**puc.png PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS - BARREIRO**

**Engenharia Cognitiva:**

**Teoria da Ação, Distâncias Semânticas e Articulatórias**

**Questão 1:**

**Nome do software escolhido**: LiceCap

**Breve descrição de suas principais caracteristicas:** LiceCap é um software gratuito de criação de gifs animados a partir da tela que permite gravar a area de trabalho, podendo moldar se será gravado a tela inteira ou apenas uma parte redimencionando a janela do software. É encontrado para baixar no link: <http://licecap.en.softonic.com/download>.

**Questão 2:**

**Etapa 1:** Definição do objetivo

O objetivo é utilizar um bonequinho semelhante ao apresentado e colori-lo de verde utilizando a ferramenta de desenho Paint. Para realizar essa atividade é necessario primeiramente abrir a ferramenta de desenho, desenhar o bonequinho e colori-lo.

**Etapa 2:** Especificação da ação

Após abrir o software de desenho, clicar na ferramenta que permite o desenho de formas e escolher a adequada. Para a cabeça vou usar um circulo, em seguida usando retas traço uma linha horizontalmente em contato com o circulo e outras duas saindo das extremidades para dentro finalizando o braço do bonequinho. Em seguida duas retas em contato com os braços para o lado de fora e mais duas para o lado de dentro finalizando fechando a forma criada (semelhante a uma estrela de quatro pontas). Finalizado essa parte de formas, clico sobre a ferramenta “balde” e escolho a cor verde pre estabelecida pela professora. Com a ferramenta “balde” habilitada, clicar dentro do corpo e depois dentro da cabeça do bonequinho.

**Etapa 3:** Execução

https://www.dropbox.com/s/n2y8bhwcd6k2ni9/criando\_bonequinho.gif?dl=0

**Etapa 4:** Percepção do usuario

Após a execução nao apareceu nenhuma tela ou mensagem.

**Etapa 5:** Interpretação

O desenho feito corresponde ao desenho da professora.

**Etapa 6:** Avaliação

O desenho que fiz corresponde ao desejado por mim no inicio da criação. Completei a tarefa com sucesso.

**Questão 3:**

Para fazer o desenho do bonequinho tenho que fazer a SubMeta1.1, SubMeta 1.2 e SubMeta 2.0.

**SubMeta1.1:** Desenhar cabeça

Para desenhar a cabeça clico sobre a ferramenta de circulo e faça um circulo na tela em branco.

**SubMeta1.2:**Desenhar corpo

Para desenhar o corpo usando retas traço uma linha horizontalmente em contato com o circulo e outras duas saindo das extremidades para dentro finalizando o braço do bonequinho. Em seguida duas retas em contato com os braços para o lado de fora e mais duas para o lado de dentro finalizando fechando a forma criada.

**SubMeta2.0:** Colorir

Para colorir clico sobre a ferramenta “balde” e escolho a cor verde pre estabelecida pela professora. Com a ferramenta “balde” habilitada, clicar dentro do corpo e depois dentro da cabeça do bonequinho.

**Questão 4:**

1. Pela decomposição de tarefas e subtarefas, é possivel que o usuario saiba por onde iniciar e qual passo seguir. A cada momento o usario irá ler o proximo passo até finalizar todas as subtarefas.
2. Para usuários que não conhecem a ferramenta Paint e os icones das ferramentas terão uma dificuldade maior que os outros. A interface possui todas as ações disponíveis na sua tela principal.
3. Os icones são intuitivos e revelam as ações dos mesmos facilitando a compreensão pela interface. O elemento desejado revela o seu proposito e comportamento, por exemplo, a ferramenta de criação de circulo ela indica que serve par criação de circulos e não de retas.
4. Caso o passo a passo seja realizado na forma correta, o usuario irá ver sua progressão na tarefa. O resultado de cada ação é exibido visualmente ao usuario instantaneamente correspondendo ao objetivo do usuario.