

PROJETO E DESIGN DE INTERFACES

Tarefa 01

Discentes:

JOSÉ KAYQUE LIMA LOPES

WILLIAM GOMES DE FREITAS

GEOVANA CAETANO DA SILVA

LEONARDO AUGUSTO SILVA DE SOUSA

Situação 1

Uma pessoa que paga suas contas pelo computador pessoal de casa e outra que paga suas contas em um caixa eletrônico.

- O que muda em relação ao contexto de uso:

No computador pessoal, o pagamento é feito em casa, via internet banking.

No caixa eletrônico, é necessário deslocamento físico até uma agência ou ponto de atendimento.

- O que muda em relação aos objetivos dos usuários:

O objetivo é o mesmo: quitar as contas.

A diferença está na forma, em casa o usuário busca rapidez e comodidade, já no caixa eletrônico, precisa lidar com o processo presencial (fila, locomoção, dinheiro em mãos).

- O que muda em relação à interação com o sistema:

No computador, a interação é digital, via interface gráfica (cliques, login, autenticação online).

No caixa eletrônico, a interação é física (inserção de cartão, senha, toque no painel e entrega de dinheiro).

- Aspectos positivos e negativos:

- Computador pessoal:

Positivos: rapidez, comodidade, sem filas, pode ser feito a qualquer hora.

Negativos: depende de energia elétrica, internet e segurança digital. Além disso, o computador pessoal está sujeito a um risco maior em comparação a um caixa eletrônico.

- Caixa eletrônico:

Positivos: não depende de internet, pode ser mais confiável para quem não tem familiaridade com tecnologia.

Negativos: exige deslocamento, tempo em filas, menos praticidade.

Situação 2

Um adolescente com poucos compromissos usando um sistema de agenda no seu celular, e um adulto que possui muitos compromissos administrando sua agenda no computador da empresa.

- O que muda em relação ao contexto de uso:

O adolescente tem um contexto mais simples, pois agenda apenas compromissos pessoais.

O adulto possui um contexto mais complexo, com reuniões, prazos e múltiplas responsabilidades no trabalho.

- O que muda em relação aos objetivos dos usuários:

O adolescente busca não esquecer compromissos pontuais, como provas, trabalhos escolares ou encontros.

O adulto precisa organizar uma agenda cheia, garantindo produtividade, gestão de tempo e priorização de tarefas.

- O que muda em relação à interação com o sistema:

O adolescente utiliza poucas funções de forma superficial, limitando-se a anotações e lembretes simples.

O adulto interage de forma mais intensa, explorando recursos avançados, como sincronização com e-mail, compartilhamento de agenda, alertas automáticos e integração com ferramentas de trabalho.

- Aspectos positivos e negativos:

- Adolescente:

Positivos: facilidade de uso, mobilidade pelo celular, simplicidade no gerenciamento da rotina.

Negativos: risco de distração com outros aplicativos, além de não aproveitar plenamente os recursos do sistema.

- Adulto:

Positivos: maior controle e organização de tarefas, integração com colegas de trabalho e sistemas corporativos, otimização da produtividade.

Negativos: sobrecarga de compromissos, maior dependência do computador e do sistema, exige atenção e tempo para gerenciar tudo.

Situação 3

Uma pessoa solicitando um moto-táxi pelo WhatsApp e outra pessoa solicitando transporte através de um aplicativo específico

- O que muda em relação ao contexto de uso:

No WhatsApp, a solicitação é feita em um software de uso geral, onde as mensagens podem se misturar com outros clientes, o que pode gerar demora na resposta e falta de organização. Além disso, o usuário depende da confiança ofertada pelo atendente, pois não temos o registro oficial da corrida e ainda o preço não é fixo.

No aplicativo específico, a solicitação é direcionada de forma automatizada, com localização integrada, rapidez e maior segurança no processo. Existe também a rastreabilidade com o motorista sendo identificado e presença de suporte ao cliente. Além disso, há opções variadas de pagamento e o preço já aparece antes da corrida.

- O que muda em relação aos objetivos dos usuários:

No WhatsApp, o usuário espera agilidade, mas precisa informar manualmente dados como localização e destino, correndo o risco de a mensagem não ser vista a tempo.

No aplicativo, o objetivo é atendido mais facilmente, já que o sistema oferece praticidade, localização automática e retorno rápido, ou seja, uma melhor responsividade.

- O que muda em relação à interação com o sistema:

No WhatsApp, a interação depende de digitar e trocar mensagens, podendo gerar falhas ou atrasos.

No aplicativo, a interação é simplificada com botões, mapas e funcionalidades específicas para transporte.

- Aspectos positivos e negativos:

- WhatsApp:

Positivos: simplicidade, fácil acesso, não exige instalação extra.

Negativos: mensagens podem se perder, demora na resposta, informações incompletas, pouca segurança, ausência de rastreabilidade.

- Aplicativo específico:

Positivos: informações detalhadas, geolocalização, mais segurança, rapidez, melhor organização, preço definido antes da corrida, possibilidade de rastrear e avaliar o motorista.

Negativos: pode ser mais complexo para alguns usuários na questão da usabilidade, exige internet, cadastro prévio e depende da disponibilidade do serviço no local.

Situação 4:

Um estudante preparando a apresentação do seu TCC em seu computador pessoal e um estudante apresentando o seu TCC usando um projetor em uma sala

- O que muda em relação ao contexto de uso:

O estudante que está preparando a apresentação em seu computador pessoal está em um ambiente mais privado, onde pode se concentrar e ajustar sua apresentação sem muitas distrações. Já o estudante que apresenta em uma sala com projetor está em um ambiente público, onde a atenção do público é importante, e a apresentação deve ser visualmente acessível a todos da sala.

- O que muda em relação aos objetivos dos usuários:

O estudante que está preparando a apresentação tem o foco principal na criação do conteúdo, fazendo com que a mensagem seja a mais clara e coerente possível.

Já o estudante que está apresentando tem como objetivo transmitir informações, engajar o público, responder a perguntas e interagir com os ouvintes.

- O que muda em relação à interação com o sistema:

O estudante em seu computador pessoal interage diretamente com o software de apresentação, podendo experimentar diferentes modelos, animações e transições sem um público. Já o estudante que apresenta em uma sala deve lidar com o projetor e suas tecnologias, como por exemplo o foco do projetor, como ele vai espelhar a tela e os cabos.

- Aspectos positivos e negativos:

- Preparando a apresentação:

Positivos: tempo e espaço para criar e editar o conteúdo.

Negativos: falta de feedback rápido sobre a apresentação.

- Apresentando a apresentação:

Positivos: oportunidade de se conectar com o público e receber feedback em tempo real.

Negativos: pressão de se apresentar diante de um público e possibilidade de problemas técnicos com o projetor ou cabos que podem atrapalhar a apresentação.

Situação 5

Uma pessoa assistindo um vídeo no YouTube pelo seu celular e outra assistindo um filme na Netflix na TV de sua casa.

- O que muda em relação ao contexto de uso:

A pessoa assistindo no YouTube está vendo um vídeo possivelmente gratuito pelo celular.

A pessoa assistindo na Netflix está usando um aplicativo de streaming pago, na TV de casa.

Diferença de portabilidade: o celular pode ser usado em qualquer lugar, diferente da televisão.

- O que muda em relação aos objetivos dos usuários:

No YouTube, o objetivo pode variar: entretenimento, estudo, tutoriais, etc.

Na Netflix, o objetivo é geralmente o entretenimento, focado em filmes e séries.

- O que muda em relação à interação com o sistema:

No YouTube pelo celular, a interação é direta e rápida (toque na tela, rolagem, busca).

Na Netflix pela TV, a interação é indireta, feita pelo controle remoto e navegação no catálogo.

- Aspectos positivos e negativos:

- YouTube (celular):

Positivos: portabilidade, variedade maior de conteúdos, gratuito em muitos casos.

Negativos: presença de anúncios, algumas restrições de copyright, limitação para ver filmes/séries completos.

- Netflix (TV):

Positivos: conforto de assistir no sofá e tela maior, catálogo organizado, foco em filmes e séries de qualidade.

Negativos: catálogo limitado, depende de assinatura paga, menos versatilidade de conteúdo.