Lista de Exercícios

1 – Segundo a ISO 9241-210:2019, que é a referência normativa mais importante para explicar Design Centrado no Usuário (DCU) dentro de IHC, quais são os princípios para uma abordagem centrada no humano?

2 – Um processo de levantamento de requisitos bem feito é fundamental para que o projeto de software atenda as necessidades do cliente. Existem diversas técnicas para o levantamento de requisitos, tais como entrevistas, questionários, observação e até mesmo análise de sistemas legados. Em que situação cada uma destas técnicas são mais indicadas?

3 – Quais são os principais cuidados éticos que o pessoal da equipe de IHC precisa tomar durante um processo de levantamento de requisitos?

4 – Quais são as diferenças entre wireframe, mockup e protótipo?

5 - Uma empresa de software desenvolveu para ama universidade um sistema com recursos para que os alunos possam criar protocolos de solicitação de documentos, realizar matrícula e consultar informações acadêmicas.

A empresa de desenvolvimento conversou com os funcionários da secretaria acadêmica para fazer o correto levantamento de requisitos, depois de alguns meses, apresentou a versão final do sistema.

Logo que o sistema entrou em produção, muitos alunos reclamaram que determinadas funcionalidades eram difíceis de encontrar e que algumas tarefas exigiam muitos passos. A equipe argumentou que o sistema estava correto, pois todas as funcionalidades previstas no projeto haviam sido implementadas.

Analisando a situação apresentada, explique **quais problemas existem no processo de desenvolvimento sob a perspectiva do Design Centrado no Usuário (DCU)** e proponha **duas boas práticas (ações) que poderiam ter sido realizadas durante o desenvolvimento para reduzir esses problemas**.

6 - Uma empresa está desenvolvendo um aplicativo de banco destinado ao público em geral. Durante os testes, percebeu-se que usuários mais jovens conseguem realizar rapidamente tarefas como fazer transferências e consultar o saldo. Entretanto, alguns usuários idosos apresentam dificuldades para localizar determinadas funções e cometem erros com frequência.

Uma solução apresentada por um dos desenvolvedores do sistema seria oferecer um tutorial explicando como utilizar cada função.

Neste contexto, você concorda com a solução proposta pelo desenvolvedor? **Justifique sua resposta utilizando os princípios do Design Centrado no Usuário.** Em seguida, indique **uma mudança que a equipe poderia fazer na interface** para investigar ou reduzir o problema.

7 - Uma equipe de desenvolvimento criou um aplicativo de delivery. Antes de iniciar a programação, os designers fizeram um protótipo da interface e o apresentaram à equipe. Todos os integrantes consideraram o protótipo simples e intuitivo.

Após o lançamento, entretanto, os usuários relataram dificuldades para encontrar restaurantes, compreender o valor da taxa de entrega e finalizar o pedido.

O gerente do projeto afirma que **não faz sentido realizar novos testes**, pois a interface já havia sido avaliada pela própria equipe antes do desenvolvimento.

Analise a decisão do gerente considerando o conceito de **Design Centrado no Usuário**. Explique **por que a avaliação realizada apenas pela equipe de desenvolvimento pode não ser suficiente** e descreva **como você conduziria uma nova avaliação da interface**.

8 - Uma empresa está desenvolvendo um aplicativo para uma rede de supermercados. O aplicativo permitirá que os clientes consultem produtos, encontrem ofertas, montem uma lista de compras e façam pedidos para entrega.

Durante as primeiras entrevistas, a equipe percebeu que os clientes apresentam comportamentos diferentes. Alguns utilizam o aplicativo principalmente para encontrar rapidamente produtos e promoções, enquanto outros fazem praticamente toda a compra pelo aplicativo. Também existem clientes idosos que utilizam o sistema com pouca frequência e apresentam dificuldades para compreender alguns ícones e opções de navegação.

A equipe decidiu utilizar **personas** para orientar o projeto da interface.

Com base nessa situação, explique como a criação de uma persona poderia ajudar a equipe de IHC e quais informações seriam importantes para representar adequadamente um dos grupos de usuários.

Apresente um exemplo de persona e explique como suas características poderiam influenciar decisões no projeto da interface.

9 - Uma empresa de transporte urbano está desenvolvendo um aplicativo para passageiros. Entre outras funcionalidades, o aplicativo permitirá consultar linhas de ônibus, verificar horários e acompanhar a localização dos veículos em tempo real.

Durante os testes iniciais, a equipe percebeu que alguns usuários conseguem encontrar facilmente uma determinada linha, enquanto outros ficam perdidos ao tentar descobrir **qual ônibus devem pegar para chegar a um determinado local**.

Imagine a seguinte situação: Ana está em uma região que não conhece e precisa chegar a um hospital para visitar um familiar. Ela possui apenas o celular e sabe o endereço do hospital. Como não conhece as linhas de ônibus daquela região, decide utilizar o aplicativo para descobrir qual ônibus deve pegar.

Com base nessa situação, descreva um cenário de uso detalhado para essa tarefa. Em seguida, explique de que maneira a análise desse cenário poderia ajudar a equipe de IHC a identificar problemas ou oportunidades de melhoria na interface.