

## Interação Pessoa Máquina

### Trabalho Prático Nº1: Avaliação da Interface de dispositivos

#### OBJETIVO

O objetivo fundamental deste trabalho consiste na análise de um conjunto de exemplos de interfaces encontradas no dia-a-dia, e a identificação de aspetos positivos e negativos na sua interação com o utilizador.

#### TAREFAS A REALIZAR

Identificar 3 exemplos onde esteja presente a Interação com o utilizador:

- Um objeto ou situação do dia-a-dia que traduza uma má interação;
- Uma má interface acessível num dispositivo informático (computador, telemóvel, PDA, ..);
- Um exemplo onde exista uma **boa** (e de preferência, original) **conceção** da interação (de preferência num dispositivo informático).

Realização de um pequeno relatório onde, para cada um dos exemplos, sejam especificados e justificados os aspetos negativos ou positivos da sua interface ou interação. Sempre que for indicado um aspeto negativo, deve ser indicada uma proposta de alteração com vista à sua melhoria.

Sugestão: [www.baddesigns.com](http://www.baddesigns.com); <http://goodexperience.com/tib/> ...

#### PROCEDIMENTO

Cada grupo (2 alunos) deve entregar (via Nónio) um relatório em formato digital a apresentar na aula seguinte à da realização do trabalho. Cada grupo fará a apresentação do seu trabalho (5-10 minutos), seguida de discussão das conclusões com a turma.

#### DATA DE REALIZAÇÃO

1ª Semana **durante as aulas práticas.**

#### DATA DE ENTREGA

2ª Semana **durante as aulas práticas.**

#### DATA DE APRESENTAÇÃO

2ª Semana **durante as aulas práticas.**

**COTAÇÃO: 1 Valor.**