



UNIFEOB

CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO
OCTÁVIO BASTOS

PROJETO INTEGRADO

Maven Toys

Projeto Integrado Interface Humano-Computador

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

SETEMBRO, 2022

UNIFEOB
CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO
OCTÁVIO BASTOS

PROJETO INTEGRADO

Maven Toys

Projeto Integrado Interface Humano-Computador

MÓDULO: INTERFACE HUMANO COMPUTADOR

INTERFACE HUMANO-COMPUTADOR- PROF. MSC. RODRIGO
MARUDI

PROBABILIDADE DE ESTATÍSTICA - PROF. ESP. CARLOS
COLLOZZO

ESTUDANTES:

Alexsander Rangel Américo – RA 1012022100449

Gabrielly Costa Machado – RA 1012022100399

Ligia Faria Soares Moreno – RA 1012022101088

Murillo Silva Luciano – RA 1012022100298

Vinicius Ribeiro Silva – RA 1012022101362

Virginia Giovaneli – RA 1012022100894

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP

AGOSTO, 2022

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	3
2. DESCRIÇÃO DO TEMA	3
3. PROJETO INTEGRADO	4
3.1 INTERFACE HUMANO-COMPUTADOR	4
3.2 PROBABILIDADE DE ESTATÍSTICA	4
4. CERTIFICAÇÃO DO PI E COMPETÊNCIAS	4
5. CONCLUSÃO	5
REFERÊNCIAS	6
ANEXOS	7

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi sobre Interface Humano-Computador e estatísticas, mais concretamente sobre:

Introduzir os conceitos de Interação Humano Computador (IHC), enfatizar a importância de considerar o usuário no projeto e operação de sistemas computacionais; propiciar ao aluno o conhecimento sobre teorias e métodos para concepção, desenho, desenvolvimento e avaliação das interfaces com usuários; desenvolver habilidades em técnicas e ferramentas usadas no ciclo de vida da IHC; discutir tendências da área.

Usar estatística para desenvolver técnicas como a coleta de dados de uma organização, desenvolvendo a interpretação, análise e representação. O uso da matemática para a tomada de decisões.

É objetivo deste trabalho apresentar uma Dashboard de dados coletados da internet trazendo para a tela os resumos analíticos para uma completa tomada de decisão.

2. DESCRIÇÃO DO TEMA

A Interface Humano-Computador (IHC) é uma área da computação que busca, sobretudo, entender como as pessoas usam os computadores e fazer a investigação de outras formas de interação.

Segundo Appel et all (1999), a IHC “tem como objetivo proporcionar uma comunicação entre usuário e sistema computacional mais natural, semelhante à comunicação entre seres humanos. Um conceito fundamental no desenvolvimento de IHC é a usabilidade, que diz respeito a todas as características que permitem ao usuário interagir com o computador com satisfação ... deve ser levada em consideração primeiramente a opinião do usuário, além das opiniões dos outros profissionais envolvidos no desenvolvimento do sistema de software”.

Em outras palavras, a interface de um software deve ser elaborada levando em consideração as características cognitivas e emocionais do ser humano.

3. PROJETO INTEGRADO

A área de Interface Humano-Computador tem tomado uma proporção cada vez maior entre as empresas de desenvolvimento de software, principalmente na construção de aplicações mobile.

3.1 INTERFACE HUMANO-COMPUTADOR

Para interagir com um software, primariamente utiliza-se a interface, onde é possível acessar as opções e informações que possibilitam gerenciá-lo. Se existir dificuldade para entender as informações da tela e for necessário procurar suas funcionalidades, o software não será tão útil.

3.2 PROBABILIDADE DE ESTATÍSTICA

Em estatística, média é definida como o valor que mostra para onde se concentram os dados de uma distribuição como o ponto de equilíbrio das frequências em um histograma. Média também é interpretada como um valor significativo de uma lista de números. Os valores de uma lista de números podem ser representados por meio da escolha aleatória de um número. Se todos os números forem iguais, o número escolhido aleatoriamente será a média. Então, a média pode ser calculada por meio da combinação dos números de maneira específica e da geração de um valor significativo. Entretanto, a palavra média é usualmente usada em métodos mais sofisticados como média aritmética, mediana, moda, entre outros.

4. CERTIFICAÇÃO DO PI E COMPETÊNCIAS

Para o desenvolvimento do projeto, utilizamos dados coletados do site Maven analytics e a plataforma Power BI da Microsoft. (Imagem 1 e 2)

Inicialmente, foi obtido os dados através do site supracitado para dentro da plataforma do Power BI.

Depois foram escolhidos os gráficos mais adequados para cada dado.

Para cada dado foi escolhido o melhor e mais visual tipo de gráfico para apresentação das informações (Imagem 3).

Por fim, utilizamos de estatísticas para analisar dados de vendas e estoque de uma rede fictícia de lojas de brinquedos no México chamada Maven Toys, incluindo informações sobre produtos, lojas, transações diárias de vendas e níveis atuais de estoque em cada local.

Análises efetuadas: (Imagem 4 e 5)

- Quais categorias de produtos geram os maiores lucros? Isso é o mesmo em todas as lojas?
- Você consegue encontrar tendências ou padrões sazonais nos dados de vendas?
- As vendas estão sendo perdidas com produtos fora de estoque em determinados locais?
- Quanto dinheiro está vinculado ao estoque das lojas de brinquedos? Quanto tempo vai durar?

5. CONCLUSÃO

Concluimos o trabalho gerando o site publicando na web pelo próprio site da Microsoft Power BI, realizamos todos os testes das ligações entre as projeções de estatísticas, gráficos e legendas, para que assim estes tenham cumprido todas as análises planejadas e pudesse trazer todas as informações financeiras e insights a um potencial cliente o ajudando na tomada de escolha de forma rápida e eficaz.

REFERÊNCIAS

NORMAN, D. A. O Design do Dia a Dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

RAMALHO, B. L. Educação como exercício de diversidade. Brasília: UNESCO, 2005.

ROCHA, H. V.; BARANAUSKAS, M. C. C. Design e avaliação de interfaces humano-computador. Campinas: NIED/UNICAMP, 2003.

APPEL, A. P. et al. GACIV - A Realidade Virtual Apoiando o Desenvolvimento de Interfaces com a Participação Efetiva do Usuário. In: XIII SBES - Simpósio Brasileiro de Engenharia de Software. out. 1999, Florianópolis, 1999

MEXICO TOYS SALES. Maven Analytics, 2021.

Disponível em: <<https://www.mavenanalytics.io/data-playground>>

POWER BI. Microsoft, 2022.

Disponível em: <<https://powerbi.microsoft.com/pt-br/>>

ANEXOS

Data Preview: Mexico Toy Sales

Products Preview	Stores Preview	Sales Preview	Inventory Preview	
Product_ID	Product_Name	Product_Category	Product_Cost	Product_Price
1	Action Figure	Toys	\$9.99	\$15.99
2	Animal Figures	Toys	\$9.99	\$12.99
3	Barrel O' Slime	Art & Crafts	\$1.99	\$3.99
4	Chutes & Ladders	Games	\$9.99	\$12.99
5	Classic Dominoes	Games	\$7.99	\$9.99
6	Colorbuds	Electronics	\$6.99	\$14.99
7	Dart Gun	Sports & Outdoors	\$11.99	\$15.99
8	Deck Of Cards	Games	\$3.99	\$6.99
9	Dino Egg	Toys	\$9.99	\$10.99
10	Dinosaur Figures	Toys	\$10.99	\$14.99

Imagem 1: Dados do site maven analytics

Data Preview: Mexico Toy Sales

Products Preview	Stores Preview	Sales Preview	Inventory Preview	
Sale_ID	Date	Store_ID	Product_ID	Units
31	2017-01-01	34	8	1
32	2017-01-01	4	20	1
33	2017-01-01	5	31	1
34	2017-01-01	36	1	1
35	2017-01-01	39	34	3
36	2017-01-01	5	21	1
37	2017-01-01	33	27	1
38	2017-01-01	32	8	4
39	2017-01-01	25	9	1
40	2017-01-01	46	6	1

Imagem 2: Dados do site maven analytics

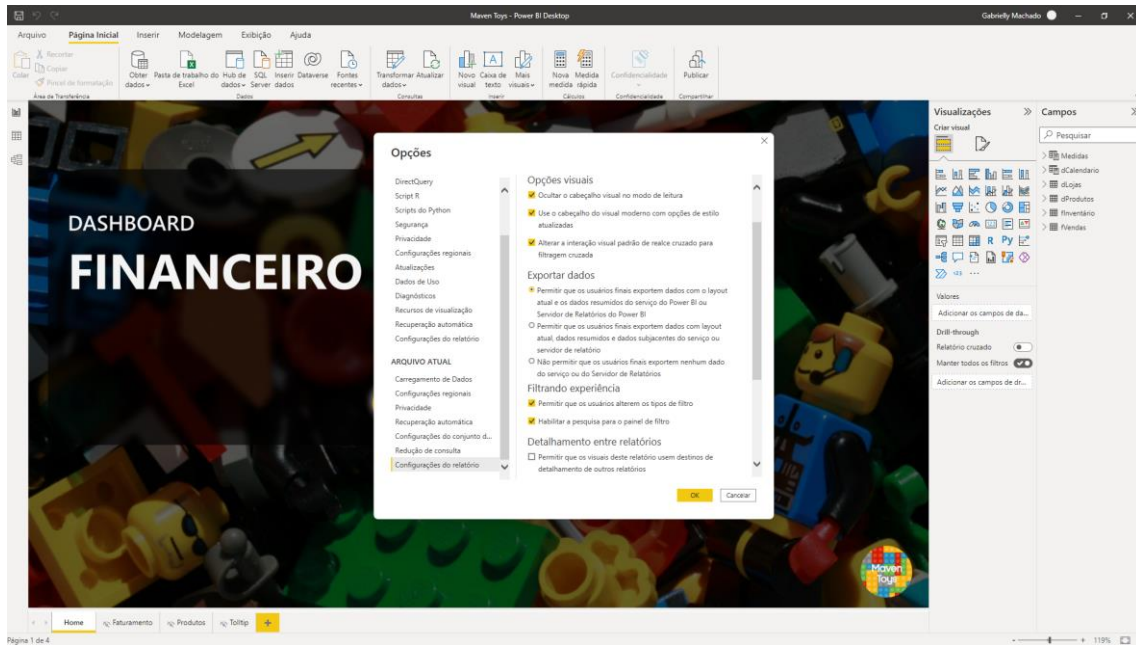


Imagem 3: Configuração dos gráficos x dados.

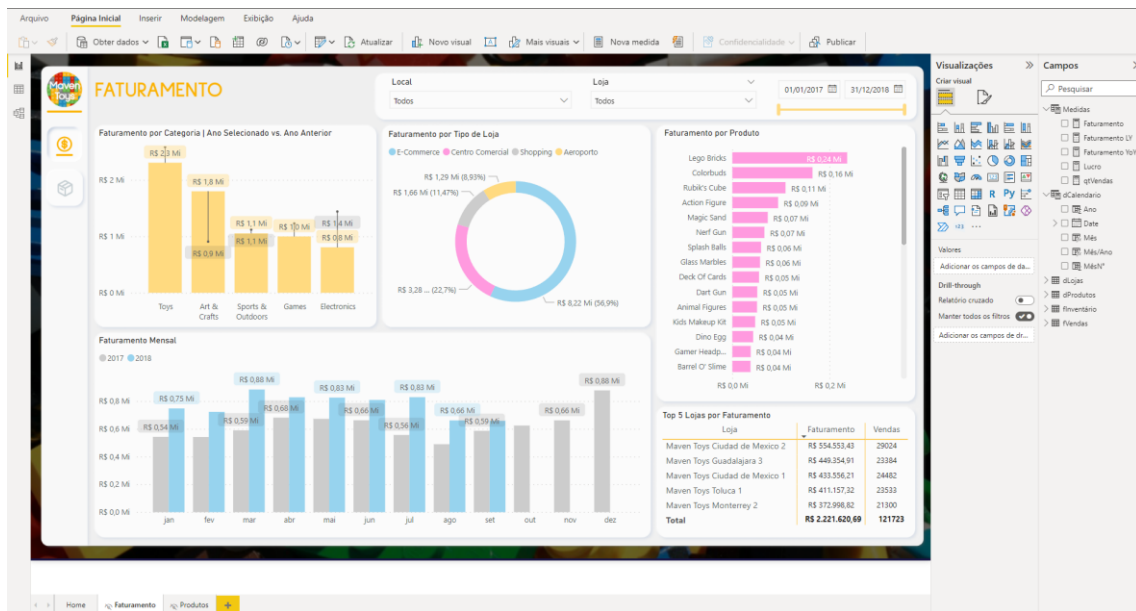


Imagem 4: Página Faturamento do dashboard finalizado na plataforma.

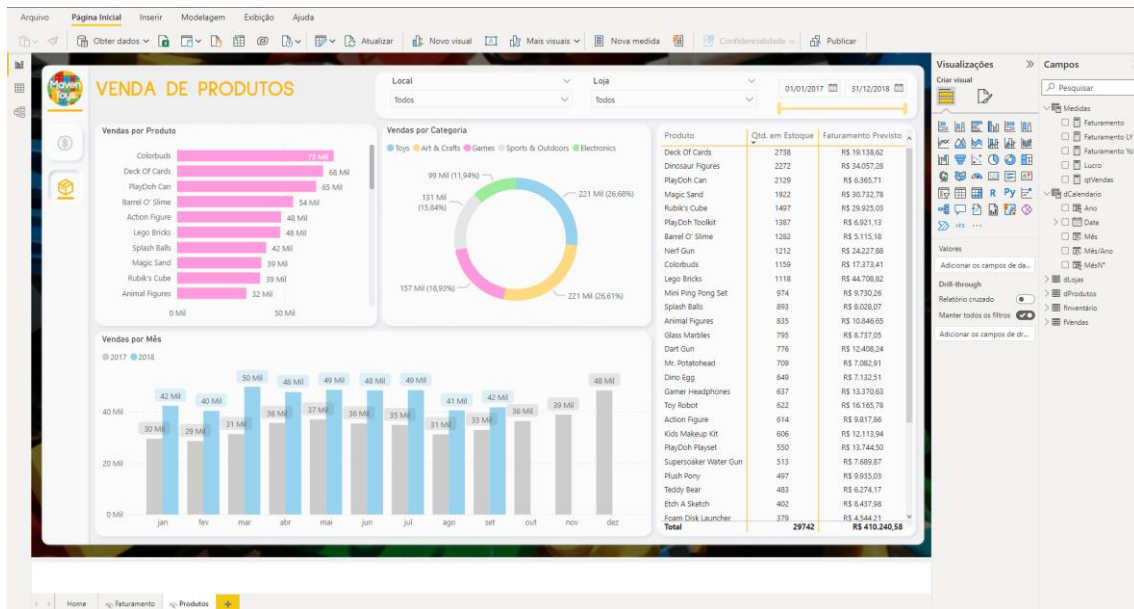


Imagem 5: Página Venda de Produtos do dashboard finalizado na plataforma.

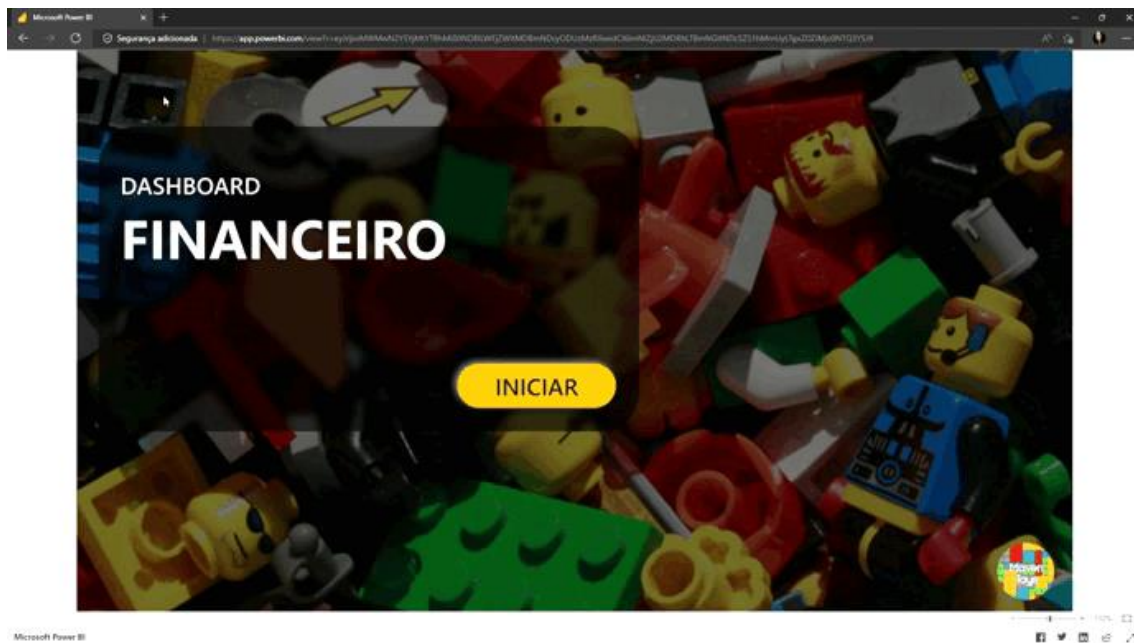


Imagem 6: GIF do site do relatório publicado.

Link do site criado:

<https://bit.ly/3xmC7Jk>