



Disciplina: Interação Humano Computador

Professor: André Barros de Sales

Matrícula: \_\_\_\_\_ Nome: \_\_\_\_\_

Tópico: Processos de Design de IHC

Lista de Exercícios

**- Parte 1**

- 1) O que é um artefato?
- 2) Quais são e explique as três atividades básicas do processo de design de IHC?
- 3) O que é uma intervenção?
- 4) Quais pontos do processo de desenvolvimento a avaliação de uma intervenção pode ocorrer?
- 5) Cite alguns aspectos a serem avaliados quando a intervenção envolve um sistema interativo?
- 6) O que é o design sob uma perspectiva de racionalismo técnico?
- 7) O que é o design sob uma perspectiva de reflexão em ação?
- 8) O que é processo de design?
- 9) O que é design dirigido pelo problema?
- 10) O que é design dirigido pela solução?



Disciplina: Interação Humano Computador

Professor: André Barros de Sales

Matrícula: \_\_\_\_\_ Nome: \_\_\_\_\_

Tópico: Processos de Design de IHC

Lista de exercícios (continuação):

**- Parte 2**

- 11) A quem os processos de design de IHC buscam atender e servir?
- 12) Quais são os princípios de um processo centrado no usuário?
- 13) No ciclo de vida simples, quantas vezes devem ocorrer a interação entre as atividades?
- 14) Idealmente, quando o processo de design deve ser concluído?
- 15) O que é o produto final do processo de design?
- 16) Qual a diferença entre os diversos processos de design de IHC?
- 17) Sobre o ciclo de vida em estrela, por qual atividade o designer deve realizar primeiro? Qual a única exigência desse ciclo de vida?
- 18) Sobre a Engenharia de Usabilidade de Nielsen, quais são as atividades desse ciclo de vida?  
Explique cada uma delas.
- 19) Sobre Engenharia de Usabilidade Mayhew, quais são as três fases desse processo iterativo?  
Explique cada uma delas.