|  |  |
| --- | --- |
| **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**

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 livro *Padrões de Projeto*, de Erich Gamma, defini padrão de projeto: “Um padrão de projeto sistematicamente nomeia, motiva e explica uma solução de projeto geral, que trata um problema recorrente de projeto em sistemas orientados a objetos. Ele descreve o problema, a solução, quando aplicar a solução e suas conseqüências. Também dá sugestões e exemplos de implementação. A solução é um arranjo genérico de objetos e classes que resolve o problema. A solução é customizada e implementada para resolver o problema em um contexto particular.” A definição do livro, trata padrões no contexto de programação orientada a objetos mas, com uma pequena adaptação, pode ser aplicada a qualquer solução no mundo real.

Depois de entender a importância da aplicação de padrões de projetos, devem-se entender a estrutura de um padrão, na sua forma mais básica, que consiste em três elementos: problema, solução e contexto. Dentro das diversas áreas onde os padrões de projeto são utilizados, podem ter mais seções.

Segundo o livro *The Timeless Way of Building*, de Christopher Alexander, defini padrão como: “Um padrão é uma regra em três partes, que expressa uma relação entre um certo contexto, um problema e uma solução.

Como um elemento no mundo, cada padrão é uma relação entre um determinado contexto, um determinado sistema de forças que ocorrem repetidamente dentro deste contexto, e uma certa configuração espacial que possibilita às forças se resolverem.

Como um elemento de linguagem, um padrão é uma instrução, que mostra como esta configuração espacial pode ser utilizada, muitas e muitas vezes, para resolver o tal sistema de forças, onde quer que o contexto evidencie relevância.

O padrão é, em resumo, ao mesmo tempo uma entidade, que acontece no mundo, e a regra que nos diz como criar tal entidade, e quando nós devemos criá-la. Ele é tanto um processo quanto uma entidade; ao mesmo tempo a descrição de uma entidade que vive, e uma descrição do processo que gerou tal entidade.”.

Com a definição de padrões compreendida, um fator considerável é o usuário, pois se faz necessário entender, que o mesmo é uma mescla de várias pessoas, cada uma com necessidades, restrições e preferências individuais. O usuário, então, se torna uma abstração, cujas interações deverão ser projetadas visando alguns objetivos fundamentais da experiência do usuário.

A engenharia cognitiva traz 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.

O projeto de interação é um processo onde o objetivo é desenvolver um espaço de trabalho, através de uma interface, onde o modelo mental do usuário alvo seja correspondido pelo modelo do programa. Os princípios de Projeto elaborado por Donald Norman 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 a artigos lidos.

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

Observações:

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

Orientador Estágio/TCC