



Instituto Superior de Engenharia de Lisboa
Licenciatura em Engenharia Informática e Multimédia

Interação Pessoa-Máquina - 2024/25 SI

Trabalho Prático 1

Docente: Professor Rui Jesus

Realizado por:
Pedro Silva 48965
João Fonseca 49707

4 de outubro de 2024

Conteúdo

1	Objetivos do Design de Interação e Análise do Utilizador	I
---	--	---

1 Objetivos do Design de Interação e Análise do Utilizador

- a) **Aplicação em dispositivo móvel que permite que crianças possam comunicar entre elas e jogar jogos colaborativos**

Esta aplicação tem de ser **efetiva**, pois as crianças precisam de comunicar e jogar com sucesso. Também precisa ser **eficiente**, para que as crianças não fiquem rapidamente aborrecidas com o tempo de espera. Além disso, deve ser **fácil de aprender e memorizar**, tendo em conta que uma aplicação muito complexa pode levar ao desinteresse das crianças.

Do ponto de vista da **experiência do utilizador**, a aplicação deve ser **agradável**, melhorar a **sociabilidade**, e proporcionar uma experiência **prazerosa** para as crianças.

- b) **Aplicação de videoconferência em computador para aulas à distância**

A aplicação tem como principais objetivos ser **útil** e **eficiente**, para servir o seu propósito com o menor número de quebras possíveis na ligação, garantindo assim um contacto contínuo entre os alunos e o professor. Além disso, deve ser **fácil de memorizar como usar**, pois, sendo utilizada diariamente, precisa ser intuitiva.

Em termos de experiência do utilizador, a aplicação tem de ser **útil**.

- c) **Aplicação para a televisão interativa que permite acesso aos registos médicos**

Os objetivos desta aplicação devem ser: **efetiva**, **segura** e **fácil de aprender a usar**. É prioritário que os utilizadores possam acessar os seus registos médicos sem alterar inadvertidamente alguma informação. Deve ser fácil de usar, considerando o público-alvo, que vai de jovens até seniores.

Quanto à experiência do utilizador, a aplicação deve ser **útil** e **fácil de usar**, de forma que os utilizadores não se sintam frustrados ou ignorantes ao utilizá-la.

- d) **Sistema CAD para arquitetos e engenheiros**

Esta aplicação precisa ser **efetiva** e **segura**, para satisfazer as necessidades dos utilizadores e oferecer grande tolerância ao erro.

Para a experiência do utilizador, o sistema deve ser **útil** e **apoiar a criatividade**.

- e) **Aplicação Web para suporte às pessoas recentemente enlutadas**

A aplicação precisa ser **útil** para satisfazer as necessidades das pessoas que recentemente perderam alguém e estão em busca de apoio.

Em relação à experiência do utilizador, a aplicação deve ser **satisfatória**, **agradável**, **motivante** e **emocionalmente gratificante**, proporcionando algum alívio temporário à tristeza.

f) **Aplicação para escolher filmes no videoclube da TV digital interativa**

Os principais objetivos desta aplicação são a **efetividade**, **facilidade de aprender a usar** e **facilidade de memorizar**. A aplicação precisa ser capaz de exibir e reproduzir filmes, ao mesmo tempo que é **fácil de usar**, proporcionando ao utilizador uma sensação de facilidade na escolha de um filme, e tornando a experiência mais agradável com o uso contínuo.

A aplicação deve proporcionar **diversão** e ser **esteticamente satisfatória**.

g) **Aplicação para dispositivos móveis para ocupar o tempo enquanto espera**

A aplicação precisa ser **útil**, de modo a manter o utilizador entretido enquanto aguarda atendimento, por exemplo, numa consulta médica. Deve ser **fácil de aprender a usar**, considerando que será utilizada esporadicamente, em momentos de espera.

A aplicação deve ser **prazerosa de usar** e **satisfatória**.

h) **Jogo para Xbox One com Kinect para dançar em grupo**

A **eficiência** e **efetividade** são os objetivos principais, para que os utilizadores possam realizar as tarefas de maneira rápida. Um jogo que envolve captura de movimento requer um **tempo de reação muito baixo** para manter o jogador envolvido.

O utilizador deve sentir-se **motivado** e **satisfeito**, aumentando a apreciação pelo jogo.