

# LISTA 01

## Orientações

- A atividade deve ser enviada pelo Google Sala de Aula
- A atividade é **individual**.

## Questões

1. Quais são os profissionais que deveriam estar envolvidos no desenvolvimento de um projeto WEB para uma página educacional interativa?
2. A que você credita o sucesso dos aparelhos desenvolvidos pela Apple?
3. Análise dos elementos envolvidos no processo de interação. Analise o que muda nas seguintes situações de uso:
  - (a) uma pessoa que paga as suas contas pelo computador pessoal de casa ou em um caixa eletrônico;
  - (b) um adolescente com poucos compromissos usando um sistema de agenda no seu celular, ou um adulto com muitos compromissos administrando sua agenda no seu computador pessoal.

O que muda nessas situações em relação ao contexto de uso, aos objetivos dos usuários, à interface e à interação? Que considerações sobre IHC perderiam importância? Que outras ganhariam importância?

4. Encontre um dispositivo portátil (por exemplo, controle remoto, computador portátil ou telefone celular) e examine como ele foi projetado, prestando atenção especial à maneira como o usuário deve interagir com ele.
  - (a) Dê suas primeiras impressões, anote o que é bom e o que é ruim na maneira como o dispositivo funciona. Em seguida, liste (i) sua funcionalidade e (ii) o intervalo de tarefas que um usuário típico gostaria de fazer usando-o. A funcionalidade é maior, igual ou menor do que o que o usuário deseja fazer?
  - (b) Com base na leitura deste capítulo e em qualquer outro material que você tenha encontrado, compile seu próprio conjunto de metas de usabilidade e experiência do usuário que você acha que serão mais úteis na avaliação do dispositivo. Decida quais são os mais importantes e explique o porquê.
  - (c) Discuta possíveis melhorias na interface com base na sua avaliação de usabilidade.