



Faculdade UnB Gama - FGA

Professor: André Barros de Sales

Disciplina: Requisitos de Software

Matrícula: 202045900

Nome: Vera Lucia Bezerra da Silva

Lista de verificação: Cenários

1. O cenário identifica claramente o ator principal e seu objetivo principal?

Em geral, cada cenário apresenta um ator principal e um objetivo principal. Tal objetivo pode ser desdobrado em subobjetivos, numa atividade de planejamento que se passa na cabeça dos atores.

Quando essa atividade mental for importante para uma situação, o cenário pode incluir informações sobre planejamento e avaliação das ações realizadas. Cada cenário costuma ter um título que descreve brevemente a situação, sem muitos detalhes; os atores que participam do cenário; uma breve descrição da situação inicial em que os atores se encontram; e referências a outros cenários que permitam aos atores atingir os mesmos objetivos de diferentes maneiras. Segundo Rosson e Carroll (2002); Cooper (1999), os elementos característicos de um cenário são:

Referencia: BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S. da; SILVEIRA, M. S.; GASPARINI, I.; DARIN, T.; BARBOSA, G. D. J. Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário. Autopublicação, 2021. ISBN 978-65-00-19677-1., Cap.08 - Organização do Espaço de Problema, Seção 8.3 Cenários, Página 172.

2. O cenário apresenta detalhamento do ambiente/contexto da atividade?

Quando essa atividade mental for importante para uma situação, o cenário pode incluir informações sobre planejamento e avaliação das ações realizadas. Cada cenário costuma ter um título que descreve brevemente a situação, sem muitos detalhes; os atores que participam do cenário; uma breve descrição da situação inicial em que os atores se encontram; e referências a outros cenários que permitam aos atores atingir os mesmos objetivos de diferentes maneiras. Segundo Rosson e Carroll (2002); Cooper (1999), os elementos característicos de um cenário são:

- *ambiente ou contexto*: detalhes da situação que motivam ou explicam os objetivos, ações e reações dos atores do cenário;

Referencia: BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S. da; SILVEIRA, M. S.; GASPARINI, I.; DARIN, T.; BARBOSA, G. D. J. Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário. Autopublicação, 2021. ISBN 978-65-00-19677-1., Cap.08 - Organização do Espaço de Problema, Seção 8.3 Cenários, Página 172.



3. O cenário indica eventos externos ou reações que impactam o objetivo do ator?

Quando essa atividade mental for importante para uma situação, o cenário pode incluir informações sobre planejamento e avaliação das ações realizadas. Cada cenário costuma ter um título que descreve brevemente a situação, sem muitos detalhes; os atores que participam do cenário; uma breve descrição da situação inicial em que os atores se encontram; e referências a outros cenários que permitam aos atores atingir os mesmos objetivos de diferentes maneiras. Segundo Rosson e Carroll (2002); Cooper (1999), **os elementos característicos de um cenário são:**

- *ambiente ou contexto*: detalhes da situação que motivam ou explicam os objetivos, ações e reações dos atores do cenário;
- *atores*: pessoas interagindo com o computador ou outros elementos do ambiente; características pessoais relevantes ao cenário;
- *objetivos*: efeitos na situação que motivam as ações realizadas pelos atores;
- *planejamento*: atividade mental dirigida para transformar um objetivo em um comportamento ou conjunto de ações;
- *ações*: comportamento observável;
- *eventos*: ações externas ou reações produzidas pelo computador ou outras características do ambiente; algumas delas podem ser ocultas ao ator mas importantes para o cenário;

Referencia: BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S. da; SILVEIRA, M. S.; GASPARINI, I.; DARIN, T.; BARBOSA, G. D. J. Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário. Autopublicação, 2021. ISBN 978-65-00-19677-1., Cap.08 - Organização do Espaço de Problema, Seção 8.3 Cenários, Página 172

4. O planejamento mental do ator para alcançar o objetivo é representado?

Quando essa atividade mental for importante para uma situação, o cenário pode incluir informações sobre planejamento e avaliação das ações realizadas. Cada cenário costuma ter um título que descreve brevemente a situação, sem muitos detalhes; os atores que participam do cenário; uma breve descrição da situação inicial em que os atores se encontram; e referências a outros cenários que permitam aos atores atingir os mesmos objetivos de diferentes maneiras. Segundo Rosson e Carroll (2002); Cooper (1999), **os elementos característicos de um cenário são:**

- *ambiente ou contexto*: detalhes da situação que motivam ou explicam os objetivos, ações e reações dos atores do cenário;
- *atores*: pessoas interagindo com o computador ou outros elementos do ambiente; características pessoais relevantes ao cenário;
- *objetivos*: efeitos na situação que motivam as ações realizadas pelos atores;
- *planejamento*: atividade mental dirigida para transformar um objetivo em um comportamento ou conjunto de ações;

Referencia: BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S. da; SILVEIRA, M. S.; GASPARINI, I.; DARIN, T.; BARBOSA, G. D. J. Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário.



5.O cenário apresenta detalhamento do ambiente/contexto da atividade?

Quando essa atividade mental for importante para uma situação, o cenário pode incluir informações sobre planejamento e avaliação das ações realizadas. Cada cenário costuma ter um título que descreve brevemente a situação, sem muitos detalhes; os atores que participam do cenário; uma breve descrição da situação inicial em que os atores se encontram; e referências a outros cenários que permitam aos atores atingir os mesmos objetivos de diferentes maneiras. Segundo Rosson e Carroll (2002); Cooper (1999), os elementos característicos de um cenário são:

- *ambiente ou contexto*: detalhes da situação que motivam ou explicam os objetivos, ações e reações dos atores do cenário;
- *atores*: pessoas interagindo com o computador ou outros elementos do ambiente; características pessoais relevantes ao cenário;
- *objetivos*: efeitos na situação que motivam as ações realizadas pelos atores;
- *planejamento*: atividade mental dirigida para transformar um objetivo em um comportamento ou conjunto de ações;

Referencia: BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S. da; SILVEIRA, M. S.; GASPARINI, I.; DARIN, T.; BARBOSA, G. D. J. Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário. Autopublicação, 2021. ISBN 978-65-00-19677-1., Cap.08 - Organização do Espaço de Problema, Seção 8.3 Cenários, Página 172

6. O cenário permite identificar tarefas críticas e secundárias para priorização de design?

Para assegurar que os cenários sejam representativos do produto, Cooper (1999) sugere que o conjunto de cenários trate dos cinco tópicos a seguir:

- *ciclo de vida do processo*: um processo em ampla escala deve ser decomposto em diversos passos, e cada passo pode ser representado por um cenário diferente;
- *segmentos de público*: seus cenários devem examinar os diferentes tipos de usuário e suas experiências, objetivos habilidades, padrões de uso etc.;
- *funções do produto*: um produto pode ter diferentes funcionalidades, que apoiam tarefas diferentes e não relacionadas. Seu conjunto de cenários deve cobrir a gama de funcionalidades que seu produto apoie;
- *variantes de uma classe de situações de tarefa*: uma simples tarefa (ou objetivo) pode ser realizada de diferentes formas. Idealmente, o conjunto de cenários deve examinar essas variações para cada tarefa;
- *métodos para realizar uma tarefa*: uma única tarefa é selecionada e diferentes funcionalidades e métodos para realizá-la são examinados.

Referencia: BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S. da; SILVEIRA, M. S.; GASPARINI, I.; DARIN, T.; BARBOSA, G. D. J. Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário. Autopublicação, 2021. ISBN 978-65-00-19677-1., Cap.08 - Organização do Espaço de Problema, Seção 8.3 Cenários, Página 176.



7. O cenário fornece elementos para análise de eficiência das atividades?

Com cenários bem elaborados, os designers têm melhores condições de investigar quais atividades dos usuários poderiam ser executadas de forma mais eficiente, o que se pode modificar nos processos e sistemas atuais e como um sistema computacional interativo novo ou reprojetoado pode melhor apoiar essas atividades, de forma a se encaixarem adequadamente no ambiente de trabalho.

Referencia: BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S. da; SILVEIRA, M. S.; GASPARINI, I.; DARIN, T.; BARBOSA, G. D. J. *Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário*. Autopublicação, 2021. ISBN 978-65-00-19677-1., Cap.08 - Organização do Espaço de Problema, Seção 8.3 Cenários, Página 176.

8. O cenário registra o ciclo de vida do processo representado?

Com cenários bem elaborados, os designers têm melhores condições de investigar quais atividades dos usuários poderiam ser executadas de forma mais eficiente, o que se pode modificar nos processos e sistemas atuais e como um sistema computacional interativo novo ou reprojetoado pode melhor apoiar essas atividades, de forma a se encaixarem adequadamente no ambiente de trabalho.

Para assegurar que os cenários sejam representativos do produto, Cooper (1999) sugere que o conjunto de cenários trate dos cinco tópicos a seguir:

- *ciclo de vida do processo*: um processo em ampla escala deve ser decomposto em diversos passos, e cada passo pode ser representado por um cenário diferente;
- *segmentos de público*: seus cenários devem examinar os diferentes tipos de usuário e suas experiências, objetivos habilidades, padrões de uso etc.;
- *funções do produto*: um produto pode ter diferentes funcionalidades, que apoiam tarefas diferentes e não relacionadas. Seu conjunto de cenários deve cobrir a gama de funcionalidades que seu produto apoie;
- *variantes de uma classe de situações de tarefa*: uma simples tarefa (ou objetivo) pode ser realizada de diferentes formas. Idealmente, o conjunto de cenários deve examinar essas variações para cada tarefa;
- *métodos para realizar uma tarefa*: uma única tarefa é selecionada e diferentes funcionalidades e métodos para realizá-la são examinados.

Referencia: BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S. da; SILVEIRA, M. S.; GASPARINI, I.; DARIN, T.; BARBOSA, G. D. J. *Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário*. Autopublicação, 2021. ISBN 978-65-00-19677-1., Cap.08 - Organização do Espaço de Problema, Seção 8.3 Cenários, Página 176.

9. O cenário cobre diferentes funções do produto?



Com cenários bem elaborados, os designers têm melhores condições de investigar quais atividades dos usuários poderiam ser executadas de forma mais eficiente, o que se pode modificar nos processos e sistemas atuais e como um sistema computacional interativo novo ou reprojetoado pode melhor apoiar essas atividades, de forma a se encaixarem adequadamente no ambiente de trabalho.

Para assegurar que os cenários sejam representativos do produto, Cooper (1999) sugere que o conjunto de cenários trate dos cinco tópicos a seguir:

- *ciclo de vida do processo*: um processo em ampla escala deve ser decomposto em diversos passos, e cada passo pode ser representado por um cenário diferente;
- *segmentos de público*: seus cenários devem examinar os diferentes tipos de usuário e suas experiências, objetivos habilidades, padrões de uso etc.;
- *funções do produto*: um produto pode ter diferentes funcionalidades, que apoiam tarefas diferentes e não relacionadas. Seu conjunto de cenários deve cobrir a gama de funcionalidades que seu produto apoie;
- *variantes de uma classe de situações de tarefa*: uma simples tarefa (ou objetivo) pode ser realizada de diferentes formas. Idealmente, o conjunto de cenários deve examinar essas variações para cada tarefa;
- *métodos para realizar uma tarefa*: uma única tarefa é selecionada e diferentes funcionalidades e métodos para realizá-la são examinados.

Referencia: BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S. da; SILVEIRA, M. S.; GASPARINI, I.; DARIN, T.; BARBOSA, G. D. J. Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário. Autopublicação, 2021. ISBN 978-65-00-19677-1., Cap.08 - Organização do Espaço de Problema, Seção 8.3 Cenários, Página 176

10. O cenário foi revisado utilizando a técnica de questionamento sistemático para identificar lacunas?

Algumas críticas ao uso de cenários se referem à frequência com que ficam incompletos ou ambíguos.

Com o objetivo de elaborar cenários mais completos, descobrindo informações que tenham sido omitidas, Carroll et al. (1994) propõem a **técnica de questionamento sistemático**. Trata-se de segmentar o cenário em proposições e investigar mais profundamente cada proposição a partir de um conjunto geral de perguntas, cujas respostas, por sua vez, geram novas proposições, repetindo o ciclo até que o conjunto de proposições seja considerado suficientemente completo. Os tipos gerais de perguntas que eles sugerem são: *Por quê? Como? O que é? X pode ser feito da forma Y? X faz parte de Y?* Associado a cada questão eles indicam o conteúdo esperado das respostas à questão, conforme ilustrado na Tabela 8.2.

Referencia: BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S. da; SILVEIRA, M. S.; GASPARINI, I.; DARIN, T.; BARBOSA, G. D. J. Interação Humano-Computador e Experiência do Usuário. Autopublicação, 2021. ISBN 978-65-00-19677-1., Cap.08 - Organização do Espaço de Problema, Seção 8.3 Cenários, Página 174