**Atividade IHC**

**1 - Tema**

O **iEdu** ilustra uma aplicação web, onde alunos se encontram para formarem grupos de estudos buscando ajudar uns ao outros ou podem ter aulas de reforço com professores que estão disponíveis na plataforma. Esses professores podem aguardar chamados de alunos. Conforme a avaliação dos alunos referente ao professores e as atividades desempenhadas por eles na plataforma, os professores receberão selos que podem ser compartilhados externamente.

A proposta da plataforma é ser 100% gratuita para que consiga atingir o maior número possível de alunos.

**2 - Principais Requisitos**

[RF001] – Solicitar pronto atendimento

[RF002] – Gerar questionario de pré atendimento

[RF003] – Gerar fila de atendimento

[RF004] – Visualizar fila de espera

[RF005] – Pesquisar e ingressar em grupos de estudos

[RF006] – Criar grupo de estudos

[RF007] – Obter selos

[RF008] – Atribuir tipo de conta

[RF009] – Manter contas

[RF010] – Manter selos

[RF011] – Compartilhar selos

[RF012] – Submissão ticket de report

[RF013] – Responder ticker de report

[RF014] – Manter os questionários de pré atendimento

[RF015] – Atender aluno

[RF016] – Gerar relatórios

[RF017] – Interface do Administrador

**3 - Público-alvo (Usuários primários e secundários)**

Alunos que buscam apoio para suas dúvidas fora de sala de aula. E professores que visam adquirir maior experiência para o currículo.

**4 - Hardware em que será utilizado (Computador, Celular, Console, ...)**

Web

**5 - Descreva como você pretende garantir os 6 princípios de Don Norman para garantir metas de usabilidade.**

***Visibilidade***

*As funções mais visíveis são aquelas em que o usuário provavelmente será capaz de saber o que fazer em seguida. Do contrário, quando as funções estão fora de vista, tornam-se mais difíceis de encontrar, e consequentemente de saber como usá-las.*

***Feedback***

*O Feedback é o retorno de informação que mostra o efeito de uma ação realizada, permitindo que a pessoa continue com a tarefa. Vários tipos de Feedback estão disponíveis no design de interação: áudio, tátil, visual, ou a combinações destes. Sem um Feedback sobre a ação, os usuários podem desligar equipamentos em momentos indevidos ou repetir comandos, executando a mesma tarefa mais de uma vez.*

***Restrições***

*A maneira mais segura de tornar alguma coisa fácil de usar, com poucos erros, é tornar impossível de fazê-la de outro modo, restringindo a quantidade de escolhas. Quer impedir alguém de inserir uma pilha ou um cartão de memória em sua câmera na posição errada, com a possibilidade de danificar o equipamento? Projete-os de tal modo que eles só se encaixem de uma forma, ou faça-o de um jeito que encaixe perfeitamente independente da forma que for inserido.*

***Mapeamento***

*Mapeamento é um termo técnico que significa o relacionamento entre duas coisas, neste caso, entre os controles e seus movimentos, e os resultados dessa relação no mundo. Quase todos os produtos precisam de algum tipo de mapeamento entre os seus controles e as ações que eles executam, como por exemplo as setas para cima e para baixo usadas ​​para representar o movimento ascendente e descendente do cursor, respectivamente, em um teclado de computador. Temos outro exemplo ao dirigir um carro, quando para virar a direita, giramos o volante no sentido dos ponteiros do relógio, de modo que a parte superior também se mova para a direita.*

***Consistência***

*Isto se refere ao design de interfaces, onde precisamos ter operações similares com elementos similares para realizar tarefas semelhantes. Em particular, uma interface consistente é aquela que segue essa regra, como o uso da mesma operação para selecionar todos os objetos em qualquer circunstância, ou o uso de um botão sempre na mesma cor, formato e posição para submeter um formulário, seja ele de contato, cadastro ou pesquisa.*

***Affordance***

*Affordance é um termo que não tem uma tradução literal para o português, mas refere-se ao atributo de um objeto que permite que as pessoas saibam como usá-lo, por tão óbvio que é, ou pelo seu visual sugerir que é fisicamente possível. Um exemplo disso é o botão de um mouse, que pela forma como ele é fisicamente restringido em seu escudo de plástico em relação a posição do dedo do usuário, sugere e dá indícios de que ele pode pressioná-lo. Affordance é quando um objeto é perceptivelmente óbvio e fácil para uma pessoa saber como interagir com ele.*