

1 - Os pesquisadores perceberam que tudo a respeito de envolvimento de usuários, satisfação e grau de aceitabilidade diz respeito ao design do sistema. Isso implica dizer que o papel tomado pelo design se torna extremamente importante, pois é o que o usuário vai lidar para acessar as informações. Sistemas sem boa estruturação de elementos possuem um grau de aceitação baixo, e através dessas pesquisas, eles tem como objetivo aumentar o foco do design do sistema afim de melhorar a experiência do usuário.

2 - Fontes claras, cores que facilitem o entendimento do layout e das informações, interface intuitiva que contenha itens como atalhos; movimentos, sons, imagens coerentes; menus agrupados em colunas, ou através de modelos de árvores (ramificações), tratamento de erros.

3 - Os objetivos principais da área de IHC são: estudar usuários e promover um ambiente agradável aos mesmos, projetar uma experiência de uso de qualidade, entender comportamento do usuário ao usar o sistema, prever níveis de aceitabilidade do produto. Isso é possível com estudo de diversos fatores possíveis usuários, tais como sentimentos, ambiente onde está inserido, experiência de uso de tecnologias, idade, emoções...

4 - As consequências são elevada taxa de erro, esforço de adaptação, frustração, diminuição na produtividade, treinamento excessivo, desmotivam a exploração, e precisam de mudanças. Já quando um sistema possui boa qualidade de uso, isso implica dizer que é um sistema fácil de usar, eficaz, agradável, com erros minimizados, satisfatórios, nada frustrantes e que tornem as tarefas mais produtivas.

5 - Sistema - O usuário se adapta ao computador e precisa entender a linguagem da máquina para que haja a interação.

Parceiro de Discurso - O computador é tratado para que o humano não precise fazer muita coisa para que seja entendido. Com isso, é desenvolvido a Inteligência Artificial.

Ferramenta - O computador é entendido como ferramenta de trabalho.

Mídia de Comunicação - O computador é entendido como mediador de comunicação e o foco é voltado para o usuário.

6 - É necessário compreender o usuário de forma plena, para que possa ser traçado um perfil para o software ser baseado nele, para que não haja estranhamento nem problemas com a usabilidade do mesmo. É preciso estar ciente do ambiente onde o software será implantado, o nível das pessoas que irão utilizá-lo, para que uma ferramenta intuitiva seja construída.

7 - A experiência do usuário diz respeito a familiaridade com o programa. Isso também quer dizer que pode mudar junto ao uso frequente. Usabilidade já quer dizer com algo que deixe o usuário confuso, sem saber como proceder, que a cada tarefa, ele se sinta em um labirinto que não saiba por onde sair.

8 - São vários os motivos para que os perfis de usuário sejam definidos. Um deles é para conhecer melhor o usuário final, para entender a rotina e os procedimentos do usuário, para que seja implementado sem maiores transtornos. Precisa-se saber dos perfis também para poder modelar algo que realmente atenda as necessidades dos usuários, e não lotar um sistema de funcionalidades que sequer fazem parte do interesse do usuário. Também os perfis necessitam ser levantados para que seja realizado um trabalho voltado ao grupo específico que eles desejam atender. Não faz sentido um sistema onde o aluno possa ter acesso a coisas exclusivas de professores, por exemplo.