Thiago Bruchmann Carnaiba – PE300712X

1. (1,0) Como a Engenharia Semiótica é útil para IHC ?

A área de Interação Humano-Computador consiste em estudar e avaliar os meios de comunicação entre pessoas e sistemas computacionais interativos, sendo uma disciplina que faz a avaliação da usabilidade, design e vários outros elementos da interface do sistema que se comunica com o usuário. Sabendo disso, a Engenharia Semiótica tem como proposta uma abordagem ampla do design de interfaces, o que conforme a evolução dessa abordagem se tornou um estudo que viabiliza a investigação do estudo feito em IHC.

1. Argumente sobre as implicações para o plano de avaliação de interface causadas pelos seguintes fatores:
2. (0,5) pioneirismo do sistema (envolve um conceito novo ou é algo já conhecido para a sua base de usuários);

Se o sistema envolve algo já conhecido, não existira complexidade para o plano de avaliação, que acarretaria em menos tempo gasto em testes, menor verba e uma mão de obra mais barata já que existe a usabilidade e funcionalidade no sistema. Caso o sistema envolva um conceito novo o sistema ficará mais complexo, além do tempo gasto por testes aumentar muito, a avaliação irá requerer mais verba e mais mão de obra já que testes de usabilidade e funcionalidade ficariam mais complexos devido a falta de conhecimento do usuário.

1. (0,5) severidade das consequências dos possíveis enganos dos usuários na utilização do sistema.

Enganos dos usuários na utilização do sistema irão levar em mais tempo e verba gasta, fazer um estudo da interface para entender o que está induzindo o usuário ao erro, e, fazer o retrabalho dessas áreas que forem consideradas confusas.

1. Quanto aos dois tipos de avaliação de interface (inspeção de usabilidade e teste de usabilidade):
2. (1,0) explique em que consiste cada técnica;

A inspeção de usabilidade é algo feito por peritos, como especialistas em usabilidade, consultores de desenvolvimento de software ou até mesmo usuários finais, utilizando as normas da avaliação heurística. A inspeção consiste em encontrar problemas de usabilidade na interface e selecionar os problemas a serem corrigidos priorizando por grau de severidade.

O teste de usabilidade diferentemente da inspeção, consiste em experimentos que são focados no usuário. O teste é feito pensando em avaliar a usabilidade da interface com base na utilização do usuário.

1. (1,0) apresente os pontos fortes e fracos de cada técnica.

**Pontos fortes**

Inspeção de usabilidade: É um teste que tem um menor custo e é feito mais rapidamente, e tendo bons especialistas também se tem ótimos resultados da inspeção.

Teste de usabilidade: Garante que o usuário seja o foco do projeto, assim permitindo se entender comportamentos, preferências e identificar problemas, além de ser mais eficaz que a inspeção.

**Pontos fracos**

Inspeção de usabilidade: É inferior em eficácia quando comparado com o teste de usabilidade e caso a inspeção seja feita por avaliadores que não são especialistas os resultados serão inferiores.

Teste de usabilidade: Pode acontecer que os usuários que farão os testes muito provavelmente não irão representar a base de usuários real do seu sistema, o que futuramente irá acarretar em novo estudo de problemas trazendo mais custo ao projeto. É mais caro e pode identificar todos os problemas sérios, porém perde em consistência.