

DISCIPLINA	Interação Homem Máquina		
CURSO	Engenharia Informática		
DOCENTE	BONGO CAHISSO		
Nº MATRÍCULA	00000001	TURMA: EINF6_M1	DATA: 24-05-2023

- Leia atentamente as questões e responda com clareza.
- Responda com uma esferográfica de cor azul ou preta
- É permitido consultar na matéria nos primeiros 30 minutos
- Não é permitido o uso do telemóvel.
- Identifique cada resposta com o número apresentado no enunciado.
- A ordem de resolução é não é opcional

- 1) [1.5 Valores] Escolha o método adequado para aplicar os seguintes critérios: Os dados podem ser coletados no banco de dados para análise. Apresentar o resultado com clareza. As respostas geralmente são recebidas rapidamente
- Entrevista
 - Questionário**
 - Pesquisar
 - Observação
- 2) [1.5 Valores] A sabedoria convencional diz que avisar o utilizador quando ele cometeu algum erro. No ciclo de vida da engenharia de usabilidade como farias para alertar o utilizador?
- travamento do programa
 - sistema preso
 - mensagens de erro**
 - metadados
- 3) [1.5 Valores] Qual das alíneas **NÃO** seriam encontradas em uma boa interação homem-máquina?
- Atalhos comuns, como Ctrl+z para desfazer
 - Ícones que podem ter significados específicos
 - Uma longa linha de comando para obter uma função**
 - Sons que transmitem significados
- 4) [1.5 Valores] A entrada do utilizador na interação homem-computador ocorre por meio de:
- controles motores
 - experiência
 - sentidos**
 - Educação
- 5) [1.5 Valores] Suponha que durante a execução de uma sessão de teste com utilizadores um dos seus participantes deseja sair ao meio da sessão. Qual seria a melhor opção a fazer?
- peça-lhes que fiquem até ao fim conforme planeado, para que possa recolher os seus dados.
 - depois de garantir que não precisam de ajuda médica, deixe-os sair, com seus agradecimentos.**
 - oferecer-lhes um pagamento de incentivo para incentivá-los a terminar o
 - nenhuma das alíneas acima.

6) [1.5 Valores] A regra de ouro de Schneiderman diz que: "Para simplificar o processo de inscrição no **novo sistema**, o sistema de correção de erros deve ser fornecido para facilitar o utilizador a cada uma das suas ações". Qual das regras abaixo é compatível com a regra de ouro de Schneiderman.

- a) **esforce-se pela consistência**
- b) oferecer feedback informativo
- c) desenhe diálogos para produzir o fechamento
- d) oferecem prevenção de erros e tratamento

7) [3.5 Valores] Fundamente de forma sucinta sobre o processo de avaliação da usabilidade (O que é, métricas, como e porque medir...).

O que é (Processo de avaliação da usabilidade)?

- São Método aplicado para testar a usabilidade e funcionalidade do sistema.

Métricas:

- Métodos Analíticos:
 - Avaliação Heurística (Avaliação por peritos)
 - Avaliação Preditiva (Modelos): GOMS, CCT, KLM
- Métodos Empíricos (Avaliação com utilizadores): Requer um protótipo funcional

Porque medir?

- Para avaliar protótipos (PBFs) ou produtos
- Economizar tempo e custos financeiros
- Para estimar o desempenho na realização das tarefas
- Para centrar o utilizador no desenho da solução e garantir que a interface seja adequada

Como medir?

- **Avaliação Heurística**
 - Usa as 10 heurísticas desenvolvida por Jakob Nielsen e Rolf Molich.
 - Ajuda a encontrar problemas de Usabilidade no projecto de IU
 - É um método para avaliar IU de forma Rápida, Barata e Simples
 - No de Avaliadores (3-5) □ Heurísticas de Usabilidade
 - **Fases da Av. Heurística**
 - **Treino: Avaliação; Atribuir Severidades; Relatar.**
 - Analisar se há conformidade com as heurísticas
 - Anotar não conformidade (onde, qual, porquê?)
 - Combinar resultados da avaliação + severidades
- **Testes com utilizadores**
 - Envolve medir o desempenho de utilizadores típicos realizando tarefas típicas.
- **Modelos Preditivos**
 - São rápidos e informais
 - Permitem avaliação de produtos sem envolver os utilizadores
 - Modelos cognitivos dos utilizadores são usados para testar o desenho
 - Mais barato que testes com utilizadores
 - São úteis apenas para sistemas com tarefas previsíveis
 - **Aplicação divide-se em duas fases**
 - Determinação da sequência pela qual a actividade é realizada
 - Análise dos passos da sequência para determinar medidas de usabilidade
 - Tempo para realizar cada passo
 - Passos onde podem ocorrer erros

- 8) [7.5 Valores] Identifica pelo menos 5 problemas de usabilidade na interface abaixo baseando-se nas 10 heurísticas de Jakob Nielsen com as suas propostas de solução.



Acidez mental (Foto: Reprodução) — Foto: TechTudo

Problema 01: Nesta interface não é possível saber o estado do sistema
Viola **"H2-1 - Tornar o estado do sistema visível"** - Dar sempre a conhecer aos utilizadores onde estão (De onde vêm e para onde podem ir) ou Informar os utilizadores do que se está a passar de forma clara e sucinta.

Correção: Alterar a cor do texto/botão/link no menu correspondente a interface atual.

Problema 02: Nomes mal escolhidos, "Vai!"

Viola **"H2-6 - Reconhecimento em vez de lembrança"**

Correção: Substituir a palavra "Vai" pela "Assinar" ou "Confirmar".

Problema 03: As informações não aparecem na ordem natural e levando em consideração o contexto da interface/aplicação ela apresenta informações irrelevantes e todas de uma só vez.
Viola **"H2-8 - Desenho de ecrã estético e minimalista"**

Correção: Eliminar ou esconder as informações irrelevantes ou raramente necessárias

Problema 04: O volume de informação muito alto onde a maior é publicidade dificulta a realização da tarefa principal que é "Criar Blog, vender hospedagem e cursos"

Viola "**H2-7 - Flexibilidade e eficiência**"

Correção: Ajustar a interface para se adaptar ao utilizador

Problema 05: O botão da tarefa "Assinar" usa a palavra "Vai!" na forma exclamativa.

Viola "**H2-4 Consistência e adesão a normas**" - Utilizadores não se devem preocupar quando é que diferentes palavras, situações ou acções significam a mesma coisa.

Correção: Substituir a palavra por "Assinar" ou "Confirmar"

Problema 06: Tipografia mistura letra maiúscula e minúscula e tipos

Viola "**H2-4: Consistência e Adesão a Normas**" - atrapalha utilizadores

Correção: usar um só tipo em toda a interface

Problema 07: A Acção "compartilha este site" usa um select-option. Acção mal identificadas.

Viola "**H2-6: Reconhecimento em vez de lembrança**"

Correção: usar o ícone comum (ramos) que representa o compartilhamento

E outras... (confio nas vossas capacidades)

Bom trabalho.