

### Questão 1

As técnicas são:

- Entrevistas
- Questionários
- Grupos de foco
- Brainstorming
- Estudo de Campo
- Investigação Contextual

Fica como atividade para o aluno verificar as características de cada uma no livro texto ou nos [slides](#).

Lembrando que a **investigação contextual é uma forma de estudo de campo**, ou seja, é uma forma específica de realizar a técnica de estudo de campo.

### Questão 2

d.

### Questão 3

c.

### Questão 4

- a. Na análise da situação atual, logo após coletar informações sobre os usuários.
- b. Ao fim da atividade de análise da situação atual o designer deve adquirir um entendimento de quem é o usuário, do que ele precisa fazer, de quais maneiras e por quê. A tabela e gráfico apresentados são formas de **organizar e registrar** o aprendizado do designer, logo após coletar tais informações. Especificamente, os dados apresentados dessa forma costumam aparecer ao traçar perfis de usuário.

### Questão 5

- a. Da forma mais resumida possível, uma persona é um personagem fictício, modelo hipotético de um grupo de usuários reais, criado para descrever um usuário.
- b. Personas servem para tornar o design centrado no usuário possível. São utilizadas principalmente para representar um grupo de usuários finais durante discussões de design, mantendo todos focados no mesmo alvo.
- c. Aqui é preciso tomar cuidado. Personas são **criadas**, geralmente, ao fim da análise da situação atual ou logo no início da fase de síntese da intervenção, logo após termos coletado dados do usuário. Elas são **usadas**, no entanto, principalmente na fase de síntese da intervenção (do começo ao fim), onde ocorrem discussões entre os designers.

### Questão 6

Cenários de análise são basicamente uma história sobre pessoas realizando uma atividade. Uma narrativa textual, concreta, rica em detalhes contextuais, de uma situação de uso da aplicação, envolvendo usuários, processos e dados reais ou potenciais.

Esses cenários servem, principalmente, para encontrar pontos problemáticos em uma interação, assim como destacar objetivos sugeridos pela aparência de um sistema.

### Questão 7

As diretrizes vistas em sala, que estão no capítulo 8 do livro texto, foram:

- Correspondência com as expectativas dos usuários
- Equilíbrio entre controle e liberdade do usuário
- Consistência e padronização
- Promover a eficiência do usuário
- Antecipação
- Visibilidade e reconhecimento
- Conteúdo relevante e expressão adequada
- Projeto para erros

Fica como atividade para o aluno explicar o que pelo menos 4 desses princípios significam, mostrando exemplos de cada um.

### Questão 8

A principal diferença entre métodos de avaliação por inspeção e por observação é que métodos de avaliação por inspeção não envolvem a participação de usuários. Dessa forma, esses métodos tentam **antever** as possíveis consequências de certas decisões de design. Já os métodos de avaliação por observação envolvem usuários e coletam dados sobre **problemas reais de uso**.

### Questão 9

- a. Visibilidade do estado do sistema. A barra de progresso mostra ao usuário o que está acontecendo. É uma forma de feedback para que o usuário reconheça como seu download está progredindo e, dessa forma, é um exemplo da heurística “visibilidade do estado do sistema”.
- b. Flexibilidade e eficiência de uso. Os atalhos mostrados na figura servem para tornar a interação do usuário mais rápida e eficiente, em exemplo típico da heurística “flexibilidade e eficiência de uso”.