

Fábio Volkmann Coelho e Gustavo Krieger

1)

a)

Entender como o usuário irá interagir com a interface do sistema, para projetar um modelo que seja semelhante ao modelo mental do usuário da aplicação. Esse processo pode ser feito inicialmente tentando me colocar no lugar do usuário, tentando prever como vai ser o comportamento dele no sistema. Porém, a validação das decisões que foram tomadas deve ser feita com usuários que não fizeram parte do design do projeto.

b)

Deixar claro como interpretei os problemas que o usuário quer resolver utilizando a aplicação, como ele pode interagir com a aplicação para resolver esses problemas e deixar claro porque determinadas escolhas de design foram feitas.

c)

Me basearia em personas para criar a tela com os diversos casos de uso. Utilizaria os critérios de Bastien & Scapin para garantir que todos os aspectos de usabilidade da tela estejam sendo cumpridos.

2)

1. Encontrou o imóvel que estava procurando?
 - a. Se sim. Foi fácil encontrar o imóvel que estava procurando? Qual funcionalidade mais auxiliou para isso?
 - b. Se não. Faltou algum filtro para facilitar a busca? Qual foi a dificuldade na utilização do sistema?
2. Gostaria de mais filtros no sistema?
 - a. Qual?
3. Houve alguma dificuldade ao cadastrar o imóvel?
 - a. Qual?
4. Há muitos campos para preencher no formulário de cadastro?

3)

a)

Um cenário seria: depois de definir os critérios de busca, o cliente abre a funcionalidade de mapa para encontrar um imóvel que tenha proximidade com alguns estabelecimentos que o cliente deseja morar proxivamente.

Outro cenário seria: o cliente aplica os critérios de busca de forma iterativa. Primeiro, ele seleciona os critérios que são indispensáveis para ele. Se o resultado da busca for grande, ele adiciona um critério de sua preferência, que não é essencial. Se o resultado da última busca ainda for grande, ele repete o último passo até que a busca retorne um número baixo de opções ou acabem as opções de critérios. Só depois é feita a seleção do imóvel.

Outro cenário seria: o cliente filtra pelos imóveis que estão em obras, pois sua mudança de imóvel não é imediata e há chances de se encontrar bons preços.

4)

Golfo de Execução

- Formulação de intenção (Meta): A etapa de intenção em que o usuário elabora uma estratégia para alcançar o objetivo, considerando o estado atual do sistema e o estado a ser alcançado
- Especificação das sequências de ações: Especificação da ação, considerando os comandos e funções oferecidos pelo sistema, o usuário elabora uma série de passos, ações interativas com os controles do sistema para alcançar o objetivo ou executar a tarefa.
- Execução das Sequências de ações: O usuário colocará todo o esforço mental em uma ação física, colocando em prática o planejamento e interagindo com o sistema.

Golfo de Avaliação

- Percepção do estado do sistema: Após o processamento de sua ação pelo sistema; o usuário espera uma mudança no estado do sistema causada pelas entradas de sua ação.
- Interpretação do estado do sistema: A partir da percepção da mudança de estado, do estado anterior é interpretado o novo estado do sistema.
- Avaliação do estado do sistema: Nela o usuário avalia o objetivo pretendido e a resposta do sistema.

5)

São as que têm base teórica na semiótica, que é a disciplina que estuda os signos, os sistemas semióticos e de comunicação, bem como os processos envolvidos na produção e interpretação de signos. Nestas abordagens toda aplicação computacional é concebida como um ato de comunicação que inclui o designer no papel de emissor de uma mensagem para os usuários dos sistemas por ele criados. Um exemplo disso é o símbolo de “seta apontando para a esquerda” tendo o significado de “voltar” na aplicação.

6)

Para que um *site* satisfaça as necessidades do usuário, o seu processo de desenvolvimento deve ser centrado no usuário, isto é, a sua interface deve ser projetada com o objetivo de satisfazer as suas necessidades e ele deve ser sempre o foco central de interesse do projetista ao longo de todo o projeto (Norman, 1986).

Shneiderman (1998) recomenda que os projetistas de interfaces levem em consideração os diferentes tipos de personalidades, isto é, quanto ao nível de conhecimento ou grau de experiência em informática, classificando em três diferentes estilos de usuários:

- Que interagem pela primeira vez ou novatos;
- Com nível intermediário de experiência;
- Com alto nível de experiência e conhecimento.

7)

Golfo de Execução

- Formulação de intenção (Meta): criar representação visual de uma música através de um vídeo;
- Especificação das sequências de ações: criar o storyboard de como será a sequência de cenas do vídeo;
- Execução das Sequências de ações: gravar o vídeo.

Golfo de Avaliação

- Percepção do estado do sistema: Reconhecer e assistir o vídeo.
- Interpretação do estado do sistema: Reconhecer se o vídeo era o desejado
- Avaliação do estado do sistema: Reconhecer que a etapa foi cumprida