


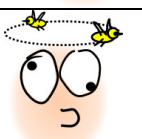
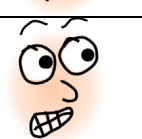




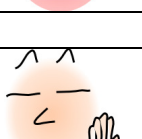

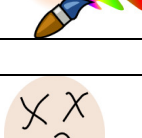
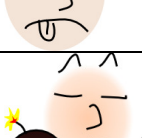


FALHAS TEMPORÁRIAS		
	Cadê?	Ocorre quando o usuário sabe a operação que deseja executar mas não a encontra de imediato na interface.
	Ué, o que houve/	O usuário não percebe ou não entende a resposta dada pelo sistema para a sua ação (ou o sistema não dá resposta alguma).
	E agora?	O usuário não sabe o que fazer e procura descobrir qual é o seu próximo passo.
	Onde estou?	O usuário efetua operações que são apropriadas para outros contextos, mas não para o contexto atual.
	Epa!	O usuário realizou uma ação indesejada e, percebendo imediatamente que isto ocorreu, desfaz a ação.
	Assim não dá!	O usuário efetuou uma sequência (longa) de operações consistentemente encadeadas antes de perceber que estava seguindo um caminho improdutivo.
	O que é isto?	Ocorre quando o usuário não sabe o que significa um elemento de interface e procura obter esclarecimento através de uma <i>leitura</i> da interface.
	Socorro!	O usuário não consegue realizar sua tarefa através da exploração da interface.
	Por que não funciona?	A operação efetuada não produz o resultado esperado, mas o usuário não entende ou não se conforma com o fato.
FALHAS PARCIAIS		
	Não, obrigado!	O usuário já conhece a solução preferencial do <i>designer</i> , mas opta explicitamente por uma outra forma de interação.
	Vai de outro jeito.	O usuário não consegue realizar a tarefa da forma como o projetista gostaria que ele o fizesse, e resolve seguir outro caminho, geralmente mais longo ou complicado.
FALHAS COMPLETAS		
	Desisto.	O usuário não consegue fazer a tarefa e desiste. O sintoma é a interrupção prematura da tarefa.
	Pra mim está bom.	Ocorre quando o usuário acha equivocadamente que concluiu uma tarefa com sucesso.