

# Proposta de projeto final

Rodrigo Santana Gonçalves - 11/0139356  
José Pedro de Santana Neto - 09/0119355  
Luiz Fernando Gomes de Oliveira - 10/46969  
14 de abril de 2014

Universidade de Brasília - Campus Gama - FGA  
Interação Humano Computador  
Professor: André Barros de Sales

---

## 1 Cronograma de atividades

Exemplo de citação [?]  
Exemplo de citação de site [?]

## 2 Metas de usabilidades

A usabilidade foca proporcionar que produtos interativos sejam intuitivos e agradáveis de se usar. E para se atingir essa meta há um conjunto de objetivos a se cumprir. Segue eles: eficácia, eficiência, segurança, utilidade, fácil de aprender e fácil de lembrar o uso.

Eficácia refere-se ao quanto o produto é bom para ser útil ao que ele foi concebido a fazer. Normalmente produtos cheio de ações a se fazer para se chegar a um objetivo não são eficientes ao uso.

Eficiência está vinculado a maneira de como o produto auxilia a resolver um determinado problema. Ele pode ser fácil de usar mas talvez não seja de grande impacto.

Segurança refere-se ao produto proteger o usuário de situações de dano e risco como, por exemplo, ele deletar seus arquivos pessoais por engano.

Utilidade refere-se a capacidade do produto poder oferecer o tipo mais conveniente de funcionalidade com o intuito de se resolver um problema.

Facilidade de aprendizado está relacionado ao quanto o produto é fácil de aprender a usar.

Facilidade de lembrar do uso está associado ao quanto o produto é intuitivo o suficiente ao ponto de ser intuitivo também lembrar do seu uso.

## 3 Metas decorrentes da experiência do usuário

As metas da experiência de usuário é o produto final do design de interação constituído de metas de usabilidade alcançadas.

Essas metas estão no campo da subjetividade do usuário. São valores subjetivos que o usuário percebe no produto. De certa forma através desses valores o usuário pode ter um envolvimento emocional com o produto em questão.

Envolver o usuário ao máximo a atividade do produto é um sinal de que a experiência está sendo positiva. Um sinal de que a tecnologia inicialmente de conhecimentos matemáticos e físicos gera uma resposta emotiva do usuário.

Nem sempre as metas decorrentes da experiência do usuário e metas de usabilidade são convergentes. Cada um irá variar de acordo com o objetivo do produto a ser projetado.

## **4 Story Board**

## **5 Estudo de questionários**

## **6 Ferramentas utilizadas**