

Disciplina de Design de Interação

Profª Cassiana Fagundes da Silva

Data: 14/03/2019

1. Encontre cinco produtos ou sistemas interativos que você usa – talvez uma cafeteira, um telefone celular, um brinquedo de parque de diversões, um controle remoto de TV, um videogame e um site. Escreva do que você gosta e do que não gosta em cada um deles. Pense na experiência como um todo, não apenas nas funções. Pense no conteúdo que cada um deles proporciona. É o que você quer? É divertido de usar?

Discuta cada uma das questões com seus colegas de grupo. A crítica e o design são atividades sociais que se fazem melhor com outras pessoas. No que vocês concordam? No que discordam? Por quê?

2. Imagine que você seja o encarregado de uma equipe de design que deverá trabalhar em um projeto investigando, para um grande supermercado, a possibilidade de um novo conjunto de serviços pela Web. Esses serviços permitirão a conexão a partir de qualquer celular ou computador, fio ou móvel, para o pedido de itens de alimentação que serão entregue. O cliente, inclusive, quer explorar a ideia de um “refrigerador inteligente”, que poderia, automaticamente, fazer os pedidos de itens quando eles acabassem. De que gama de habilidades você pode precisar e a que áreas de conhecimento poderá recorrer?
3. Passe algum tempo navegando pelos sites de corporações como IDEO, Sony e Apple. Não olhe apenas o design do site; veja também os produtos sobre os quais eles estão falando e a filosofia de sua proposta de design. Reúna os seus preferidos e prepare-se para passar algum tempo discutindo-os com seus colegas. Pense em toda a gama de questões sobre o site: qual a sua aparência, o quanto ele é fácil de usar, o quanto o conteúdo é relevante, com que clareza ele está organizado, qual a sensação geral que o site proporciona. (Caso não tenha acesso aos sites, acima citados, podem utilizar e comparar outros três sites que utilizam e que atendam em similaridade de serviços).
4. Ser centrado no humano/usuário significa:
 - ✓ Pensar no que as pessoas querem fazer em lugar do que a tecnologia pode fazer
 - ✓ Projeto novas maneiras de conectar pessoas com pessoas
 - ✓ Envolver pessoas no processo de design
 - ✓ Projetar para a diversidade

Descreva como você poderia abordar o projeto do serviço de compras em supermercado, discutido na questão 2. Não faça o projeto; pense na proposta do design. Ele tem questões de eficiência, segurança, ética e sustentabilidade que precisam ser consideradas?

5. Quando trabalhamos com dispositivos que utilizam IHC problemas decorrentes de arquivar, armazenar e recuperar dados através de mensagens de e-mail, arquivos de MP3, fotos ou outros objetos são comuns. Pense em como fazer o design de um sistema de arquivo eficaz que não requer que as pessoas entendam e utilizem um sistema hierárquicos como os de MAC ou PC que adotam a estrutura de arquivos e pastas. (Utilize dos princípios de design vistos em sala de aula).
6. Princípios de design que norteiam o design de interação são conhecidos como: visibilidade, affordance, mapeamento, bom modelo conceitual e feedback. Em grupo, analise três celulares, smartphones e tablets pessoais, de modelos e marcas diferentes. Identifique como os princípios estão presentes em cada um deles.
7. Leia o capítulo 1 do livro Design de Interação e responda as questões no final do capítulo.