

1. **Aplicação da lei de Hick-Hyman.** Calcule o tempo médio necessário para achar um livro em uma lista de 25, 50 e 100 livros em uma página. Assuma que os itens estão em ordem alfabética e que não há necessidade de rolagem.

Uma lista de:

25 = 705 ms

50 = 850 ms

100 = 998 ms

2. **Aplicação da lei de Fitts.** Considerando estritamente o desempenho humano, que cuidados podem ser tomados para que os itens de um menu pop-up vertical sejam igualmente acessíveis, sem modificar a orientação vertical do menu?

Aumentar seu tamanho, colocando ícones como identificadores. Separa-los por grupos, facilitando a memorização pela diminuição do conteúdo.

3. **Princípios de Gestalt.** Escolha duas telas complexas de uma aplicação que você utilize com frequência e verifique se os princípios de Gestalt estão sendo bem utilizados. Caso contrário, reprojete a tela para fazer melhor uso desses princípios.

MS PowerPoint: Utiliza um bom princípio de Gestalt, fazendo uso de fecho na separação de títulos para cada slide, uso de entidades visuais que estão próximas como os menus de opções, e no uso de similaridades.

Edge (browser): Utiliza também um bom uso do princípio Gestalt quando se fala de o princípio da região comum, ícones separados por região, destino comum e simetria de objetos simétricos em sua interface.

4. **Planos e ações situadas.** Examine manuais de instruções de diferentes dispositivos de base computacional (ex.: aparelhos de telefone celular, máquinas fotográficas digitais) e sistemas interativos (ex.: editores de texto, planilhas eletrônicas). Você consegue imaginar uma situação em que seguir as instruções do fabricante não leva ao resultado desejado? Por que você acredita que isso aconteça? Utilizando as tecnologias de informação e comunicação disponíveis atualmente, como você reduziria ou resolveria esse problema?

Bom, em manual de celular eles são muito precário em suas definições , por exemplo, muitas vezes o celular já vem com alguns aplicativos pré-instalado e não ensinam como usar ou mesmo o que fazem, deixando várias vezes eu perdido em como o aplicativo funciona e porque ele está ali. Resolveria colocando definições mais amplas de como funciona os aplicativos em geral, se a base do celular é usar aplicativos, eles poderiam colocar no manual como se utiliza um e não colocar apenas como ligar e desbloquear a tela.

5. **Mapeamento entre variáveis psicológicas e físicas.** Examine dois aparelhos eletrodomésticos na sua residência (fogão, torradeira, geladeira, máquina de lavar roupa, televisor, telefone) e analise o

mapeamento entre as variáveis psicológicas e físicas envolvidas no uso desses aparelhos. Faça o mesmo para o editor de texto de sua preferência.

Máquina de lavar louça a variável psicológica lavar a louça, a variável física é colocar sabão na máquina (é um sabão próprio para lavar louça).

Fogão, esquentar a comida (variável psicológica), e temos como variável física colocar a comida na panela e esquentar (sem contar com gás que colocamos).

Editor de texto padrão sublime, variável psicologia ferramenta de formatação, variável física inserir os caracteres para edição.

6. Golfos de execução e avaliação. Escolha um modelo de aparelho de telefone celular e descreva os passos dos golfos de execução e avaliação percorridos por um usuário com o objetivo de inserir um novo número de telefone na agenda do aparelho. De que maneira os passos seriam diferentes para usuários com características distintas (ex.: um adolescente com muita familiaridade com seu aparelho e um senhor de terceira idade que acaba de adquirir seu primeiro aparelho de telefone celular)?

Adolescente

Golfo de execução:

Intenção: querer adicionar o contato.

Especificação da ação: Digitar número no teclado numérico e salvar o contato.

Execução: Abre o teclado do celular, digita o número que quer adicionar, clica em adicionar aos contatos, cria um novo contato, coloca nome, e salva

Golfo de avaliação:

Percepção: O celular irá mostrar a janela do contato criado.

Interpretação: com isso o jovem vê que o contato foi criado.

Avaliação: o jovem percebe que o contato foi criado com sucesso, e fica satisfeito.

Idoso

Golfo de execução

Intenção: querer adicionar o contato.

Especificação: ir ao menu, ir na agenda, adicionar o contato

Execução: Abre o menu do celular, abre a agenda, clica no +, coloca as informações do contato (nome, número, etc), clica em salvar.

Golfo de Avaliação:

Percepção: O celular vai mostrar uma tela com o contato.

Interpretação: o usuário provavelmente não terá certeza se o contato foi salvo com sucesso.

Avaliação: portanto irá fechar a agenda, abri-la novamente, e verá que o contato foi salvo, ficando satisfeito.

7. Elementos de uma atividade. Observando um dia típico de trabalho seu ou de um colega, defina os elementos envolvidos nas diversas atividades realizadas. Avalie a forma como os diversos artefatos utilizados mediam essas atividades.

Eles realizam atividades de pesquisas manipulando as informações através dos games terminados ou desenvolvidos(artefato cognitivo) e realizam conclusões minuciosas referentes ao jogo, estabelecendo ciclos objetivos através de reuniões para o desenvolvimento de alguma aplicação.

8. Cognição distribuída. Faça uma análise da cognição distribuída de um sistema de publicação eletrônica de um jornal, levando em consideração os papéis de jornalista, fotógrafo e editor.

Jornalista junto com o fotógrafo são os responsáveis para o conteúdo da publicação, onde eles necessitam trabalhar em conjunto para que a matéria tenham entendimento mútuo com suas imagens, se não uma matéria que fala sobre comida mas suas imagens mostrando computadores potentes não faz sentido, aí que entra também o papel de editor como designer ele coloca de um modo que tanto as imagens tiradas pelo fotógrafo e quanto o jornalista como responsável pelos textos, fiquem de fácil entendimento para o leitor(usuário).

9. Signos de interface. Examine uma aplicação que você não esteja acostumado a utilizar e procure identificar e classificar os diversos signos de interface que ela apresenta.

Twitter, contém menus separados para determinados grupos de aplicação de feeds da semana, que aparece notícias da semana, notícias do dia. Notícias que seus amigos postaram, ou novidade que eles compartilharam de seus outros amigos e suas datas de envios das mensagens.

10. Artefatos de metacomunicação. Examine uma aplicação disponível em diferentes dispositivos de base computacional e estilos de interação (ex.: calendário em um ambiente gráfico de janelas, na Web e em telefone celular). Com base nos elementos do espaço de design e nas perguntas propostas pela engenharia semiótica, caracterize a metacomunicação, implícita ou explícita, nesses diferentes artefatos. A partir dessa caracterização, analise a facilidade ou dificuldade de um usuário acostumado com uma dessas aplicações a passar a utilizar uma outra, ou ainda ficar alternando entre elas.

MS PowerPoint: Ele e no desktop e no celular é uma diferença enorme, sendo que no celular a tela menor e sua dificuldade enorme de se editar/teclar em imagens por causa da telinha que deixa a desejar fora os menus de acessos que é um pouco mais complicado, já na versão desktop temos algo diferente telas maiores e uma enorme gama de variedades para se editar, claro que uma versão é para editar tempos antes, e a outra é quando está sem tempo para criar apresentação. Bom, usuários já acostumados na versão desktop passam para outra versão, terão sim uma dificuldade e olharam com uma certa dificuldade pelo fato de que tudo é reduzido no celular, tela ícones, formatos e

imagens, no celular também para reduzir os toques são feitas reduções de funcionalidade assim não tem o aproveitamento 100% do programa.