

1) (Questão discursiva subjetiva - valor: 1 pto mínimo 3 linhas de resposta) Conceitue a IHC (Interface homem-máquina)

2) (Questão discursiva subjetiva - valor: 1 pto mínimo 3 linhas de resposta) Defina os termos de UX e UI design.

3) (Questão discursiva subjetiva - valor: 0,5 pto mínimo 3 linhas de resposta - fonte tamanho 12)) O que avaliação heurística? Discorra sobre.

4) (Questão discursiva subjetiva - valor: 1 pto mínimo 3 linhas de resposta - fonte tamanho 12)) Qual a(s) vantagem(s) de utilizarmos **grids** no processo de desenvolvimento de interfaces gráficas?

Acesse a url que te auxiliará a compreender a implementação de grid e também aumentar a sua compreensão sobre elas.

<https://scrimba.com/scrim/co8424f1ea42c30d2869460f4>

5) (Questão discursiva subjetiva - valor: 1 pto mínimo 3 linhas de resposta, fonte tamanho 12) Discorra sobre a prototipação de interfaces gráficas.

6) (Questão objetiva - valor: 1,0pto) Julgue os itens abaixo:

() Um protótipo é uma representação semi-realística de um sistema a ser projetado. Seu objetivo é validar uma ideia ou conceito rapidamente e identificar possíveis erros antes de implementar o projeto. Dessa maneira, o time de execução pode ser mais assertivo ao desenvolver sistemas e perde menos tempo e energia implementando algo que não foi validado na fase de prototipação. Um protótipo bem executado é aquele que é baseado em pesquisas e depois validado em testes de usabilidade, com o intuito de

entender se funciona conforme o esperado. Quando isso ocorre, a probabilidade de sucesso do produto aumenta significativamente.

() Quando estamos estudando IHC o levantamento de requisitos é o mecanismo para identificar as necessidades. Para isso devemos entender o máximo possível sobre usuários, seu trabalho e contexto, para que o sistema interativo possa auxiliá-los a atingir os objetivos

() A gente pode dizer que a criação de rabisco/wireframe é um método rápido e prático de projetar e organizar as nossas ideias, além de ser instrumento para a verificação e validação dos requisitos.

() As heurísticas de **Nielsen** envolvem o conceito de usabilidade.

() A elaboração de **interface gráfica** auxilia a mensuração de custo e tempo do projeto.

() No processo de elaboração de interface não podemos uma hora utilizar um ícone de uma família, depois utilizar o ícone de outra família. Este processo não é aconselhável, porque geralmente eles tem peso diferente, o traço é diferente, então vai ter uma inconsistência no *layout*, então é bom a gente manter a família que a gente escolheu para todas as nossas decisões.

() **Affordances** são características físicas de objetos que indicam o que podemos fazer com eles

7) (Questão objetiva- valor: 0,5 pto) **NÃO** se trata de um dos critérios básicos da engenharia de usabilidade (Nielsen, 1993)

- a) intuitividade.
- b) eficiência.
- c) memorização.
- d) erro.
- e) portabilidade.

8) (Questão discursiva subjetiva - valor: 1 pto mínimo 3 linhas de resposta, fonte tamanho 12)

“Em nossa disciplina abordamos o Ciclo de vida da Engenharia de Usabilidade (Mayhew, 1999), com as fases: análise de requisitos, desenvolvimento e instalação. Neste processo utilizamos a prototipação evolutiva e iterativa como mecanismo de desenvolvimento; utilizamos a abordagem design centrado no usuário (o Human-centred design processes for interactive systems) - denotada pela ISO 13407.”

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4597191/mod_resource/content/1/2019%20IHC%20Aula%204%20%20DCU%20e%20DesignThinking.pdf

Com base a afirmação acima, discorra sobre a UX centrado no usuário e as Métodos ágeis no processo de desenvolvimento de interfaces.

9) *Questão discursiva subjetiva – valor: 1 pto mínimo 3 linhas de resposta, fonte tamanho 12)* **Leia com atenção o texto e faça sua análise sobre o assunto.**

“Material Design seria a linguagem visual que sintetiza o uso simplificado dos princípios do bom design, unidos à inovação e tecnologia. Basicamente tudo se basearia nos processos de criação, simplificação e customização convergindo para uma experiência de qualidade uniforme em diferentes plataformas: computadores, celulares, tablets e etc...”

“...Ao explicar sobre os diversos usos de tipografia em elementos de interface, o Google Fonts aparece como uma fonte essencial para buscar tipografias open source com diversos pesos e criadas, em sua maior parte, para melhor experiência do usuário na leitura. Aliando o banco de fontes às dicas ensinadas na sessão sobre tipografia do site, a escolha e hierarquização da interface se torna muito mais interessante. Entre as fontes “queridinhas” dos desenvolvedores, está a Roboto, que possui uma vasta gama de pesos usadas para botões, pop ups, informações secundárias e etc...”

“...Material.io também disponibiliza uma galeria de ícones, separados por funções e estilos (arredondados, angulares, contornados, etc) para download. A proposta do Material Design, por buscar tornar a comunicação em interfaces unificada em diversos dispositivos, traz um pouco mais de fluidez e naturalidade às interfaces. E como pensar no usuário sempre é prioridade, estudar e usar as tantas ferramentas disponíveis para a aplicação de um design mais amigável e natural está cada vez mais acessível a graças a sites como o Material.io.”

Trechos retidados da URL: <https://medium.com/@felnodesign/material-design-em-interfaces-de-apps-como-aplicar-na-pr%C3%A1tica-41e4967e1dab>

10) *Questão discursiva subjetiva – valor: 1 pto mínimo 3 linhas de resposta, fonte tamanho 12)* **Dê uma espiadinha no link e faça seus comentários:**

<https://scrimba.com/scrim/cbBDGEtM>

