

Some questions concerning Human-Centered Design and interactive S/W

1. What is the subject of the ISO standard 13407 (1999)?
2. There are several proposals of UCD-User Centered Design (a.k.a.) Human-Centered methodologies; what are their main characteristics?
3. Usability is a functional or a non-functional requirement? of what kind?
4. What types of non-functional requirements do you know?
5. What are the main characteristics of participatory design?
6. What is the Wizard of Oz method? Give an example of a situation in which it can be useful.
7. What techniques may be used in the scope of participatory design to get information from the users?
8. Personas are a method that can be used in the design of interactive systems; explain what are personas and their benefits.
9. How should personas be developed?
10. There are several types of personas; explain the main difference between fictional personas and the other types of personas.
11. Describe a minimal set of characteristics that can be used to define a persona
12. What is a scenario? And why are they useful in the design of interactive systems?
13. How are personas related to scenarios?
14. What is the difference among scenarios, user stories and use cases?
15. What do scenarios, user stories and use cases have in common?

1) Human centered design process for interactive systems.

2) goal directed

criar um produto final sem olhar a plataforma e utilizador baseando-se apenas pela descrição dos utilizadores do produto desejado.

Activity base

Todas as atividades que definem o produto e o seu modo conceptual

3) Não funcionais ou requisitos de produto

4) usabilidade, eficiência, confiabilidade, portabilidade, integração, implementação, padrões, interoperabilidade, etc, etc, etc

5) utilizadores não considerados peritos na área

o work centric

o colaborativo visto que o utilizador participa em todas as fases

6) É dado um protótipo que os utilizadores apenas têm as funcionalidades implementadas no estado o sistema é controlado pelo admin sem o utilizador saber

7) Brainstorming, story boards, cenários, ..., Workflows

8) Personae é um sujeito fictício que representa um grupo de utilizadores pelas suas características.

Personas são usadas para explorar comportamentos que os representantes realmente têm.

Personas têm o benefício de dar referência aos dados do público-alvo e suas necessidades.

9) Fazem entrevistas a uma grande amostra, agrupadas por características, necessidades e motivações

10) Testes não baseados em ideias pré-determinadas

goal based → objetivos não tidos em conta

role based → objetivos e comportamentos não tidos em conta

11) Nome, ocupação, idade, breve descrição, nível de educação e o problema que o produto procura solucionar

12) Cenários são situações que contextualizam como o produto vai ser utilizado

13) Itinário é onde as pessoas participam, por isso uma pessoa não contribui para o desenvolvimento

14) Itinário	User Stories	User Cases
• Criador por user responder para comunicação com a equipe de design	• Criador por gestor de projeto para definir requisitos de uma sprint	• Criador por dev para justificar as features em fase de teste

15) Em toda é descrito como o usuário interage
com o sistema, descrito por meio de features