



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ - UFPI  
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS - CSHNB  
DISCIPLINA: INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR  
PROFESSOR: FRANK CESAR LOPES VERAS

*Aluno: João dos Santos Neto*

2ª Lista de Exercícios

1º) Fatores de Usabilidade. Identifique quais fatores de usabilidade deveriam ser privilegiados nos seguintes casos:

- um sistema para gestão dos documentos produzidos e consumidos por uma organização;  
R - Fator de eficiência, Fator de facilidade de aprendizado, Fator de Eficácia e Fator de Facilidade de Recordação.
- um quiosque de informações em uma livraria;  
R - Fator de Eficácia e Fator de Satisfação do Usuário.
- um caixa eletrônico;  
R - Fator de Segurança de Uso, Fator de Eficiência, Fator de Facilidade de Recordação, Fator de Facilidade de Aprendizado.
- um sistema Web para fornecer os resultados de exames de saúde a pacientes e seus médicos;  
R - Fator de Segurança de Uso, Fator de Satisfação do Usuário e Fator de Eficiência.
- um jogo educacional de simulação de fenômenos físicos (e.g., deslocamento, aceleração e atrito).  
R - Fator de Satisfação do Usuário e Fator de Aprendizado.

2º) Acessibilidade. Cite exemplos de sistemas interativos para os quais a acessibilidade beneficiaria seus usuários em certas situações. Discuta os benefícios da acessibilidade nesses sistemas para os usuários e para a organização responsável pelo sistema.

R - Mídia social: plataformas de mídia social como Facebook, Twitter e Instagram podem melhorar a acessibilidade, fornecendo recursos de descrição de imagem para deficientes visuais, legendas automáticas de vídeo para deficientes auditivos e opções de fonte e contraste ajustáveis para pessoas com deficiência visual.

Videogames: os videogames podem se tornar mais acessíveis por meio de recursos como legendas ocultas que incluem diálogo e áudio, controles reutilizáveis para jogadores com mobilidade reduzida e recursos de áudio direcional para auxiliar jogadores com deficiência visual.

Sistemas de teleconferência: Com o advento do teletrabalho, os sistemas de teleconferência como Zoom, Microsoft Team e Google Meet podem beneficiar os usuários, fornecendo recursos de legenda ao vivo, interpretação de linguagem de sinais e recursos de zoom ou bate-papo para deficientes visuais.

Dentre todos os sistemas citados, é notório que a inclusão proporciona a todos uma experiência na plataforma, seja ele de videogames até videochamada. De certa forma, empresas que possuem tais acessibilidades ganham a confiança e satisfação do usuário.

3º) Comunicabilidade. Na interface do Microsoft Powerpoint® 2007 ou posterior, analise os signos correspondentes ao uso da caneta (ink). Tente identificar a visão do designer sobre para que serve esse recurso e como ele deve ser utilizado. Compare a edição de ilustrações utilizando a caneta e utilizando formas geométricas predefinidas (e.g., criação, modificação, seleção, agrupamento e deslocamento das ilustrações).

R - A caneta oferece aos usuários a capacidade de adicionar anotações, realçar partes específicas de um slide e criar desenhos à mão livre. O designer do PowerPoint desenvolveu a funcionalidade da caneta para oferecer aos usuários uma manipulação mais intuitiva e flexível dos slides durante as apresentações. Seu objetivo é permitir que os usuários expressem suas ideias livremente, adicione notas personalizadas e criem ilustrações e diagramas diretamente nos slides.

Comparando a edição de ilustração com uma caneta para formas geométricas pré definidas, existem algumas diferenças importantes. O uso de uma caneta dá aos usuários total liberdade criativa para desenhar qualquer forma ou imagem que desejarem. Isso é útil para criar esboços rápidos, ilustrações personalizadas ou diagramas complexos. Por outro lado, o uso de geometrias pré definidas fornece um nível de precisão e consistência visual que é difícil de alcançar quando se desenha à mão. As formas geométricas são úteis quando você precisa criar elementos gráficos perfeitamente simétricos, como quadrados, círculos ou setas.

4º) Critérios de qualidade de uso. Escolha alguns sistemas interativos a que você tenha acesso e que possa utilizar. Inspeção sua interface para analisar usabilidade, experiência do usuário, acessibilidade e comunicabilidade, considerando diferentes perfis de usuário:

- um usuário que está utilizando o sistema pela primeira vez;  
R - A interface conta com alguns símbolos que são bastante intuitivos e de fácil acesso, já que estão na interface principal, podendo atender o necessário para o uso da plataforma. A plataforma conta com legendas em tempo real, é bem simples e de fácil utilização. Símbolos bastante intuitivos.
- um usuário que utiliza o sistema diariamente;  
R - Para um usuário que já utiliza a plataforma, pode perceber os locais exatos que ele precisa para alcançar seu objetivo, pois os símbolos já estão na sua memória, este não precisa lembrar como foi o passo a passo para chegar.
- um usuário que enxerga com dificuldade;  
R - Para um usuário que enxerga com dificuldade percebe-se que a interface não possui uma opção que ajuda nesse quesito. De certa forma o usuário teria que procurar um jeito fora da plataforma para se adaptar.

- um usuário com baixo grau de instrução ou analfabeto funcional;  
R - Pela plataforma possuir símbolos que estão no nosso dia a dia, acredita-se que ele não sentirá dificuldade em utilizar a plataforma. Sabendo localizar a ativação do microfone e câmera, ou abrir a caixa de mensagens da sala.
- um usuário que tem baixo poder de concentração;  
R - Pela plataforma não possuir muita informação desnecessária, este usuário conseguiria utilizar a plataforma, pois ela apresenta apenas informações na tela que são realmente necessárias para sua eficiência e eficácia.
- um usuário que realiza diversas atividades ao mesmo tempo e é interrompido com frequência;  
R - Análogo a resposta anterior, este usuário não precisaria procurar tal função para resolver assuntos externos causados pelo interrompimento, pelo fato da plataforma possuir na tela apenas as informações que o usuário precisa para comunicação.
- um usuário que realiza uma tarefa longa, que precisa ser suspendida no final do dia e retomada no dia seguinte.  
R - Nesse perfil de usuário a plataforma não é tão eficaz, pois para usuário que não possuem certo tipo de cadastro tem um tempo definido de uso na plataforma, tendo que criar outra sala assim que o seu tempo é esgotado.