de tempo.
4. Ato de entender alguma informação.
5. Algo aprendido com a repetição é algo?
6. Sentido que permite enxergar.

Vertical

2. Aglomerado de informações.
7. Dados de entrada.



(Respostas dos passatempos em http://almanaquesdacomputacao.com.br/)

Caça-Palavras: Ciclos de Feedback

M A O F A B I A F Y V H P A P R N
Z C Q Y G D O D A C I U U S A Q R
U U O A R S E P I K S M U E J R N
Y U I M U H U C P N Ã A C N C J J
P G N Q P D V G L F O N O T O Z E
J F T K A U I C W A F O G I O Y N
U F E I M P T Ç X T R G N D T B H
U H R I E E R A Ã E O A I O A A T
C K F O N S V O D O H A T S W B D
Y C A X T U K H C O U I I I W E J
A H C Y O T A D E E R N V Y V E U
V L E A L H E O Y O D P O W L O V
V E M O T O R W B M I U E W Y W X
A P R E N D I Z A D O T R W E R Y
M E M Ó R I A O Q V Q L P A O U U
A H A B I L I D A D E S C G L C B
O O T E V P L N Y I D R E W O E B

AGRUPAMENTO
INTERFACE
HUMANO
MOTOR
SENTIDOS

APRENDIZADO
DECLARATIVO
COGNITIVO
MEMÓRIA
COMPUTADOR

HABILIDADES
PROCEDUAL
VISÃO
AUDIÇÃO
INPUT

Sobre os autores

ALBERT SANTOS BARBOSA DE BRITO
Designer Gráfico pela Universidade Federal de Sergipe - UFS (2019). Sócio proprietário da ZERO1 Escritório de Design / ARACAJU/SE, possui experiência na área do design gráfico, identidade visual, branding, comunicação visual, webdesign, social média, ilustração com ênfase em histórias em quadrinhos (HQs).

CRISTINA PALUDO SANTOS
Professora do Departamento de Engenharias e Ciência da Computação da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões, no campus de Santo Ângelo. Mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2000). Líder do Grupo de Pesquisa em Integração de Tecnologias para Desenvolvimento de Sistemas Computacionais - InTeC/URI/CNPq, desenvolvendo pesquisas nas áreas de Interação Humano-Computador, em especial em pesquisas que envolvem interação tangível; Informática na Educação e Tecnologias Assistivas. Foi bolsista Produtividade em Extensão EXP-C/CNPq (2011). Coordena o Projeto Meninas Digitais Tchê Missões, projeto parceiro do Programa Meninas Digitais da SBC.
Lattes:http://lattes.cnpq.br/6055243052118565

HENRIQUE NOU SCHNEIDER
Professor do Departamento de Computação e do Programa de Pós-Graduação em Educação na Universidade Federal de Sergipe e da Coordenadoria de Informática do Instituto Federal de Sergipe. Doutor em Engenharia de Produção e Sistemas pela Universidade Federal de Santa Catarina (2002), mestre em Computação pela Unicamp (1989) e bacharel em Engenharia Civil pela Universidade Federal de Sergipe (1985). Líder do Grupo de Estudos e Pesquisa em Informática na Educação – GEPIED/UFS/CNPq, desenvolvendo pesquisas nas áreas de conhecimento: interação humano-computador, informática educativa e filosofia e sociologia da internet.

MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES

Bolsista de Produtividade Desen. Tec. e Extensão Inovadora do CNPq Nível 1D - Programa de Desenvolvimento Tecnológico e Industrial

Professor Associado II do Departamento de Computação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Membro do Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) na Universidade Federal de Sergipe. Membro permanente no Programa de Pós-graduação em Informática PPGI (UNIRIO) (ciclo março de 2020). Pós-doutora pelo laboratório LINE, Université Côte d'Azur/Nice Sophia Antipolis/ Nice-França (2019). Pós-doutora pelo Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) (2016). Doutora em "Informatique pela Université de Montpellier II - LIRMM em Montpellier, França (2008). Realizou estágio doutoral (doc-sanduiche) no INESC-ID- IST Lisboa- Portugal (ago 2007-fev 2008). Mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1998) . Graduada em Ciência da Computação pela Universidade de Passo Fundo-RS (1995) . Possui experiência acadêmico- tecnológica na área de Ciência da Computação e Inovação Tecnológica-Propriedade Intelectual. É bolsista produtividade DT-CNPq. Atualmente, suas pesquisas estão voltadas, principalmente no uso de HQs na Educação e Pensamento Computacional. Também em inovação Tecnológica usando Computação Afetiva na tomada de decisão Computacional, Atua também em Propriedade Intelectual para Computação. Criou o projeto "Almanaques para Popularização de Ciência da Computação" chancelado pela SBC, http://almanaquesdacomputacao.com.br/

http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8YAAAAJ

Lattes: http://lattes.cnpq.br/9923270028346687

WEILER BARBOSA DA ROCHA JÚNIOR

Aluno de Ciência da Computação da Universidade Federal de Sergipe cursando o 10º período. Atualmente é Scrum Master certificado pela Scrum.org com a Professional Scrum Master I, focado em desenvolver atividades voltadas a desenvolvimento de software ágil e com foco nas utilizações das metodologias Scrum e Kanban conjuntas, ScrumBan.

LinkedIn: https://www.linkedin.com/in/weiler-rocha/

STÊNIO JOSÉ ANDRADE DA GRAÇA SILVA

Aluno de Ciência da Computação da Universidade Federal de Sergipe cursando o 9º período. Analista e desenvolvedor de sistemas .NET Core.

Linkedin : https://www.linkedin.com/in/stenio-silva/

Bibliografia

Inspirado em https://classroom.udacity.com/courses/ud400, HCI Course by Udacity

Mais gibis em:

http://almanaquesdacomputacao.com.br/

http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publication.html

Agradecimentos

Ao CNPq, CAPES, SBC, BSI/PPGI-UNIRIO e DCOMP/PROCC-UFS.

ISBN 978-658700307-8