

Professor: Marcelo Martins da Silva		
Aluno (a):		
Período: 2024.1	Turma: IHC - DD	Data: 02/08/2024

AVALIAÇÃO 1 (1ª CHAMADA)– Folha de questões

1. 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?
2. A respeito das técnicas de coleta de dados, assinale V (Verdadeiro) ou F (Falso) e caso o item seja falso justifique com uma para as seguintes afirmações:
 - () Entrevistas estruturadas permitem flexibilidade na ordem das perguntas, mas não na adição de novas perguntas durante a entrevista.
 - () Em entrevistas semiestruturadas, é essencial que todas as perguntas predefinidas sejam abordadas, mas o entrevistador pode adaptar as perguntas com base nas respostas do entrevistado.
 - () Entrevistas não estruturadas são ideais para explorar tópicos emergentes em profundidade, pois não seguem um roteiro rígido e dependem fortemente da habilidade do entrevistador de guiar a conversa.
 - () O brainstorm é uma técnica onde os participantes são encorajados a gerar o máximo de ideias possíveis sobre um problema sem julgamento imediato, seguido por uma avaliação crítica das ideias geradas.
 - () Um grupo de foco deve sempre consistir de participantes que possuem conhecimentos especializados sobre o tópico em discussão para garantir a qualidade dos dados coletados.
 - () Em um brainstorm, a presença de um moderador é crucial para garantir que todas as ideias sejam registradas e que a sessão se mantenha focada e produtiva.
 - () Um grupo de foco pode utilizar técnicas de observação direta para complementar as discussões, permitindo uma compreensão mais profunda das reações e interações dos participantes.

QXD0221 – Interação Humano-Computador

3. Explique como o processo de design ciclo de vida em estrela pode ser aplicado no desenvolvimento da aplicação de gerenciamento de tarefas, destacando as etapas principais e como elas se interrelacionam para garantir uma experiência centrada no usuário. Inclua exemplos específicos de atividades que você realizaria em cada etapa e como o feedback dos usuários seria integrado ao longo do processo
4. A empresa em que você trabalha está adotando o modelo de Lawson para o desenvolvimento de software, que é um processo de design tradicional e orientado a requisitos técnicos e empresariais. Este modelo segue uma abordagem linear e sequencial, com ênfase na definição de requisitos antes da fase de design e desenvolvimento. No entanto, a empresa deseja transformar seu processo de design para adotar um modelo centrado no usuário (DCU), visando melhorar a usabilidade e a experiência do usuário. Como designer de UX, proponha um plano para transformar o processo de design da empresa do modelo de Lawson para um modelo de design centrado no usuário.
5. Falsos affordances podem representar um problema significativo para a acessibilidade em interfaces digitais. Imagine que você está projetando um site para uma organização sem fins lucrativos que atende a pessoas com deficiências visuais. Como você identificaria e corrigiria falsos affordances nesse contexto para garantir que a navegação e a interação sejam intuitivas para todos os usuários? Forneça exemplos específicos de como um falso affordance pode impactar a experiência de um usuário com deficiência visual e sugira soluções de design para minimizar esses problemas.
6. Explique o conceito de interação, apresente exemplos.
7. Laura é uma estudante de design e está trabalhando em um projeto para desenvolver um aplicativo de lista de tarefas. Para tornar o aplicativo mais eficiente, ela decide criar uma persona, um cenário e uma lista de tarefas. Laura criou a seguinte persona para seu projeto:

“Ana, uma jovem profissional de 28 anos que utiliza listas de tarefas para organizar seu dia de trabalho e aumentar a produtividade.”

Laura decide elaborar um cenário e uma lista de tarefas para Ana usar no aplicativo.

Com base na situação acima, responda às seguintes perguntas:
 - A) Descreva brevemente a persona de Ana e explique por que é importante criar uma persona no design de um aplicativo.
 - B) Crie um cenário simples em que Ana usa o aplicativo de lista de tarefas para organizar seu dia de trabalho.
 - C) Liste duas tarefas específicas que Ana deve realizar no aplicativo para completar o cenário que você criou.
8. Defina e explique os conceitos de perspectiva de parceiro de discurso e perspectiva de mídia. Em seguida, mostre como cada um desses conceitos pode ser colocado em prática no design de um sistema de aprendizado de língua brasileira de sinais (Libras).

QXD0221 – Interação Humano-Computador

Questão Extra (1 Ponto):

9. Descreva como é caracterizado o modelo de processo organizado por Preece, Sharp e Rogers.

Questão Desafio (1,5 Ponto):

10. Você está projetando um controle remoto acessível para um sistema de automação doméstica destinado a usuários com deficiência visual e mobilidade reduzida. O controle remoto inclui tanto botões físicos (affordance real) quanto uma tela sensível ao toque (affordance digital) que fornece informações e controles adicionais.

Identifique e descreva três desafios específicos que podem surgir ao integrar affordances reais e digitais em um dispositivo acessível. Considere como a falta de clareza na affordance pode levar a problemas para usuários com deficiências visuais e mobilidade reduzida. Apresente uma proposta de processo, a descrição de personas, cenários e tarefas específicas.

BOA PROVA!!!