

# T5 - EAD - "Engenharia de Usabilidade"

Luiz Tagliaferro Tia 31861806

## 1. O que é usabilidade?

Sua definição consiste em um limite que um produto pode ser usado por certos usuários para atingir objetivos específicos com eficácia, eficiência e satisfação.

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

Facilidade de aprendizagem, eficiência, memorabilidade, prevenção de erros, satisfação.

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

### a. Descreva cada uma delas

#### *Análise de requisitos*

Análise das funcionalidades do produto e como essas funcionalidades devem operar

#### *Projeto e especificação*

Desenvolvimento da arquitetura, definição de linguagens e ferramentas que serão usadas no projeto

#### *Implementação*

Desenvolvimento dos serviços/programas que compõem a arquitetura definida na fase de projeto e especificação

#### *Testes*

Testes dos requisitos levantados na fase de análise de requisitos

#### *Manutenção*

Correção de bugs encontrados depois da entrega do produto

### b) Quais as vantagens e desvantagens de cada uma delas

#### *Análise de requisitos*

É possível ter uma visão macro do produto que será entregue.

Geralmente não é possível levantar todos os requisitos possíveis nessa fase, muito requisitos são apenas levantados na fase de implementação

### ***Projeto e especificação***

As funcionalidades já podem ser validadas na visão da arquitetura.

### ***Implementação***

Produto é desenvolvido de uma forma mais "palpável" em que todos podem começar a experimentar

### ***Testes***

Importante para garantir que o que foi implementado é o que foi solicitado

Podem "atrasar" o lançamento do produto por demorarem "demais"

### ***Manutenção***

Ajuda a garantir a qualidade contínua do produto para os clientes

Pode não ser eficaz caso as pessoas que darão manutenção podem não ter desenvolvido o sistema

## **4. Descreva o ciclo do Design Centrado no Usuário.**

### **a) Quais são seus objetivos?**

O objetivo do Design Centrado no usuário é a geração de produtos fáceis de serem utilizados

### **b) Quais são seus princípios?**

Alocação das funções entre o sistema e usuário, Usuários devem estar envolvidos ativamente no processo, Design iterativo Equipes multidisciplinares e Desenhos e protótipos

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

Entrevistas

Grupos de foco

Questionário

Brainstorming de necessidades e desejos de usuários

Cenários

Estudos de campo

Personas

## **6. O que são cenários em IHC?**

Cenários são abordagens informais e mais aplicáveis a sistemas, para imaginar o comportamento do sistema.

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

O usuário quer participar de um webinar. Eu me inscrevo num evento webinar. Recebo o ID da conferência. Ao inserir o ID, entro na sessão desejada.