

1. (1,0 ponto) Considerando a perspectiva da IHC, descreva com suas palavras as atividades de um processo genérico de design.

R: As atividades genéricas são: análise da situação, síntese de uma intervenção e avaliação da intervenção.

2. (1,0 ponto) O que significa dizer que os processos de design de IHC são centrados no usuário?

R: Significa que a construção da interface está centralizada nas necessidades do usuário. Basicamente, é uma abordagem alinhada ao objetivo de criar interfaces interativas, agradáveis e de fácil uso.

3. (1,0 ponto) Por que uma característica essencial dos processos de design de IHC é a execução das atividades de forma iterativa?

R: Porque auxilia, de forma contínua, o aprimoramento da interface, por meio de feedbacks dos usuários, possibilitando uma melhor usabilidade.

4. (1,0 ponto) A engenharia de usabilidade de Nielsen define dez atividades que devem ocorrer durante todo o processo de design de IHC. Escolha cinco delas que você considera, em geral, mais impactantes para a qualidade de uso. Para cada atividade não considerada, explique o motivo de não tê-la escolhido.

R: Importantes : Conheça seu usuário, Análise Competitiva, Metas de Usabilidade, Faça Protótipo, Aplique Diretrizes e Análise Heurística.

### **Importantes, mas não escolhidos :**

Faça o design da interface como um todo: acredito que a etapa de protótipo compense, já que é elaborado uma interface inicial.

Pratique design iterativo: embora seja importante, acredito que na etapa de protótipo podemos chegar em um resultado “semelhante” ao proposto por essa etapa.

Realize testes empíricos: acredito que a etapa de Análise Heurística possa compensar minimamente a questão de testes empíricos.

Adote o design participativo: acredito que esse conceito se encaixe em projetos de pequeno porte.

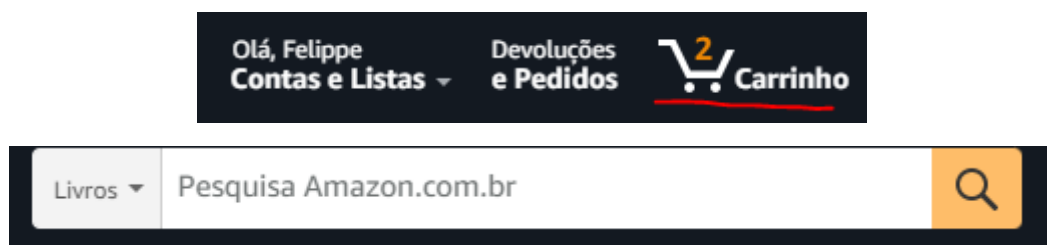
5. (1,0 ponto) Explique os diferentes tipos de cenários que devem ser explorados durante o processo de design baseado em cenários.

R: Durante o processo de design baseado em cenários, é importante explorar diferentes tipos de cenários, como cenários de uso primário, cenários alternativos, cenários de erro, cenários de integração e cenários futuros.

6. (1,0 ponto) Qual é o papel da tecnologia no processo de design dirigido por objetivos?

R: A tecnologia desempenha um papel fundamental no processo de design dirigido por objetivos, fornecendo ferramentas para coleta de dados, prototipagem, simulações, colaboração, implementação e desenvolvimento das soluções de design.

7. (1,0 ponto) Considerando o design centrado na comunicação, dê dois exemplos reais de metacomunicação em interfaces de usuário. Faça um print de cada exemplo, de modo que fique claro que trata-se de uma metacomunicação.



8. (1,0 ponto) Descreva brevemente as três formas, mencionadas em aula, para integrar a IHC em processos de desenvolvimento da engenharia de software.

R: As três formas de integração da IHC nos processos de desenvolvimento de software são: abordagem em cascata, abordagem incremental e abordagem centrada no usuário. Cada uma delas apresenta diferentes níveis de envolvimento da equipe de IHC e consideração das necessidades dos usuários.

9. (2,0 pontos) Cada uma das sete propostas de design de IHC apresentados em aula possui um diferencial em relação às demais. Descreva o diferencial existente em cada proposta.

R:

Ciclo de Vida em Estrela: O diferencial do Ciclo de Vida em Estrela é sua abordagem estruturada e sequencial para o desenvolvimento de sistemas interativos. Ele divide o processo de design em etapas claras, como análise de requisitos, design, implementação e avaliação, permitindo uma abordagem sistemática e organizada do projeto.

Engenharia de Usabilidade de Nielsen: O diferencial da Engenharia de Usabilidade de Nielsen é sua ênfase em diretrizes e princípios específicos para melhorar a usabilidade das interfaces de usuário. Ele propõe heurísticas de usabilidade, como visibilidade do status do sistema, correspondência entre o sistema e o mundo real e liberdade para o usuário, oferecendo um conjunto de diretrizes práticas para avaliar e melhorar a usabilidade de um sistema.

Engenharia de Usabilidade de Mayhew: O diferencial da Engenharia de Usabilidade de Mayhew é sua abordagem sistemática e detalhada para incorporar a usabilidade no processo de design. Ela propõe uma série de atividades, como análise de tarefas, criação de personas, desenvolvimento de protótipos e testes de usabilidade, com o objetivo de identificar e solucionar problemas de usabilidade em um sistema.

Design Contextual: O diferencial do Design Contextual é sua ênfase na compreensão profunda do contexto de uso de um sistema. Ele busca

entender o ambiente, as tarefas, as necessidades e as restrições dos usuários para projetar interfaces que sejam adequadas e eficazes em seu contexto de uso específico.

**Design Baseado em Cenários:** O diferencial do Design Baseado em Cenários é sua abordagem de design centrada no usuário, baseada na criação e utilização de cenários realistas de uso do sistema. Esses cenários descrevem situações específicas de interação entre usuário e sistema, permitindo que os designers compreendam melhor as necessidades dos usuários e projetem soluções adequadas para essas situações.

**Design Dirigido por Objetivos:** O diferencial do Design Dirigido por Objetivos é sua abordagem focada em estabelecer objetivos claros e mensuráveis para o sistema. Ele se concentra em identificar os objetivos dos usuários e definir critérios para avaliar o sucesso do sistema em alcançar esses objetivos, orientando o processo de design para atingir resultados específicos.

**Design Centrado na Comunicação:** O diferencial do Design Centrado na Comunicação é sua ênfase na comunicação eficaz entre o sistema e o usuário. Ele busca projetar interfaces que sejam claras, compreensíveis e que transmitam informações de forma adequada, considerando a linguagem, os símbolos e os elementos de comunicação visual para melhorar a interação e a compreensão do usuário.