Gabarito das Autoatividades

INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR

UNIASSELVI

Centro Universitário Leonardo da Vinci
Rodovia BR 470, Km 71, nº 1.040
Bairro Benedito - CEP 89130-000
Indaial - Santa Catarina - 47 3281-9000

Copyright © UNIASSELVI 2018

Elaboração:
Prof.ª Neli Miglioli Sabadin

Revisão, Diagramação e Produção:
Centro Universitário Leonardo da Vinci - UNIASSELVI

GABARITO DAS AUTOATIVIDADES DE INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR

UNIDADE 1

TÓPICO 1

1 Interação é o processo de comunicação entre pessoas e sistemas interativos, enquanto interface é o nome dado a toda a porção de um sistema com a qual um usuário mantém contato ao utilizá-lo, tanto ativa quanto passivamente. Interfaces com baixa qualidade de uso trazem diversos problemas, das situações apresentadas. Diante disso, classifique com V (verdadeiro) quais são esses problemas e F (falso) para situações em que não acontecem em interfaces de baixa qualidade:

( ) Requerem treinamento excessivo.
( ) Desmotivam a exploração.
( ) Confundem os usuários.
( ) Induzem os usuários ao erro.
( ) Motivam a descoberta.
( ) Geram insatisfação.
( ) Diminuem a produtividade.
( ) Não trazem o retorno de investimento previsto.
( ) Aumentam a agilidade.

RESPOSTA:
V – V – V – V – F – V – V – V – F.

TÓPICO 2

1 Imagine a seguinte situação:

"É quase meia-noite. Você está caminhando em uma rua escura em direção a seu carro, estacionado a várias quadras, quando ouve passos em sua direção. Você não olha para trás e aperta o passo. Você se lembra de uma história que ouviu no noticiário algumas semanas atrás sobre um assalto com

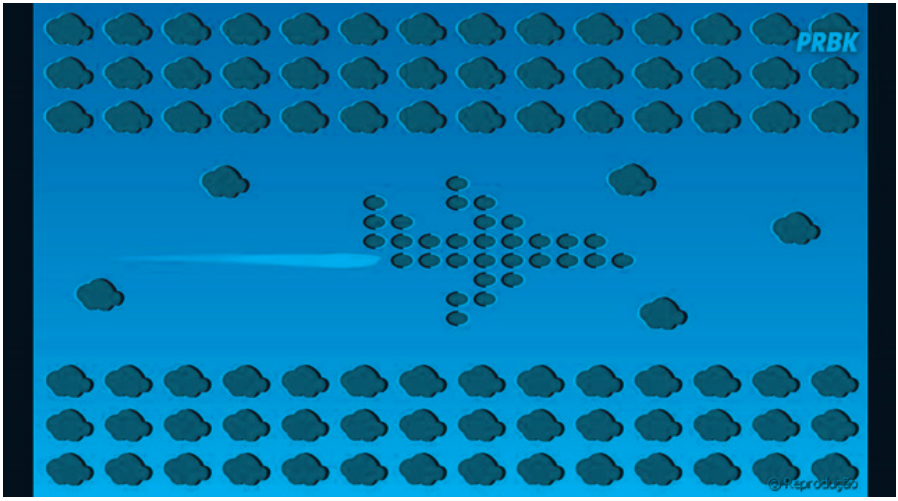
faca na vizinhança. Você se apressa. Mas os passos atrás de você também estão cada vez mais rápidos. A pessoa está alcançando você. No fim da quadra, sob uma lâmpada da rua, o barulho está muito próximo. Você se vira repentinamente e ....” (WIND; CROOK; GUNTHER, 2005, p. 14).

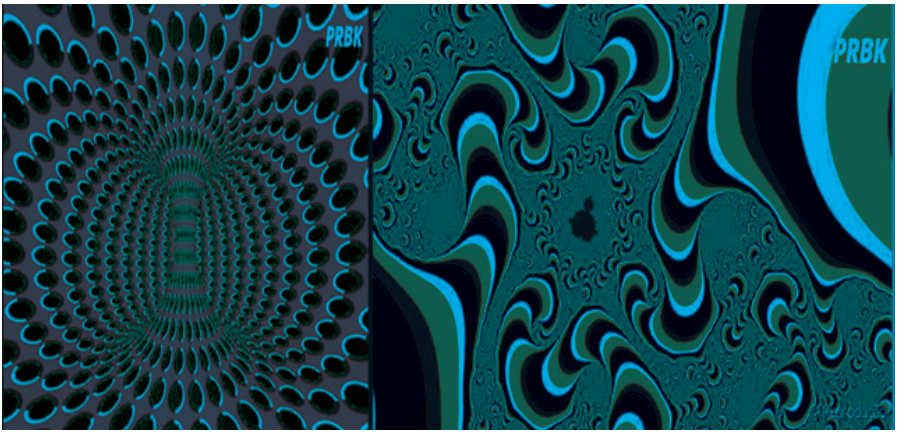
Qual das situações está totalmente em desconexão com os possíveis modelos mentais.

a) Reconhece um de seus colegas, que se dirigia ao mesmo estacionamento. Com um suspiro de alívio, saúda-o e os dois fazem juntos o restante do trajeto.
b) Não reconhece a pessoa, os dois se olham e seguem seu caminho.
c) Uma fatia de bolo de laranja é colocada na mesa do café da manhã.
d) Uma pessoa mal encarada com as mãos no bolso aparenta segurar uma faca.
e) Todas as situações são possíveis.

2 Vamos testar sua visão, o que você realmente está vendo?

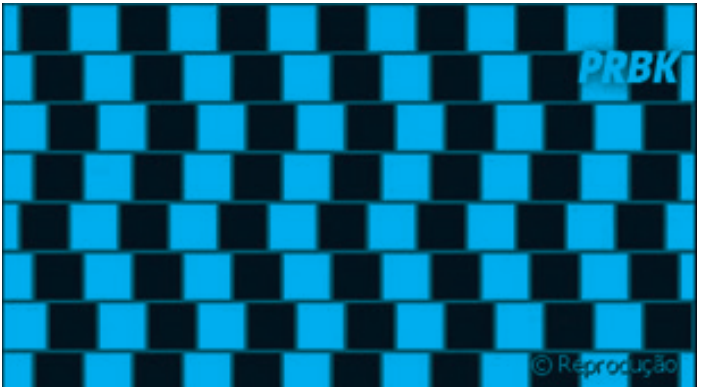
As imagens estão realmente paradas ou em movimento?





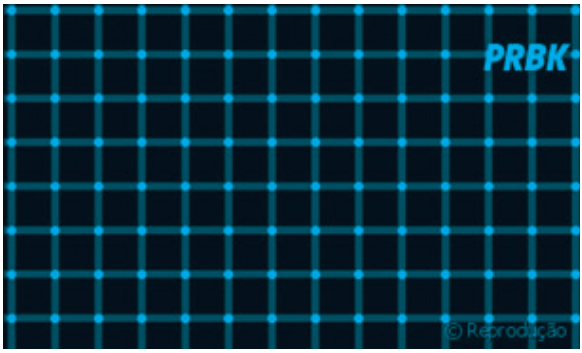
FONTE: Disponível em: <http://www.purebreak.com.br/noticias/18-imagens-de-ilusao-de-otica-que-vao-fritar-seu-cerebro-confira/16247>. Acesso em: 27 maio 2016.

As linhas estão retas ou não?



FONTE: Disponível em: <http://www.purebreak.com.br/noticias/18-imagens-de-ilusao-de-otica-que-vao-fritar-seu-cerebro-confira/16247>. Acesso em: 27 maio 2016.

E os pontos são brancos ou pretos??



FONTE: Disponível em: <http://www.purebreak.com.br/noticias/18-imagens-de-ilusao-de-otica-que-vao-fritar-seu-cerebro-confira/16247>. Acesso em: 27 maio 2016.

TÓPICO 3

Questão única: Vimos que Peirce divide os signos em três categorias: ícones, símbolo e índice. Ao analisar as imagens a seguir, faça a associação correta entre signo, símbolo e ícone:



_____ícone_____



_____índice_____



_____símbolo_____

UNIDADE 2

TÓPICO 1

1 De acordo com o padrão de qualidade ISO 9126, são identificados seis atributos fundamentais da qualidade. Analise os atributos listados a seguir:

I- Confiabilidade.
II- Usabilidade.
III- Eficácia.
IV- Eficiência.

Agora, assinale a alternativa CORRETA:
a) ( ) As opções I, II e III estão corretas.
b) ( ) As opções II, III e IV estão corretas.
c) ( ) As opções I e IV estão corretas.
d) (x) As opções I, II e IV estão corretas.

2 Diante do que foi exposto sobre o termo qualidade, explique o que você entendeu a respeito desse conceito, suas vantagens e desvantagens em um *software*.

R.: A qualidade é um termo muito amplo e sua definição depende de onde o conceito é aplicado, se é no produto ou na produção. Com relação à qualidade de software a sua não observância pode causar o desuso de uma aplicação.

3 A lista a seguir apresenta as definições das características do ISO 9126, cujo equivalente brasileiro é a norma da ABNT, que aponta igualmente para as mesmas características de qualidade de *software*. Descreva cada um dos itens a seguir:

- Portabilidade
- Funcionalidade.
- Usabilidade.
- Manutenibilidade.
- Confiabilidade.
- Eficiência.

R.: Deve contemplar, segundo Queiroz (2010, p.37):
• CONFIABILIDADE: Conjunto de atributos relacionados com a capacidade de manutenção do grau de desempenho do produto sob condições pré-estabelecidas, por um período de tempo pré-fixado.
• EFICIÊNCIA: Conjunto de atributos vinculados à relação entre o desempenho do produto e a quantidade de recursos empregados, sob condições pré-estabelecidas.
• FUNCIONALIDADE: Conjunto de atributos que implicam a existência de um conjunto de funções e propriedades correspondentes, cada função satisfazendo necessidades pré-estabelecidas ou subentendidas.
• MANUTENIBILIDADE: Conjunto de atributos associados ao esforço necessário para a realização de alterações especificadas, incluindo desde correções, otimizações ou adaptações do produto até alterações de ambiente ou de requisitos e especificações funcionais.
• PORTABILIDADE : Conjunto de atributos associados à capacidade de migração do produto de um ambiente para outro, considerando-se os contextos organizacional e computacional (hardware e software básico)
• USABILIDADE: Conjunto de atributos relativos ao esforço associado ao uso do produto e à avaliação de tal uso por um universo pré-estabelecido ou subentendido de usuários.

TÓPICO 2

1 Cada autor define uma lista de itens que devem ser seguidos para que a usabilidade de uma interface possa ser testada. Descreva as características defendidas por Nielsen.

R.: Produtividade, Facilidade de aprendizado, Retenção do aprendizado, Prevenção de erros, Satisfação do usuário.

2 Com base no texto, defina o que se entende por *affordance* e dê um exemplo.

R.: Significa dar uma pista. É um termo utilizado para se referir ao atributo de um objeto que permite às pessoas saber como utilizá-los. O contorno arredondado da mão indica que se deve pôr a mão e o botão para clicar. O exemplo mais clássico seria a maçaneta de uma porta.

TÓPICO 3

1 Ao realizar a observação de um usuário, quais as diferenças em fazer isso no local de trabalho, ou em um local assistido?

R.: A observação *in loco* pode apresentar problemas que na observação em laboratório não seriam encontradas.

2 Como o analista pode interagir com o usuário, durante uma atividade em que a verbalização é solicitada?

R.: O observador deve ter cuidado e dosar a quantidade de interrupções, evitando desviar atenção. Ele pode pontuar a execução do usuário com lembretes, questionando o que ele está pensando ou o que está tentando fazer.

UNIDADE 3

TÓPICO 1

1 Em qual situação você imagina que seria melhor aplicar um estudo de campo para a avaliação de uma interface e por quê?

R.: Em locais onde o ambiente tenha características específicas e de difícil reprodução em laboratório, como barulho, luminosidade excessiva ou restrita.

2 Das avaliações apresentadas, em qual delas o usuário não é necessário?

R.: Na avaliação preditiva, somente o analista faz a avaliação.

TÓPICO 2

1 Os critérios ergonômicos auxiliam os especialistas na validação de interface. Com base na frase apresentada, indique a qual critério ela pertence:

"[...] diz respeito a todos elementos da interface que têm um papel importante na redução da carga cognitiva e perceptiva do usuário, e no aumento da eficiência do diálogo.

R.: Carga de trabalho.

2 O critério de brevidade diz respeito à carga de trabalho perceptiva e cognitiva, tanto para entradas e saídas individuais quanto para conjuntos de entradas. Corresponde ao objetivo de limitar a carga de trabalho de leitura e entradas e o número de passos. O critério de brevidade está subdividido em dois critérios. Quais são?

R.: Concisão e ações mínimas.

TÓPICO 3

1 O método de avaliação de comunicabilidade utiliza etiquetas para sinalizar as rupturas na comunicação. Quantas e quais são?

R.: Usa treze “falas” (expressões ou etiquetas) básicas de comunicabilidade, que caracterizam as rupturas de comunicabilidade na comunicação entre o usuário e o preposto do *design*: “Cadê?”; “Para mim está bom.”; “Assim não dá.”; “Ué, o que houve?”; “Por que não funciona?”; “O que é isto?”; “Socorro!”; “Epa!”; “Onde estou?”; “E agora?”; “Vai de outro jeito.”; “Não, obrigado.”; e “Desisto.”.

2 A engenharia cognitiva considera a interface por quantos e quais lados?

R.: Ela considera dois lados: o da interface e do usuário.