|  |  |
| --- | --- |
| **RELATÓRIO MENSAL** | |
| **Mês: Março** |  |
| **Nome do Estagiário: Hirohito Pereira Gonçalves** | **R.A.: 2011000223** |
| **Local do Estágio: Católica do Tocantins - FACTO** | **Área:** |

**ESTUDO DE USABILIDADE DE INTERFACE PARA UM SISTEMA DE BUSCA DE SERVIÇOS**

Com a leitura do artigo Padrões de Interação e Usabilidade de Eduardo Cesar Valente, conclui-se que Padrões de Projeto podem ser definidos como sendo uma solução para um problema comumente encontrado que, devidamente abstraída e contextualizada, poderá solucionar um problema específico.

No artigo são apresentados definições acerca de padronização de projetos, dos tipo de padrões de projeto. Expõe também conteúdos descrevendo sobre Interação Humano-Computador, explicando o que é interface e quem é o usuário e quais suas necessidade. O usuário é uma mescla de várias pessoas, cada uma com necessidades, restrições e preferências individuais.

No artigo também, é classificado alguns aspectos que auxiliam no processo de compreender as necessidades do usuário em foco, entre eles, a atenção, a percepção e reconhecimento e a memória.

Os princípios de projeto elaborado por Donald Norman são citados no artigo, e quando seguidos, elevam a qualidade do produto final:

* Visibilidade - torne o relevante visível e o que precisa ser feito, óbvio. Em outras palavras, não deixe para o usuário a descoberta das funcionalidades.
* Realimentação - informe ao usuário sobre o reconhecimento de uma ação e novo estado resultante da ação que ele acaba de executar. Isto pode ser feito através de cores, texto, sons, ou uma combinação destes.
* Restrições - nem tudo é permitido ao usuário e nem tudo que é permitido ele deve poder executar. As restrições, como paredes em uma sala, servem para que o usuário perceba até onde pode ir. Servem também para evitar que erros sejam cometidos.
* Mapeamento - é a relação entre a distribuição dos controles pela interface e seus respectivos resultados. O resultado do acionamento de um controle deve, na medida do possível, não ser surpresa para o usuário.
* Consistência - traz o conceito de quanto mais parecido forem dois elementos, mais semelhantes serão as tarefas que eles executam. A quebra da consistência aumenta o tempo de aprendizagem e normalmente induz a erros.
* Affordance - refere-se a uma característica de um elemento que torna óbvia a sua utilização. É o poder de sugestão de uso do elemento.

Com base no que foi dito, no mês de março foram levantadas algumas explicações acerca de padronização de projetos, referente ao artigo lido.

**PARECER DO ORIENTADOR DE ESTÁGIO/TCC:**

Observações:

Data: \_\_\_\_/ \_\_\_\_/\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Orientador Estágio/TCC