Luan D'Amato – 31817051

T6 - Engenharia da Usabilidade

1. O que é usabilidade?

Usabilidade é até que ponto um produto pode ser utilizado por usuários específicos para atingir objetivos específicos com eficácia, eficiência e satisfação, num determinado contexto de utilização

2. Quais componentes de usabilidade devem constituir o foco de atenção do designer de interfaces?

Eficiência, Eficácia e Satisfação

3. Quais são os ciclos de vida de uma tecnologia?

Análise de requisitos

Projeto e especificação

Implementação

Testes

Manutenção

3a. Descreva cada uma delas.

Análise de requisitos – Objetivos do software e regras para funcionamento

Projeto e especificação - Descrição dos produtos ou serviços que serão fornecidos

Implementação – Construção do software

Testes – Teste do software por buscas de bugs, cenários não previstos entre outros

Manutenção - Publicar e verificar, atualizar, revisar, reinventar

3b. Quais as vantagens e desvantagens de cada uma delas.

4. Descreva o ciclo do Design Centrado no Usuário.

Analisar necessidades 🡪 Conceber soluções 🡪 Prototipar soluções 🡪 Avaliar protótipos

4a. Quais são seus objetivos?

gerar produtos fáceis de usar

4b. Quais são seus princípios?

* Alocação das funções entre o sistema e o usuário: definição clara dos aspectos da tarefa suportados pelo usuário e sistema
* Envolvimento ativo dos usuários: pessoas com conhecimento real do contexto de uso
* Design iterativo: soluções de design, raramente ou nunca, estão de acordo com os objetivos de usabilidade, por isso a importância do feedback contínuo dos usuário por meio de técnicas de prototipagem
* Equipes multidisciplinares: desenvolvimento colaborativo, diferentes perspectivas e experiências
* Desenhos e protótipos: diferentes alternativas de desenho, diferentes técnicas de prototipagem, desde as fases iniciais do desenvolvimento.

5. Como coletar informações durante a fase do levantamento de requisitos?

* Entrevistas
* Grupos de foco
* Questionários
* Brainstorming de necessidades e desejos dos usuários
* Cenários
* Estudos de campo
* Personas

6. O que são cenários em IHC?

Cenário é uma forma de levar as pessoas a imaginarem o comportamento de um sistema

7. Descreva um cenário para o usuário que utiliza o aplicativo de vídeo conferência Zoom.

Com o sistema já aberto, o usuário deve selecionar a sala da conversa que deseja entrar e ingressar na reunião