



Disciplina: 9896 – Interação Humano-Computador

Professor: Lucas Pupulin Nanni

Lista de Exercícios 1

Aulas 1 e 2

1) **Introdução.** Qual é a diferença entre realizar uma chamada telefônica

- De um telefone público
- De um celular?

Como esses dispositivos foram desenvolvidos com relação a (a) tipo de usuários (b) tipo de atividade a receber suporte e (c) contexto de uso?

2) **Visões sobre Sistemas Interativos.** Na prática, a formação de uma equipe de design depende do tipo de produto interativo que está sendo construído. Quem você acha que deveria estar envolvido no desenvolvimento de:

- a) Um quiosque público de informações sobre as exposições disponíveis em um museu de ciências
- b) Um website educacional interativo que acompanha uma série de TV?

3) **Interface e Interação.** Qual são as diferenças entre interface e interação? Explique as características de cada conceito e dê exemplos.

4) **Perspectivas de Interação.** Cite e explique as diferentes perspectivas de interação apresentadas em aula. Quais são as principais características que distinguem uma das outras? Existem perspectivas melhores que outras?

5) **Affordance.** Explique o que é *affordance* e como elementos de interface gráfica implementam esse conceito. Cite exemplos de objetos de interface gráfica que utilizam *affordances* e explique como eles utilizam.

6) **Modelo conceitual.** Explique o que é um modelo conceitual e dê exemplos de modelos conceituais por trás de produtos do dia-a-dia. Qual é a importância do modelo conceitual no projeto de uma aplicação interativa?

7) **Paradigmas de Interação.** Cite e explique os paradigmas de interação vistos em aula. Como eles se diferem das perspectivas de interação também vistas em aula?

- 8) **Fatores de Usabilidade.** Cite e descreva brevemente os cinco fatores de Usabilidade discutidos em aula. Identifique quais fatores de usabilidade deveriam ser privilegiados nos seguintes casos:
- Um sistema para gestão dos documentos produzidos e consumidos por uma organização
 - Um quiosque de informações em uma livraria
 - Um caixa eletrônico
 - Um sistema Web para fornecer os resultados de exames de saúde a pacientes e seus médicos
 - Um jogo educacional de simulação de fenômenos físicos (p.e. deslocamento, aceleração, atrito)
- 9) **Acessibilidade.** Cite exemplos de sistemas interativos para os quais a acessibilidade beneficiaria seus usuários em certas situações. Discuta os benefícios da acessibilidade nesses sistemas para os usuários e para a organização responsável pelo sistema.
- 10) **Comunicabilidade.** Na interface do Microsoft PowerPoint® (ou similar) analise os signos correspondentes ao uso da caneta (*ink*). Tente identificar a visão do designer sobre para que serve esse recurso e como ele deve ser utilizado. Compare a edição de ilustrações utilizando a caneta e utilizando formas geométricas predefinidas (p.e. criação, modificação, seleção, agrupamento e deslocamento das ilustrações).
- 11) **Critérios da qualidade de uso.** Escolha alguns sistemas interativos a que você tenha acesso e que possa utilizar. Inspecione sua interface para analisar usabilidade, experiência do usuário, acessibilidade e comunicabilidade, considerando diferentes perfis de usuário:
- Um usuário que está utilizando o sistema pela primeira vez
 - Um usuário que utiliza o sistema diariamente
 - Um usuário que enxerga com dificuldade
 - Um usuário com baixo grau de instrução ou analfabeto funcional
 - Um usuário que tem baixo poder de concentração
 - Um usuário que realiza diversas atividades ao mesmo tempo e é interrompido com frequência
 - Um usuário que realiza uma tarefa longa, que precisa ser suspensa no final do dia e retomada no dia seguinte.