

# Exercícios

## Design de Interação

**Nome:** Daniel Henrique Matos de Paiva

**RA:** 319226054

1. Na prática, a composição de uma determinada equipe de design depende do tipo de produto interativo que está sendo construído. Quem ou quais tipos de profissionais você acha que deveria estar envolvido no desenvolvimento:
  - a. Um quiosque público que fornece informações sobre as exposições disponíveis em um museu de ciências?
  - b. Um site educacional interativo para acompanhar uma série de TV?

- a) Desenvolvedor, Analista de Requisitos, Usuários de Museus, Cientistas, Gerente do Museu
- b) Desenvolvedores, Analista de Requisitos, QA, Pedagogos, Cinéfilos, Equipe de Marketing e Publicidade, Gerentes de Televisão



2. **O Fenômeno iPod** - As gerações clássicas (e subsequentes) de tocadores de música portáteis da Apple, chamados iPods, incluindo o iPod Touch, Nano e Shuffle, lançados no início dos anos 2000, foram um sucesso fenomenal.
- a. Por que você acha que isso ocorreu?
  - b. Com exceção do iPod Touch, a Apple interrompeu a produção deles em 2017. Houve algum outro produto que correspondesse a essa qualidade de experiência?

- a) Na época, a Apple inovou o mercado de consumo de música. Visto que para ouvir músicas naquela época seriam necessários equipamentos de sons que não eram portáteis e ocupavam espaço significativo. Também eram necessário fitas, cd's que comportavam pouco espaço para disponibilizar conteúdo auditivo.  
O Ipod uniu portabilidade, flexibilidade e praticidade para se ouvir músicas.
- b) O mercado sempre evoluiu nesse sentido. Então com a invenção de consumo de mídia digital a partir de Internet, produtos como o Deezer, Spotify fizeram com que a necessidade de comprar um aparelho exclusivo para reproduzir música deixasse de ser viável.

3. Existem aspectos mais desejáveis do que indesejáveis da experiência do usuário listados na tabela abaixo, em sua opinião:

- Por que você acha que é assim?
- Você deve considerar todos estes aspectos ao projetar um produto?

	Atributos de UX Desejáveis	Atributos de UX Indesejáveis
01	Agradável	Desagradável
02	Apoia a Criatividade	Enigmático
03	Aprimora a Sociabilidade	Fofura
04	Cognitivamente Estimulante	Frustrante
05	Desafiador	Irritante
06	Divertido	Sentimento de Estupidez
07	Emocionante	
08	Engajante	
09	Entretenimento	
10	Excitante	
11	Fluído	
12	Motivante	
13	Prazeroso	
14	Provocante	
15	Recompensador	
16	Satisfatório	

<b>17</b>	Surpreendente	
<b>18</b>	Útil	

- a) O ser humano tem buscado aprimorar cada vez mais a habilidade de se tornar exclusivo. E para isso é necessário aumentar o critério de usabilidade dos produtos e serviços.
- b) Devemos sempre ter o cuidado de entregar o melhor produto e serviço possível. Então caso haja a possibilidade de entregar com todas essas exigências seria maravilhoso. Todavia sabemos que as vezes precisamos priorizar certas características em detrimento de outras.

4. Encontre um dispositivo portátil diário, por exemplo: um controle remoto, câmera digital ou smartphone; e examine cuidadosamente como ele foi projetado, com atenção especial à forma como o usuário deve interagir com ele.
  - a. Qual é o dispositivo analisado?
  - b. A partir de suas primeiras impressões, anote os pontos positivos e negativos na forma como o dispositivo funciona.
  - c. Descreva a sua experiência de usuário ao interagir com ele.
  - d. Descreva algumas das principais interações que são suportadas por ele. Elas são agradáveis/desagradáveis, fáceis/difíceis, óbvias?

- e. Pesquise e liste um conjunto de critérios de usabilidade e experiência do usuário que você ache mais relevantes para avaliar o seu dispositivo analisado. Em seguida, escolha quais deles são os mais importantes para você e explique o porquê.
- f. Discuta as possíveis melhorias na interface do seu dispositivo com base na análise feita na **letra e**.

- a) Celular.
- b) Pontos positivos: o dispositivo possui disponibilidade de conexão com Internet utilizando dados 4G ou Wifi. Possui boa capacidade de armazenamento interno. Possui um padrão de câmeras aceitável. Pontos negativos: Possui uma taxa de brilho de tela inferior a outros modelos. Possui uma tela frágil. Possui bateria de baixo rendimento diário para o meu uso.
- c) O dispositivo se torna proveitoso pois é utilizado para trabalho e lazer. Consigo ler meus e-mails através dele, jogar um game mobile e comunicar com as pessoas através dos mensageiros instantâneos. Incomoda a bateria ainda precisar de duas recargas diárias e saber que o preço de restauração de uma tela do mesmo é um preço significativo.
- d) Consigo escolher o modo de interação com a tela. Se são por botões ou por gestos por exemplo. Depois que passei a utilizar o modo de gestos, acredito que a produtividade ao trabalhar com o celular melhorou. Me agrada também conseguir personalizar o papel de parede ou toques.
- e) – Eficácia  
– Eficiência  
– Engajamento  
– Tolerância ao Erro  
– Fácil de aprender  
Dentre essas características, a que mais me impressiona é a tolerância ao erro. Acredito que qualquer produto e serviço que nós possamos adquirir e que oferece uma alta tolerância a erros, é um produto que possui um padrão de qualidade aceitável. Visto que tudo aquilo que possamos despendar capital e tempo, precisamos ter certeza que valha o investimento.

- f) Acredito que o mercado de celulares deveria investir em inovação de baterias. Conseguimos a longo prazo evoluir a capacidade de processamento e armazenamento, porém as baterias continuam usando a mesma tecnologia de lítio. Necessitando assim, de baterias com espaços cada vez maiores. Isso aumenta a necessidade de tamanho de espaço interno dos celulares e faz com que continuemos com baterias que tem desgastes precoces de utilização.