



## Universidade do Sul de Santa Catarina – UNISUL

Disciplina: Interface Humano e Computador

Professora: Silvana Madeira Alves Dal-Bó E-mail: [silvana.dalbo@unisul.br](mailto:silvana.dalbo@unisul.br)

Aluno(a): Tiago Boeling

Data 05/11/16

### AVALIAÇÃO 01

1. [2.0] "Maria gosta de música e está interessada em utilizar o computador para organizar e ouvir seus arquivos de música. Ela comprou seu primeiro computador recentemente e ainda não sabe utilizar os sistemas interativos disponíveis. Maria decide colocar alguns arquivos de música no seu pen drive para poder ouvir em outro lugar. Depois de algum tempo copiando os arquivos, mas antes de concluir a cópia, ela decide parar a operação em andamento porque está atrasada para sair de casa. O que acontece se ela cancelar a operação concluída? Os arquivos já copiados permanecem no pen drive ou serão removidos? Como Maria pode aprender o significado de cancelar a operação de cópia em andamento? [...] A interface do sistema operacional permite a Maria acompanhar a operação de cópia de arquivos. Não há na interface uma explicação do que significa para o sistema cancelar a cópia em andamento. Por não conhecer qual o significado do comando cancelar nessa interface, Maria se sente insegura sobre o comportamento do sistema." (texto extraído do livro Interação Humano-Computador, BARBOSA e da SILVA, 2010, pag. 36)

a) O cenário do texto acima reflete (escolha uma alternativa):

- I) a importância da acessibilidade
- II) a satisfação do usuário
- III) a importância da comunicabilidade
- IV) um exemplo de affordance falsa
- V) nenhuma das anteriores

X

b) Justifique sua escolha acima relacionando os benefícios da IHC para este cenário apresentado.

usuários que nunca tiveram um contato com tecnologia não possuem fundamentos do que os ações de um sistema significam. Base a acessibilidade, fosse aplicada o usuário saberia o que determinada ação faria, uma explicação de que o cancelamento para de copiar o restante dos arquivos seria adequada ao exemplo.

2- [2.0] "Paulo é um deficiente auditivo que acessa a Internet frequentemente sem grandes dificuldades. A sua conexão com a Internet parou de funcionar em casa e ele precisa entrar em contato com seu provedor de acesso. Como ele se sentiria ao descobrir que é obrigado a utilizar um sistema interativo por telefone para ter acesso ao suporte do seu provedor de Internet? Todo o seu esforço para aprender o Português, além da Língua Brasileira de Sinais (Libras), não seria útil nesse caso." (texto extraído do livro Interação Humano-Computador, BARBOSA e da SILVA, 2010, pag. 33)

Identifique e justifique quais critérios de Qualidade em IHC (usabilidade, experiência do usuário, acessibilidade, comunicabilidade e interação) foram deixados de lado no caso acima apresentado. Justifique sua escolha.

3 – [2.0] Fatores de Usabilidade de Nilsen (facilidade de aprendizado, facilidade de recordação, eficiência, segurança no uso e satisfação do usuário). Identifique quais os fatores de usabilidade deveriam ser privilegiados nos seguintes casos:

- a. Um caixa eletrônico:
- b. Um jogo educacional de apoio na alfabetização de crianças:

LcD

a) Interface intuitiva que ensine o usuário onde ele deve clicar. Touch screen em vez de botões mas não individualmente, na recordação a seria substituída pel biometria ou o cartão, assim é eficaz ao mesmo tempo que é seguro. E o usuário além de aprender e achar prático fica satisfeito.

b) Para crianças a satisfação é fundamental, neste caso um jogo torna tudo divertido. Botões grandes e coloridos que remetem a uma brinquedo podem ajudar na alfabetização. Repetindo as etapas é →

4 - [1.0] Quando se tem a predominância da **affordance** nas interfaces, o usuário sabe o que fazer somente olhando, não necessitando de textos, rótulos ou instruções. Em função da percepção do usuário e da possibilidade de executar uma ação, a affordance pode ser classificada em quatro situações: falsa, percebida, escondida e rejeição correta. De acordo com os conceitos de affordance relate a primeira coluna com a segunda:

- |                          |                                     |
|--------------------------|-------------------------------------|
| (A) affordance falsa     | (D) sem percepção / ação impossível |
| (B) affordance percebida | (C) sem percepção / ação possível   |
| (C) affordance escondida | (B) com percepção / ação possível   |
| (D) rejeição correta     | (A) com percepção / ação impossível |

1,0

1,0

5 - [1.0] Cite exemplos que refletem aspectos positivos e negativos da experiência de uso de um sistema interativo sobre a perspectiva dos usuários.

Um sistema interativo pode tornar-se lento e chato. O usuário pode se desinteressar facilmente quando se depara com muitas informações. Já no lado positivo ele é educativo e ensina novas técnicas que demonstram seu uso.

6 - [1.0] Sobre perspectiva de design, assinale a alternativa incorreta:

- a) Perspectiva com foco no sistema: o design deve projetar a interação e a interface do sistema de modo a atender às necessidades dos usuários a ajuda-los a alcançar seus objetivos. ✓
- b) Os processos de design em IHC destacam a importância de envolver os usuários no processo de desenvolvimento do projeto de modo a dar-lhes oportunidade de participar diretamente das decisões tomadas. F
- c) A máquina de golberg é um exemplo de design de interfaces que utiliza diversos recursos de interfaces conectadas. —
- d) Quando um usuário interage com um objeto novo a tendência é associar um comportamento a ele que já é conhecido. ✓
- e) Todas as alternativas estão corretas. X

7 - [1.0] Considerando os princípios de um bom projeto em IHC (visibilidade, affordance, bom modelo conceitual, bons mapeamentos, feedback e comunicabilidade) analise a imagem do site (<http://www.arngren.net>) e identifique quais princípios de um bom projeto foram deixados de lado e quais foram atendidos. Algum princípio foi violado? Como pode ser resolvido? Justifique.

The website www.ARNGREN.net is a Norwegian online store for electronic gadgets and toys. It features a sidebar with categories like Index, Teknologi & Gadgets, and Index el-retur. The main page displays several products: a Trådløs Kamera (Wireless Camera) for 1999,-, an Ebil; Arngren-Comarth 2WD/4WD 2 eller 3 seter (Car; Arngren-Comarth 2WD/4WD 2 or 3 seats) for 79.998,-, a Star Wars Sjakk (Star Wars Chess) for 998,-, and various RC vehicles like RC X-Fly (4ch) med Kamera (RC X-Fly (4ch) with camera) for 999,-, Stor El-ATV (Large El-ATV) for 6.998,-, and Elektrisk-ATV (Electric ATV) for 3.999,-. There are also sections for Elektronikk (Electronics) and Web-k (Webcam). The site has a footer with links like Elektronikk, Elsimulator, Gratis!, and Web-k.

Mesmo que seja uma peligrosa visual, a comunicabilidade foi cumprida, de uma forma horrível.

Os mapeamentos são relativamente bons e são cumpridos.

Praticamente não há feedback algum, visibilidade é horrível já que o site está produzido com

- muitas imagens e informações. Há muitos textos que dificultam entender algo. Falando em modelo conceitual, isto não existe neste site, foge do conceito de um site de vendas. Uma reformulação no design visual resolveria muitos problemas até mesmo na comunicação.

(2) Neste exemplo específico a questão principal deixa de lado a acessibilidade, já que o mesmo não é adequado para pessoas com este tipo de deficiência. Um chat seria de grande utilidade para deficientes auditivos, já que os mesmos apesar da deficiência têm conhecimento escrita. Neste caso não houve comunicabilidade, acessibilidade e, a experiência do usuário foi terrível ou constrangedora.

2/0

(3) b) ... possível estimular a memória da criança para que a mesma se recorde com facilidade, para uso seguro do fogo dentro das telhas mortas (que não realizam uma ação). Tudo isso facilita o aprendizado.

Op

abstêmias ab sionâncias e I  
eisus ab algodões e II  
abstêmias ab sionâncias e III  
sóis correntes em algodões IV  
sechinas ab amigdalen V

5 → ... potencial. Muitos usuários não sabem utilizar todas as funções que o sistema tem para oferecer, limitando-se apenas a tarefas simples.

O usuário só usa uma pequena parte das funcionalidades que o sistema oferece e muitas vezes é difícil perceber que elas existem. Isso pode ser devido ao design do sistema, que pode ser intuito ou pode ser devido ao usuário que não sabe como usar essas funcionalidades.

- (A) novo hardware  
(B) novo software  
(C) novo hardware e software  
(D) novo hardware ou software

seus equipamentos (A)  
não conhece os recursos (B)  
não conhece recursos (C)  
não conhece recursos (D)

2 - [0] O que é necessário para que o usuário possa utilizar as funcionalidades do sistema?

- (A) novo hardware e software  
(B) novo software  
(C) novo hardware  
(D) novo hardware ou software

3 - [0] O que é necessário para que o usuário possa utilizar as funcionalidades do sistema?

- (A) novo hardware e software  
(B) novo software  
(C) novo hardware  
(D) novo hardware ou software

4 - [0] O que é necessário para que o usuário possa utilizar as funcionalidades do sistema?

Anexo 1: Questionário			
1. Qual é o seu nível de conhecimento em informática?	1. Básico	2. Intermediário	3. Avançado
2. Qual é o seu nível de conhecimento em programação?	1. Básico	2. Intermediário	3. Avançado
3. Qual é o seu nível de conhecimento em hardware?	1. Básico	2. Intermediário	3. Avançado
4. Qual é o seu nível de conhecimento em software?	1. Básico	2. Intermediário	3. Avançado
5. Qual é o seu nível de conhecimento em rede?	1. Básico	2. Intermediário	3. Avançado
6. Qual é o seu nível de conhecimento em segurança?	1. Básico	2. Intermediário	3. Avançado
7. Qual é o seu nível de conhecimento em hardware?	1. Básico	2. Intermediário	3. Avançado
8. Qual é o seu nível de conhecimento em software?	1. Básico	2. Intermediário	3. Avançado
9. Qual é o seu nível de conhecimento em rede?	1. Básico	2. Intermediário	3. Avançado
10. Qual é o seu nível de conhecimento em segurança?	1. Básico	2. Intermediário	3. Avançado