

1) Apresente uma ou mais definições utilizadas na área de IHC para as palavras:

a) Interação

- É o usuário interagindo em si com o objeto ou software.

b) Interface

- É a página com que o usuário irá se deparar. Uma boa interface possui uma boa interação com o usuário.

c) Acessibilidade

- É o que permite com que pessoas que possuem deficiências possam interagir com o software de uma forma melhor

d) Experiência do Usuário

- A experiência de usuário é como as pessoas se sentem em relação ao software e se elas se sentem satisfeitas ao usá-lo.

e) Usabilidade

- A usabilidade é o que garante que softwares interativos sejam fáceis de aprender, eficazes e agradáveis para o usuário.

Páginas 1 - 2, 1 - 3, 1 - 15, 1 - 13, 1 - 16

2) Quais são os benefícios da IHC?

- Os benefícios são interfaces mais consistentes, o que significa melhor usabilidade para o usuário, potencializando a experiência do mesmo

Página 1 - 28

3) Quais são os aspectos desejáveis e indesejáveis da experiência do usuário?

- Desejáveis:
 - Experiência agradável
 - Direto
 - Eficiência
 - Fácil de usar e aprender
 - Que possua acessibilidade
 - Linguagem simples
- Indesejáveis:
 - Irritante
 - Ineficiente
 - Confuso

- Não acessível para todas as pessoas
- Artificial

Página 1 - 3, Pagina 1 - 23

4) O que é interação humano computador?

- É a área responsável pelo design, avaliação de implementações interativos e fenômenos que rodeiam o mesmo. Ou seja, é o que tem como função tornar a experiência do usuário positiva em relação ao projeto.

Página 1 -10

5) Quais as áreas de conhecimento que possuem relação com Design de Interação?

- Existem diversas áreas de conhecimentos envolvidas com o design de interação dentre elas estão profissionais como:
 - Engenheiros
 - Designers
 - Programadores
 - Psicólogos
 - Antropólogos
 - Sociólogos
 - Entre outros
- Porém, a equipe dependerá de qual será o propósito da equipe, podendo ou não ter todos os profissionais.

Página 1 - 11

6) Quais são as vantagens e desvantagens de uma equipe multidisciplinar?

- Vantagens
 - Potencial de diversas ideias diferentes
 - Métodos diversos criativos
 - Diversas áreas para desenvolver o projeto
- Desvantagens
 - Muito caro
 - Pode surgir falhas de comunicação

Página 1 - 11

7) Descreva as quatro atividades básicas do processo de design de interação.

- Estabelecer requisitos
 - Torna o projeto menos suscetível a falhas futuras
- Criar alternativas de design

- O designer desenvolve a que for mais agradável para o usuário
- Prototipar
 - Criar versões mais simples do projeto para testes
- Avaliar
 - Assegurar que o produto seja adequado para os usuários

Página 1 - 15

8) Quem são os usuários?

- O usuário é o indivíduo para quem o produto está sendo desenvolvido, quem irá ditar o que está ruim no produto, o que poderia melhorar e o que o agradou (Feedback).

O que é Design de Interação 3a. Sem página específica.

9) Descreva as metas de usabilidade.

- Eficácia
 - Quão bom o produto é para fazer o que ele se propõe a fazer
- Eficiência
 - A maneira como o produto auxilia o usuário a realizar sua tarefa
- Segurança
 - Proteger o usuário de programas maliciosos e invasores, ou seja situações indesejadas
- Utilidade
 - Oferecer uma gama de possibilidade para o usuário realizar suas tarefas no software
- Learnability
 - A facilidade que o usuário tem para aprender a utilizar o software.
- Memorability
 - O quão fácil será para o usuário relembrar como realizar as tarefas que ele aprendeu

Página 1 - 18, 1 - 19, 1 - 20, 1 - 21

10) Descreva as metas decorrentes da experiência do usuário.

- As metas de experiência do usuário tem como objetivo saber o quão interativo um produto é na ótica do usuário, ao invés de avaliar o quão útil é o produto.

Página 1 - 23

11) Descreva os princípios de usabilidade.

- Os princípios de usabilidade são assim como as metas de usabilidade, são princípios que irão potencializar a experiência do usuário.

Artigo Aval Heurística ERI - Tópico 2

12) Qual a diferença entre princípios e heurísticas de usabilidade?

- Heurísticas: São o que princípios que definem um bom site de uma forma técnica, sem que o usuário esteja envolvido

- Princípios de usabilidade: O usuário retorna um feedback de o que o agradou no produto ou não

Artigo Aval Heurística ERI - Tópico 1, Tópico 2

13) Quais são os dez princípios de usabilidade desenvolvidos por Nielsen e seu colegas?

- Status do sistema:
 - O sistema deve informar ao usuário, em tempo razoável, sobre o que está acontecendo
- Compatibilidade do sistema com o mundo real
 - O modelo lógico do produto deve ser compatível com o modelo lógico do usuário
- Controle do usuário e liberdade
 - O software deve tornar disponíveis funções que permitam saídas de funções indesejadas.
- Consistência e padrões
 - O sistema deve ser consistente quanto sua simbologia, sua plataforma de hardware e software.
- Prevenção de erros
 - O sistema deve se preocupar com erros que podem ocorrer
- Reconhecimento ao invés de relembração
 - As instruções para o funcionamento do sistema devem ter um fácil acesso pelo usuário.
- Flexibilidade e eficiência de uso
 - O sistema deve prever o nível de conhecimento do usuário em relação ao próprio sistema.
- Estética e design minimalista
 - Os diálogos do sistema devem ter somente informações relevantes ao funcionamento
- Ajuda aos usuários no reconhecimento, diagnóstico e correção de erros
 - As mensagens devem ser expressas em linguagem clara e diretas
- Ajuda e documentação
 - A informação desejada deve ser facilmente encontrada, bem contextualizada e direta

Artigo Aval Heurística ERI - Tópico 3.1, Tabela 2

14) Avalie a usabilidade de um site através da heurísticas de usabilidade.

- Avaliação do Facebook

Visibilidade do Status do Sistema

- Ao criar uma conta nova, retorna um feedback ao usuário dizendo que a conta foi criada com sucesso, o usuário recebe um email dizendo-lhe que a conta foi criada com sucesso
- Todo e qualquer tentativa de acesso é relatada ao usuário

Correspondência entre o sistema e o mundo real

- Possui uma linguagem simples de ser entendida tanto para um público mais jovem quanto para mais velhos
- Símbolos simples e de mesmo significado global

Controle do usuário e liberdade

- O usuário tem a liberdade de procurar por outras pessoas, grupos, páginas e etc. O usuário também tem diversas configurações de privacidade para o seu perfil, o que coloca o usuário no total controle de sua conta.
- O Facebook possui um botão no topo da página que sempre irá redirecionar o usuário para a página inicial.

Consistência e Uso de padrões

- Todas as páginas em todas as plataformas do Facebook são padronizada, o que evita confusão do usuário ao utilizar a plataforma.

Prevenção de erros

- A plataforma oferece uma barra de pesquisa que oferece sugestões para o usuário enquanto o mesmo digita, além de oferecer uma ferramenta de filtragem de resultados.

Reconhecimento ao invés de memorização

- O Facebook possui inumeros padrões que tem um significado instantâneo para nosso entendimento.

Flexibilidade e eficiência de uso

- O Facebook não possuem atalhos pois a plataforma não sentiu ter a necessidade.

Design estético e minimalista

- A página principal é minimalista e o conteúdo está sempre em primeiro plano, anuncios e outros conteúdos não relacionados com o feed ficam nas laterais da página

Ajude os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar erros

- Logo ao criar a conta no Facebook se o usuário inserir algo errado durante o cadastro a plataforma mostrar uma mensagem de erro, o mesmo serve para o usuário que errar sua senha ou email.

Ajuda e documentação

- A plataforma do Facebook é totalmente intuitiva e se surgir a necessidade de ajuda a rede social disponibiliza um documento simples de ajuda na pagina de cadastro.