

1. Qual é o assunto da norma ISO 13407 (1999)?

- A norma ISO 13407 (1999) centra-se no design centrado no humano para sistemas interativos, com o objetivo de torná-los mais utilizáveis ao aplicar conhecimentos e técnicas de fatores humanos/ergonomia e usabilidade.

2. Quais são as principais características das metodologias centradas no utilizador (UCD - User Centered Design)?

- As metodologias centradas no utilizador são iterativas, envolvem a avaliação de usabilidade em cada iteração e focam-se em entender as necessidades, motivações e contextos dos utilizadores para criar produtos utilizáveis, viáveis economicamente e tecnicamente factíveis.

3. Dê exemplos de diferentes metodologias centradas no humano.

- Exemplos incluem o ciclo de vida de engenharia de usabilidade (Mayhew, 1999), design orientado a objetivos (Cooper, 2007) e design baseado em atividades (Norman, 2013).

4. Quais são os benefícios de usar uma abordagem de Design Centrado no Humano no desenvolvimento de sistemas interativos?

- Os benefícios incluem produtividade melhorada, bem-estar do utilizador, redução de stress, maior acessibilidade, e menor risco de danos.

5. Personas são um método que pode ser usado no design de sistemas interativos; explique o que são personas e seus benefícios.

- Personas são personagens fictícios baseados em pesquisa com utilizadores, representando diferentes tipos de utilizadores. Elas simplificam a tarefa de design, orientam o processo de ideação e ajudam a entender as necessidades, experiências, comportamentos e objetivos dos utilizadores.

6. Como devem ser desenvolvidas as personas?

- Personas devem ser desenvolvidas através de pesquisa com utilizadores, criando descrições apropriadas dos seus antecedentes, motivações e expectativas. Deve-se evitar informações muito pessoais e focar em ser relevante e sério.

7. Existem vários tipos de personas; explique a principal diferença entre personas fictícias e outros tipos de personas.

- Personas fictícias são baseadas em suposições e não em pesquisa com utilizadores, enquanto outros tipos, como personas orientadas a objetivos, baseiam-se em pesquisa e dados reais dos utilizadores.

8. Descreva um conjunto mínimo de características que podem ser usadas para definir uma persona.

- Grupo da persona (ex.: gestor web), nome fictício, títulos de trabalho e principais responsabilidades, demografia (ex.: idade, educação), objetivos e tarefas que desejam completar usando o produto, ambiente físico, social e tecnológico.

9. O que é um cenário? E por que são úteis no design de sistemas interativos?

- Um cenário é uma história que descreve como um grupo de utilizadores pode usar um produto/serviço no futuro. São úteis para comunicar as principais tarefas que um utilizador realizará com um sistema e para definir regimes de teste de usabilidade.

10. Cenários também podem ser usados na avaliação de usabilidade; dê um exemplo.

- Exemplo: "Você está viajando para Paris a trabalho na próxima semana e quer verificar o valor que pode ser reembolsado para refeições e outras despesas".

11. Como as personas estão relacionadas aos cenários?

- Personas fornecem o contexto para os cenários, ajudando a criar histórias realistas sobre como os utilizadores interagem com o sistema.

12. O que deve ser considerado ao escrever um cenário?

- Ao escrever um cenário, deve-se considerar quem é o utilizador, por que ele usa o produto, quais são seus objetivos e como ele pode alcançar esses objetivos com o produto.

13. Qual é a diferença entre cenários, histórias de utilizador e casos de uso?

- Cenários são criados por pesquisadores para comunicar com a equipe de design, histórias de utilizador são criadas por gestores de projeto para definir requisitos antes de um sprint, e casos de uso são criados para ajudar desenvolvedores a testar.

14. O que cenários, histórias de utilizador e casos de uso têm em comum?

- Todos descrevem como os utilizadores interagem com o sistema, mas variam em termos de público-alvo e estrutura de informação.

15. Após definir cenários, é necessário analisar as principais tarefas a serem realizadas no contexto do cenário. Esta análise pode ser feita informalmente fazendo perguntas; indique um conjunto mínimo de perguntas.

- 1) Quem vai usar o sistema? 2) Quais tarefas eles realizam atualmente? 3) Quais novas tarefas são desejadas? 4) Onde as tarefas são realizadas? 5) O que acontece quando as coisas dão errado?.

16. A análise de tarefas é muito útil e pode ser feita usando a Análise de Tarefas Hierárquica (HTA); quais são suas principais características?

- A HTA decompõe uma tarefa de alto nível em subtarefas, criando um diagrama em camadas e uma descrição escrita. Deve ser coerente em detalhes entre subtarefas.

17. Para que pode ser usada a análise de tarefas?

- Pode ser usada para entender os objetivos dos utilizadores, os passos que tomam para alcançá-los, e a influência do ambiente físico no desempenho das tarefas.

18. Pense em uma tarefa do dia a dia e execute uma HTA usando sua forma gráfica.

- (Exemplo a ser desenhado conforme as etapas de HTA: aquecer um forno, subdividido em ligar o forno, ajustar a temperatura, esperar até aquecer, etc.).

19. Que tipo de planos uma HTA pode incluir?

- Planos para decomposição de tarefas, descrevendo a sequência e dependências entre subtarefas.

20. Quais são as principais fontes de informação para uma análise de tarefas?

- Observação dos utilizadores, entrevistas, questionários e documentação existente.

21. Os métodos de análise de tarefas são objetivos? Por quê?

- Eles podem ser subjetivos, pois dependem da interpretação do analista sobre como as tarefas são realizadas.

22. Quando parar a decomposição é uma questão importante na aplicação da HTA. Indique uma regra que pode ser usada para tomar essa decisão.

- Parar quando as subtarefas não podem mais ser subdivididas de forma útil ou quando atingem um nível de detalhe suficiente para o propósito da análise.

23. O que é o método Wizard of Oz? Dê um exemplo de uma situação em que ele pode ser útil.

- O método Wizard of Oz é um protótipo onde um humano simula as respostas do sistema. Exemplo: testar gestos intuitivos em um jogo onde o pesquisador finge ser o sistema de reconhecimento de gestos.

24. Quais são as principais características do design participativo?

- Envolve os utilizadores ativamente no processo de design, garantindo que suas necessidades e opiniões sejam consideradas.

25. Quais técnicas podem ser usadas no âmbito do design participativo para obter informações dos utilizadores?

- Entrevistas contextuais, grupos focais, entrevistas individuais, pesquisas online, e workshops.

26. O que é modelado pelo modelo cognitivo GOMS?

- Modela as interações do utilizador com o sistema através de objetivos, operadores, métodos e seleções.

27. Quais são os objetivos, operadores, métodos e seleções no GOMS?

- Objetivos: o que o utilizador quer alcançar; Operadores: ações básicas realizadas pelo utilizador; Métodos: procedimentos para alcançar os objetivos; Seleções: regras para escolher entre métodos.

28. Quais são as limitações do GOMS?

- Pode ser complexo e demorado, não lida bem com tarefas inesperadas ou criatividade do utilizador.

29. Qual é o problema de fechamento que pode ser detectado usando GOMS? Pense em um exemplo.

- O problema de fechamento ocorre quando o utilizador não sabe se completou uma tarefa com sucesso. Exemplo: ao enviar um formulário online, não receber confirmação clara de envio.

30. Que tipo de informação é possível obter analisando uma decomposição GOMS?

- Identificar passos necessários para completar tarefas, otimizar interações e prever desempenho do utilizador.

31. O que é a lei de Fitts?

- A lei de Fitts prediz o tempo necessário para mover-se rapidamente para um alvo, baseado na distância ao alvo e no tamanho do alvo.

32. Quais são as principais diferenças entre uma decomposição GOMS e uma HTA?

- GOMS foca em processos cognitivos detalhados, enquanto HTA foca em decompor tarefas físicas e suas subtarefas em hierarquias.