

Questão 1

- PERSPECTIVA DE MÍDIA: é quando o sistema interativo auxilia na comunicação entre usuários.

Ex.: chat do facebook, whatsapp, e-mail.

- PERSPECTIVA DE PARCEIRO DE DISCURSO: é quando o sistema interativo atua como se fosse um “usuário”.

Ex.: akinator: o gênio da internet (usa Inteligência Artificial como recurso para esta funcionalidade).

- PERSPECTIVA DE SISTEMA: é quando o usuário se porta como se fosse um “sistema”, isto é, suas ações sobre o sistema interativo são limitadas.

Ex.: formulário de cadastro (preenchimento de campos), prompt de comandos, etc.

- PERSPECTIVA DE FERRAMENTA: é quando o sistema interativo possui recursos para auxiliar o usuário em alguma atividade.

Ex.: Sistemas de informação em geral, ERP, editor de texto, editor de apresentação.

Questão 2

(1) ACESSIBILIDADE (2) COMUNICABILIDADE (3) USABILIDADE

(2) Quando a lógica do design é expressa através da interface na identificação dos seguintes aspectos: a quem se destina o sistema, para que ele serve, qual a vantagem de utilizá-lo, como ele funciona e quais são os princípios gerais de interação com o sistema.

(1) Capacidade de um produto ser flexível o suficiente para atender às necessidades e preferências do maior número possível de pessoas, além de ser compatível com tecnologias assistivas usadas por pessoas com necessidades especiais.

(3) Trata-se do grau em que um produto é usado por usuários específicos para atingir objetivos específicos com eficácia, eficiência e satisfação em um contexto de uso específico.

Questão 3

Decisão	Critério privilegiado
Cuidado para não incluir um conjunto muito grande de funcionalidades que dispersem o usuário.	facilidade de aprendizado
Redução do tempo que o usuário vai levar para completar as tarefas com sucesso.	eficiência
Utilização de uma metáfora conhecida pelo usuário para que fique claro de forma mais rápida qual o propósito do software.	comunicabilidade
Inclusão de descritores de texto em todos os links de imagens no código HTML da aplicação.	acessibilidade
Uso do recurso de migalhas no topo da tela para que o usuário se lembre de forma fácil as opções de navegação pelas telas da aplicação.	facilidade de recordação

Evitar a proximidade e a similaridade do botão usado para cancelar uma operação com o botão usado para prosseguir para o próximo passo da operação.	segurança no uso
Permissão ao usuário de alterar o tamanho de fontes e o contraste entre cor de frente e cor de fundo das telas.	satisfação do usuário/acessibilidade

Questão 4

- Acessibilidade.
- O problema referido é relativo ao surgimento de barreiras na interface do sistema devido a escolhas ruins de design, o que caracteriza um problema de acessibilidade. Nesse caso, existe uma barreira para pessoas daltônicas, que possuem dificuldade em diferenciar as cores que são usadas para navegação no site. A comunicabilidade se refere à mensagem passada pelo designer sobre o que é o sistema interativo e como utilizá-lo.
- Uma possível forma de contornar o problema é evitar a navegação baseada em cores. Ao invés de usar links em vermelho pode-se, por exemplo, usar links sublinhados.

Questão 5

- Processo de concepção de uma solução.
- Análise da Situação Atual, Síntese de uma Solução, Avaliação da nova situação.

Questão 6

Racionalismo técnico: Vê o design como um processo quase “matemático”. O designer enquadra um problema em um tipo geral de problema e o resolve com uma solução pré-definida, acreditando que o resultado esperado certamente será alcançado, pois a solução usada resolve o problema encontrado.

Reflexão em ação: Vê o design como uma atividade mais criativa, ou de pesquisa. Não existem problemas iguais. O designer estuda as características particulares do problema a ser resolvido e tenta criar soluções únicas para esse problema. Depois de formular uma solução inicial ele vai melhorando e modificando tal solução, até encontrar uma boa o bastante. Nesse processo o designer pode também usar e adaptar soluções conhecidas para problemas parecidos

Questão 7

Ciclo de vida simples: divide a atividade de design em duas etapas (design e construção de versão interativa).

Ciclo de vida em estrela: pode iniciar o processo de design em qualquer etapa, menos na de avaliação.

Engenharia de usabilidade de Nielsen: consiste em 10 diretrizes que devem ser usadas durante todo o ciclo de vida de um sistema interativo. Muitas delas devem ocorrer em estágios iniciais do projeto, antes da interface ser projetada.

Engenharia de usabilidade de Mayhew: possui uma atividade de design, avaliação e desenvolvimento que é dividida em 3 níveis. Cada subida de nível detalha mais o sistema a ser construído.