



---

## **Atividade 01 - Conceitos Básicos / Qualidade (Parte D)**

### **Interação Humano Computador**

- 1. Leia o texto proposto abaixo sobre os conceitos introdutórios de IHC para responder as questões enunciadas.**

BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S. Interação Humano-Computador. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. p. 27- 41.

- 2. Na página 33, são apresentados três exemplos (Exemplo 2.3) sobre a importância da acessibilidade. Formule outros dois exemplos em que fique evidente a importância da acessibilidade nos seguintes casos:**

- a. uma pessoa com alguma deficiência permanente que precisa atingir um objetivo;**

Henrique é uma pessoa que possui deficiência motora e para se locomover ele necessita de uma cadeira de rodas. Henrique estava a procura de emprego e depois de alguns dias ele conseguiu uma entrevista. Chegando no local de entrevista ele se deparou que o local onde ele seria entrevistado possuía apenas escadas, desta forma, ele não conseguiria ter acesso ao local sozinho.

- b. uma pessoa com limitação temporária que necessita fazer uma atividade que costumava realizar regularmente.**

- 3. Na página 36, o texto descreve no exemplo 2.4 um problema de comunicabilidade enfrentado pela personagem Maria quanto ao cancelamento de cópias de arquivos. Faça uma proposta para a interface apresentada na figura 2.9 para resolver este problema de comunicabilidade.**

Neste caso, para evitar o problema de comunicabilidade seria possível a adição de algum texto auxiliar para demonstrar a quantidade de arquivos já copiados. Também poderia ser adicionado o dado de qual arquivo está sendo



copiado no momento, deste modo, o usuário poderia esperar determinado arquivo ser copiado antes de cancelar.

4. Consulte o site <http://emag.governoeletronico.gov.br/> e:

a. liste as quatro principais situações vivenciadas por usuários com deficiência no uso de sistemas;

- Acesso ao computador sem mouse;
- Acesso ao computador sem teclado;
- Acesso ao computador sem monitor
- Acesso ao computador sem áudio.

b. selecione três recomendações de categorias\* distintas e as descreva.

- **Marcação - Não utilizar tabelas para diagramação**

As tabelas devem ser utilizadas apenas para dados tabulares e não para efeitos de disposição dos elementos na página.

- **Conteúdo/Informação - Descrever links clara e sucintamente**

Deve-se identificar claramente o destino de cada link, informando, inclusive, se o link remete a outro site.

- **Formulários - Identificar e descrever erros de entrada de dados e confirmar o envio das informações**

Quando um erro de entrada de dados for automaticamente detectado, o item que apresenta erro deve ser identificado e descrito ao usuário por texto.

\*Marcação, Comportamento (DOM), Conteúdo/Informação, Apresentação/Design, Multimídia, Formulário

5. Um site de venda de ingressos para shows tem recebido reclamações recorrentes de seus usuários por compra equivocada quanto à



**localização do assento. Em geral, os usuários reclamam que ao comprar o ingresso não identificaram a localização correta de onde ficariam no momento do evento. Na interface atual, o usuário escolhe o código da ala em uma lista e depois, em outra lista, o número do assento disponível. Se você fosse escolhido para projetar a nova interface, quais escolhas faria para aumentar a comunicabilidade do site e evitar o problema descrito.**

Para aumentar a comunicabilidade entre o site e seus usuários seria interessante representar graficamente as alas e assentos como são fisicamente. Seriam mostrados conjuntos de botões, cada conjunto de botão seria uma ala e cada botão um assento. Desta forma, quando o usuário estiver realizando a compra ele vai escolher baseado na posição física dos assentos.