

LISTA DE REVISÃO DA DISCIPLINA DE INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR (IHC)

- 1) SOBRE A INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR RESPONDA:
 - A) COM O QUE A ÁREA SE PREOCUPA ?
 - B) O QUE A ÁREA PROMOVE?
- 2) A área de IHC vem evoluindo ao longo dos anos, mas para que isso fosse possível passos importantes foram tomados. Descreva a seguir o que são cada um:
 - a) MEMEX;
 - b) SKETCHPAD;
 - c) MOUSE;
 - d) XEROX STAR;

➔ Para aumentarmos a qualidade de uso de sistemas interativos, devemos inicialmente identificar os elementos envolvidos na interação usuário-sistema. Pensando nisso, responda as questões a seguir:
- 3) Sobre a Interação usuário sistema responda:
 - a) Qual o conceito de interação:
 - b) Defina e descreva as 4 perspectivas de interação identificadas por Kammersgaard (1988):
- 4) Sobre interface, responda:
 - a) Qual o conceito de interface?
 - b) Como e de que forma ocorre a interação do usuário com a interface?
 - c) Qual a relação da interface com o processo de interação? no que ela influencia nesse processo?
- 5) Sobre *Affordance*, responda:
 - a) Qual o conceito de *Affordance*?
 - b) Qual a importância da *Affordance* e quais são os perigos da “Falsa *affordance*?”
 - c) Defina e descreva os tipos de *affordance*:
- 6) Aponte as diferenças entre *Skeumorphic design* e *flat design*:

➔ Desde sua concepção e durante todo o seu desenvolvimento, um sistema interativo deve ter o propósito de apoiar os usuários a alcançarem seus objetivos. Observando essa declaração responda as questões a seguir:
- 7) Descreva o que é Design:
- 8) Descreva as atividades básicas de um processo de design:
- 9) Descreva as diferenças empregadas em um processo de **design baseado no problema** e **do design baseado na solução**:
- 10) Justifique porque para Lawson, é possível iniciar o processo quantas vezes desejar?
- 11) Indique como é caracterizado o modelo de processo organizado por Preece sharp e Rogers e o descreva.
- 12) Descreva os passos do Processo “ciclo de vida em estrela”.

➔ Conforme visto em sala, a atividade de análise envolve uma pesquisa inicial da situação atual para identificar necessidades dos usuários e oportunidades de melhoria, a fim de determinar as características do produto de design como proposta de intervenção. Baseando-se na coleta de dados responda as questões a seguir:

- 13) Descreva a estrutura e os objetivos das etapas de coletas de dados dos usuários;
- 14) Quais são os pontos principais da coleta de dados?
- 15) O que são requisitos do usuário?
- 16) Quais são os objetivos de uma avaliação de design?
- 17) Qual a importância de se ater a certos padrões estabelecidos?
- 18) Aponte as diferenças entre uma avaliação formativa e uma avaliação somativa:
- 19) Quanto aos dados coletados em uma avaliação, aponte pelo menos 5 tipos e forneça exemplos:
- 20) Quanto ao local onde essa coleta será realizada diferencie: contexto real de uso e laboratório
- 21) Os métodos de coletas de dados são separados dada a necessidade da participação ou não do usuário. Descreva rapidamente os métodos pertencentes a cada situação:
- 22) É de responsabilidade da equipe de design proteger o bem-estar físico e psicológico dos participantes de qualquer estudo, pesquisa ou análise realizada. Quanto aos princípios éticos acerca de pesquisas envolvendo pessoas, aponte quais são as diretrizes de pesquisa existentes e descreva e diferencie cada uma:
- 23) Existem diversos modelos e representações utilizados para registrar, organizar, refinar e analisar os dados coletados, defina e exponha as características de cada um a seguir:
 - a) Perfil de usuário;
 - b) Personas;
- 24) O que são cenários e quais podem vir a seus objetivos?
- 25) Quais podem ser as vantagens do design baseados em cenários?