



Universidade de Brasília

Universidade de Brasília – UnB

Faculdade do Gama UnB – FGA

Curso de Engenharia de Software

Storyboards – Interação Humano Computador

Professor

André Barros de Sales

Aluno

João Pedro Sconetto – 14/0145940

1) Quais são os benefícios de fazer um storyboard?

R. Com a construção de um storyboard você consegue descrever com mais detalhes o cenário de interação do usuário com o sistema ou a tarefa que ele deseja desenvolver, isto oferece uma oportunidade a usuários e stakeholders participarem mais do processo de design e simula à eles uma interação mediante a observação daquele cenário, levantando conhecimento sobre o que deve ser levado em conta na elaboração do produto.

2) Cite um exemplo de erro comum ao fazer o desing (projeto) de interface?

R. A escolha da cor errada, o contraste ruim entre essas, é um dos erros mais comuns no design de interface.

3) Em que o desing (projeto) de interface deve-se focar?

R. O design deve focar-se no usuário e na sua experiência com o produto, logo é de suma importância tê-lo envolvido durante o processo de design, tanto que o storyboard e os protótipos são uma ferramenta que auxilia a inserção do usuário nesta construção.

4) O que um storyboard deve apresentar?

R. Deve mostrar uma série de desenhos mostrando como um usuário pode progredir em uma tarefa utilizando o produto que está sendo desenvolvido, podendo ser uma série de telas esboçadas ou uma série de cenas mostrando como um usuário pode desempenhar determinada tarefa utilizando um produto.

5) Faça um storyboard para o desenvolvimento de um sistema de comércio eletrônico. Esse storyboard deve conter também uma parte textual descrevendo:

- as pessoas envolvidas: O usuário do site de comércio eletrônico;
- ambiente: Corriqueiramente usuários de comércio eletrônico fazem compras em suas casas com o auxílio de um computador pessoal, para o desenvolvimento do storyboard isto foi levado em consideração;
- tarefas: tentar comprar um item;
- os passos envolvidos: acessar o site, escolher o item, comprá-lo e passos do processo de pós-compra (feedback);
- qual a motivação de usar a aplicação: Adquirir itens via e-commerce;
- o que as pessoas precisam fazer para completar a tarefa: Um computador pessoal e acesso a internet;
- o que motivou a usar o sistema: O desejo de adquirir algum item.

Referências

Storyboard / Prototipação de Baixa-fidelidade - Cap. 8 livro - DI Jennifer

Coursera. Acesso em: <https://class.coursera.org/hci-003/lecture/21>.