

T9

Luiz Tagliaferro - TIA 31861806

1. Qual a importância do modelo conceitual para o desenvolvimento de um sistema?

O modelo conceitual é importante para facilitar seu uso, facilitar a compreensão da interface para com o usuário.

2. Quais as vantagens e desvantagens no uso de metáforas na elaboração de um sistema interativo?

Vantagens

- Oferecem dispositivos de orientação familiares
- Tornam a aprendizagem de novos sistemas mais fácil
- Ajudam usuários a aprender o modelo conceitual subjacente
- Simplificam descrição do sistema para novatos e estranhos
- Podem ser inovadoras e tornar a realidade dos computadores mais acessível aos mais diversos usuários

Desvantagens

- Podem violar regras culturais e convenções
- Demasiado restritivas
- Conflito com princípios de desenho
- Limitam a compreensão do sistema para além dos conceitos básicos
- Interpretação demasiado literal de desenhos maus
- Limitam a criatividade dos designers ao dificultare

3. Dê um exemplo de metáfora de interface que possa ser utilizada em um sistema de gerenciamento de reservas de quartos de hotel.

O sistema seria representado por uma recepção onde o usuário realizaria seu cadastro e escolha de hotel.

4. Escreva o modelo conceitual para o sistema de gerenciamento de reservas de quartos de hotel.

sistema de gerenciamento de reservas de quartos de hotel.

1. Metáforas e analogias

- As informações serão distribuídas como uma recepção onde a partir das escolhas do usuário, serão exibidos quartos disponíveis.

2. Conceitos:

(a) Quartos:

Atributos: Número, quantidade de camas, ar condicionado, abajur, banheiro suite. **Ações:** reservar, cancelar reserva

(b) Conta do usuário

Atributos: Nome, método de pagamento, dados pessoais

(c) Reserva

Atributos: número de dias, número de pessoas

3. Relações

- Um quarto compõe reserva
- usuário tem uma reserva

4. Mapeamentos:

- Cada item do sistema corresponde a um item físico na biblioteca

5. Leia as frases abaixo e escreva a qual(is) princípio(s) de design elas estão em conformidade. Obs.: pode haver mais de um princípio.

a) Os usuários devem ter a sensação de que controlam o sistema e de que este apenas responde a suas ações, caso contrário sentirão ansiedade, insatisfação e frustração.

Fornecer controle e iniciativa ao usuário

b) É a qualidade de um objeto para sugerir como é que podemos e devemos interagir com ele, sem necessidade de explicação prévia.

Manter a coerência

c) A interface não pode dar vias para o usuário cometer erros graves, e caso ocorram erros, devem haver mecanismos que tratem, corrijam na medida do possível, e caso não seja possível, instrua o usuário para uma possível solução.

Evitar erros

d) O sistema deve manter os usuários sempre informados sobre o que está acontecendo, fornecendo um feedback adequado, dentro de um tempo razoável.

Fornecer retorno informativo

e) Os usuários não devem ter que se preocupar em adivinhar se palavras, situações ou ações em contextos diferentes significam a mesma coisa.

Coerência e adesão a normas

f) A interface deve tornar visíveis os objetos, ações e opções de modo a minimizar a carga cognitiva.

Reconhecimento em vez de lembrança

g) Os diálogos da interface não devem conter informações irrelevantes ou raramente necessárias.

Desenho estético e minimalista

h) Convenções das plataformas e regulamentos existentes devem ser seguidos.

Consistencias e padroes