



**FACULDADE DE
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA**

Assignment 2

Tiago Alexandre Liberato Matos Oliveira
Nº41888
Grupo 24
Turno p.3

Introdução: Neste trabalho foi pedido que lesse e analisasse o artigo sobre design, este artigo começa por explicar que os princípios fundamentais do design (a definição do público alvo e as suas possíveis tarefas, o teste dos designs com o público alvo e o redesign de quaisquer problemas encontrados na fase de teste) embora pareçam óbvios para muitas pessoas existem muitos que não os cumprem devido a ideias incorrectas e factores externos, ou porque os desconhecem e apresentando de seguida um caso-estudo de como os princípios fundamentais de design podem tornar um projeto de alto risco e difícil num sucesso mesmo com recursos limitados.

O caso-estudo: O caso-estudo utilizado foi a criação de um sistema de envio e recepção de mensagens durante os jogos olímpicos de 1984. Este sistema foi um grande sucesso tendo seguido todos os princípios fundamentais de design que defendem no artigo, começaram por definir cenários de teste na forma de diálogo escrito definindo assim o que os seus utilizadores poderiam fazer no sistema, criaram e iteraram guias de utilizador para os seus potenciais utilizadores definindo o seu público alvo e solidificando o que os utilizadores podem fazer no sistema embora tenham havido mudanças contra-produtivas nalgumas das últimas iterações apontando para um potencial risco da iteração de designs, fizeram simulações cedo durante o processo de design nas quais se focaram em utilizadores com pouca experiência para poderem identificar quais os defeitos e melhorias que poderiam ser aplicadas ao design apontando uma falha comum dos designers: até algo simples como adicionar uma função de correção de erros adiciona complexidade à aprendizagem de utilização de um sistema nos seus utilizadores , e finalmente foram feitos vários tipos de testes dos quais se destacaram os testes de “tentar quebrar o sistema” tendo sido importantes pois designers podem ter a tendência de tentar evitar potenciais pontos fracos do seu sistema ajudando imenso a criação de um sistema robusto.

Finalmente o artigo diz-nos que consideram que existe um quarto princípio para além dos três apresentados: todos os fatores de usabilidade devem evoluir em conjunto isto porque quando são desenvolvidos paralelamente é mais fácil garantir que todos os princípios são aplicados igualmente entre as

várias parte do projeto concluindo dizendo-nos que embora seja difícil certificar-nos que todos os princípios são aplicados a todas as partes de um projeto ter boas ferramentas, usar os princípios como base desde o início do projeto e ter uma equipa que pequena que comunica bem entre si ajudam imenso.

Conclusão: Após a leitura deste estudo considero que é um bom exemplo de como os princípios apresentados tornam um projeto num sucesso mas não chegam e que devem ser usados como base principal mas não como se fossem as únicas regras a seguir (tal como mostrado com o quarto princípio que sugeriram), destaca também a importância da interação com o público alvo e de testes extensivos a cada sistema que se desenha e destaca uma falha na iteração de designs sendo esta a possibilidade de piorar um design mesmo quando se fazem decisões bem informadas e mostra-nos que qualquer mudança pode tornar um sistema muito mais complexo de aprender e utilizar para um utilizador mesmo sendo mudanças aparentemente simples.