

**Pontifícia Universidade Católica do Paraná**  
**Bacharelado em Engenharia de Software**  
**Interação Humano Computador**  
Prof. Dr. Emerson Cabrera Paraiso  
Segunda Avaliação Individual Somativa

Observações:

- A avaliação é individual e com consulta a qualquer material impresso. As questões devem ser respondidas em um documento textual (Word). O arquivo com as soluções deve ser enviado para o professor através da atividade "Segunda Avaliação Individual Somativa" do Canvas (fazer o upload do arquivo).
- Entregar APENAS as respostas, utilizando o **Quadro de Respostas do arquivo disponível no Canvas**.
- Durante a avaliação você só poderá enviar mensagens de texto ao professor através do chat do Canvas.
- Duração de 180 minutos.

1) O artigo “Measuring Developers’ Contribution in Source Code using Quality Metrics”, sugerido para leitura como TDE, apresenta os resultados de um projeto que visa medir o grau de contribuição de um desenvolvedor que participa de uma equipe de desenvolvimento de software. Com suas próprias palavras, explique se você acha que este tipo de projeto pode melhorar a qualidade da interação entre os usuários e os sistemas interativos. Justifique sua resposta. (Valor: 2.0 pontos)

2) Você teve uma grande ideia: desenvolver um aplicativo para ajudar pessoas a praticarem suas atividades físicas com regularidade, respeitando os intervalos de descanso, de acordo com prescrições recebidas de um profissional de Educação Física. Identifique o perfil dos potenciais usuários e crie as personas (ao menos duas) que representam os potenciais usuários do aplicativo. (Valor: 5.0 pontos)

3) Uma vez que o aplicativo descrito na questão anterior esteja pronto, como você faria para avaliar a usabilidade do mesmo? Descreva com o maior número de detalhes possível (Valor: 3.0 pontos)

4) Consulta PjBL: preencha os dois campos solicitados sobre o PjBL no **Quadro de Respostas**.

**Resultados de Aprendizagem Avaliados:**

RA1: Identificar funcionalidades interativas de produtos de software a partir de cenários de negócios propostos de forma precisa e inovadora.

RA2: Desenvolver sistemas interativos respeitando os princípios da usabilidade e ergonomia, de forma autônoma, colaborativa, sistematizada e integrada.

RA3: Avaliar a qualidade do sistema interativo de um produto de software com foco na usabilidade.