**Sistemas de Informação - Usabilidade**

Aluno: José Victor M. Leitão

Exercício 1

Respostas

O software desempenha um papel na comunicação interativa por meio do layout de apresentação ou na tela projetar, incluindo, entre outras funcionalidades, ícones, barras de menus, caixas de diálogo, gráficos janelas e telas divididas. O objetivo geral é focar no design do software, tendo em vista que um design de tela boa permite automaticamente uma boa percepção, enquanto a visualização designs de tela pobres incentiva uma má percepção da tela menos eficiente. Além disso, estes pesquisadores descobriram que um bom design leva a concluir lições em menos tempo e com uma taxa de conclusão superior.

Como os objetos são agrupados. As escolhas de menu podem ser agrupadas numa disposição vertical, por uma disposição de árvore de ramificação unidimensional, ou por uma disposição de árvore cone tridimensional, software de layout também vai determinar atributos de objeto como fonte, tamanho de fonte, cores, e colocação do objeto.

A disposição software inclui também a objetos, cores, movimento e som utilizado na interface. Para se obter a coerência, permitir que os usuários frequentes de usar atalhos, oferecer feedback informativo, projeto diálogos para produzir o fechamento, a prevenção oferta de erros e tratamento de erros simples, permitir a fácil reversão de ações, apoiar lócus de controle interno, e reduzir de curto prazo carga de memória

Proporcionar o desenvolvimento de sistemas mais amigáveis, úteis, e prover aos usuários de experiências, ajustando seus conhecimentos e objetivos específicos.

Em geral, o problema de desorientação é uma das muitas razões para a ansiedade computador, que se estima afetar 30% da força de trabalho dos Estados Unidos, aflição no local de trabalho produz aumentos de erros, pensamentos debilitantes, crenças irracionais e absentismo, que por sua vez, são sugere ter um impacto sobre o desempenho, em diminui a produção, a motivação, e moral.

* Sistema – Usuário (entendido como máquina); Usuário se adapta ao computador; Usuário precisa entender a “língua” do computador
* Parceiro de Discurso – Computador (entendido) como pessoa; Desenvolvimento da Inteligência Artificial; Responsabilidade humanas repassadas ao computador
* Ferramenta – Computador (entendido) como ferramenta de trabalho; Popularização dos computadores; Uso da informática para desenvolver produtos.
* Mídia de Comunicação: Computador como medidor da comunicação interpessoal; Foco voltado para o usuário.

Quando se elabora um sistema, é de fundamental importância saber quais são os seus usuários. As capacidades e limitações dessas pessoas determinarão as principais características da interface a serem projetadas, tais limitações constituem-se em fator crítico, porque eles devem absorver informações complexas a velocidades cada vez maiores.

Os sistemas interativos afetam os sentimentos e moções dos usuários. Aspectos positivos da experiência de uso sobre a subjetividade do usuário:

* Satisfação, prazer, diversão, entretenimento, interesse, motivação, estética, criatividade, surpresa, desafio.
* Cansaço, frustação e ofensa.

Porque no desenvolvimento de sistemas centrado no usuário a especificação das funcionalidades e nas interações são derivadas do modelo de tarefas que serve de suporte para o restante do desenvolvimento. Se esse artefato não for definido dentro do projeto não será possível identificar necessidades e estabelecer requisitos corretamente.