

1)

a) São seguidas heurísticas para analisar a interface; normalmente utilizadas as 10 heurísticas de Nielsen, sendo elas: Visibilidade do Status do Sistema, Correspondência entre o sistema e o mundo real, Controle do usuário e liberdade, Consistência e Uso de padrões, Prevenção de erros, Reconhecimento ao invés de memorização, Flexibilidade e eficiência de uso, Design estético e minimalista, Ajude os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros, Ajuda e documentação.

b) Em uma reunião, cada pessoa interpreta um ator do sistema

c) Desenhos ou imagens de como seriam várias telas do sistema em momentos diferentes, seguindo um fluxo

d) As ações exercidas pelo usuário no sistema são descritas em formato de história, ex: Ariovaldo, sendo um usuário do sistema, quer cadastrar um novo registro na base de dados. Ariovaldo então toca no botão adicionar, fazendo uma janela se abrir para inserir as informações. Após as informações serem inseridas por Ariovaldo, o mesmo toca no botão ok, gravando as informações.

2)

Gap Analysis, Customer Journey Mapping, Data Flow Diagram