

# DESIGN DE INTERAÇÃO E O LIVRO IMPRESSO:

Uma Experiência Pedagógica para Utilizadores

Inês Correia Caixeiro

# ANEXOS

- A - Conteúdo
- B - Esboços e Prototipagem
- C - Conceção do Protótipo Inicial
- D - Protótipo Inicial
- E - Plano dos Testes de Usabilidade
- F - Formulário de Participação
- G - Questionário de Avaliação
- H - Notas de Observação
- I - Análise Síntese dos Questionários
- J - Formulários e Questionários Preenchidos
- K - Conceção do Protótipo Final
- L - Protótipo Final
- M - Vídeo de Demonstração

# ANEXO A

## CONTEÚDO

## Parte 1 - O que é?

Desde a década de 1980, com o aparecimento do primeiro computador pessoal e mais tarde, com o aparecimento da *World Wide Web*, que as tecnologias digitais têm vindo a crescer rapidamente, transformando a forma como as pessoas se relacionam com o mundo à sua volta. As modificações em todas as áreas das nossas vidas têm sido tal, que já não nos é possível imaginar viver, num mundo onde não tenhamos comunicação à distância e informação imediata.

Numa sociedade cada vez mais digital e exigente nos produtos e serviços que usufruí, o design de interação sobressai, enquanto área que estuda e concebe o comportamento e a relação dos artefactos digitais com os utilizadores.

### Capítulo 1 - História

O design de interação como área de estudo é bastante recente, não havendo um distanciamento histórico que permita a correta descrição sobre a sua origem.

O termo terá sido utilizado pela primeira vez na década de 1980 por Bill Moggridge, um designer industrial que estava a trabalhar no que viria a ser um dos primeiros computadores portáteis, o GRiD Compass.

Até esta década, a maioria dos computadores eram projetados com o intuito de serem utilizados apenas por engenheiros especialistas, não havendo preocupação com o relacionamento entre a máquina e os seus utilizadores. Moggridge no entanto, pensou de maneira diferente.

Para o designer, conceber um computador devia considerar as necessidades e os desejos dos seus utilizadores, ainda que não existisse um termo que integrasse os fatores humanos nos projetos de *software* e *hardware*. Desta forma, Moggridge, utilizou o termo “design de interação” com o objetivo de esclarecer o tipo de trabalho e de conceito inovador que estava a realizar no GRiD Compass.

Desde que o termo foi utilizado pela primeira vez e à medida que as tecnologias digitais se foram desenvolvendo, a experiência do utilizador e a sua interação com os objetos digitais foram estando cada vez mais presentes nos projetos de design, sendo hoje essenciais.

## Capítulo 2 - Definição

O design de interação, também conhecido por IxD (Interaction Design), tem vindo a desenvolver-se enquanto prática profissional e área de investigação.

Como a sua origem está ligada às tecnologias informáticas, muitos autores atribuem o design de interação apenas ao meio computadorizado, onde o seu principal objetivo é transformar os objetos digitais em objetos agradáveis e eficazes para o utilizador.

Contudo, o design de interação pode ser entendido em qualquer objeto independentemente da tecnologia usada. Muito embora os objetos digitais sejam interativos por inerência, não possuem a exclusividade desta área. O design de interação explora como a forma e o conteúdo se comportam quando o utilizador interage com o mesmo, podendo assim ser entendido em várias circunstâncias.

“Like many design disciplines, interaction design is concerned with form. However, first and foremost, interaction design focuses on something that traditional design disciplines do not often explore: the design of behaviour.” - Alan Cooper, 2007.

## Capítulo 3 - Áreas Adjacentes

O design de interação é uma área multidisciplinar, com uma relação próxima com outras, como a interação homem-computador, o design de interface, a arquitetura de informação e a experiência do utilizador.

Para melhor entender o design de interação é importante realçar o que existe de comum entre estas áreas, quais são as suas abordagens e como se complementam.

## Interação Homem-Computador

A interação homem-computador, ou HCI (Human-Computer Interaction), encontra-se dentro do campo dos fatores humanos e tem como principal objetivo estudar a relação entre as pessoas e os computadores. O termo surgiu em meados dos anos 80 pela necessidade de um termo que abrangesse o estudo de todos os aspetos relacionados com a interação entre pessoas e computadores.

Esta área distingue-se do design de interação por ser dedicada apenas à relação dos utilizadores com computadores. Os seus métodos, embora se caracterizem por ser mais ligados às áreas da engenharia e da informática, auxiliam o design de interação na conceção de sistemas que respondam ao comportamento humano.

## Design de Interface

O design de interface, ou UI (User Interface), foca-se na funcionalidade de dispositivos, software ou aplicações, e nos meios de contacto que permitam o controlo ou acesso por parte dos utilizadores.

A sua preocupação está centrada no planeamento e desenvolvimento de interfaces intuitivas, de forma a que o utilizador consiga realizar os seus objetivos sem dificuldades. É comum confundir o design de interação com o design de interface, contudo as suas abordagens são distintas.

No design de interface, o designer preocupa-se em como os elementos funcionam, procurando facilitar o uso do utilizador. Considera-se um bom design de interface se o utilizador conseguir identificar à primeira vista as funcionalidades presentes. Já no design de interação a preocupação encontra-se no comportamento, na forma como o utilizador interage com os objetos.

## Arquitetura de Informação

A arquitetura de informação, ou IA (Information Architecture), surgiu devido ao desenvolvimento das tecnologias na *Web* e consiste no estudo da navegação, da organização e da transmissão de informações ao utilizador através de um sistema. O principal objetivo desta área é auxiliar os utilizadores a encontrarem as informações necessárias para realizar tarefas.

O design de interação e a arquitetura de informação ainda que partilhem a importância do utilizador, diferem no espaço onde atuam. A arquitetura de informação atua no espaço invisível para o utilizador, pois monta a estrutura conceitual e organiza o conteúdo, enquanto que o design de interação atua no espaço em que o utilizador vai agir, pois estuda a forma como o utilizador procede nas tarefas e como interage com o objeto.

## Capítulo 4 - Experiência de Utilizador

Durante as últimas décadas, os designers começaram a perceber, que a relação entre um objeto e o seu utilizador, era um dos aspetos mais relevantes a considerar durante a conceção de um projeto de design e que podia fazer a diferença, para o sucesso do mesmo. Assim, o termo “experiência do utilizador” começou a aparecer como um tema relevante dentro da área do design de interação.

A experiência do utilizador, também conhecido por UX (User Experience), até recentemente, tinha como objetivo criar experiências que fossem agradáveis, úteis e eficientes, no geral, experiências positivas. Contudo, atualmente tem-se focado em criar objetos que provoquem emoções e comportamentos específicos, como motivar os utilizadores a aprender e a alterar atitudes.

Na experiência do utilizador, os designers concentram-se em estudar e compreender os utilizadores ao analisarem as suas necessidades, o que valorizam, mas também as suas habilidades e limitações para depois conseguirem criar objetos ou sistemas que sejam interativos e que envolvam os utilizadores, que os façam participar.

“To design a digital artifact is to choreograph the experience that the user will have.” - Jay David Bolter e Diane Gromala, 2003.

## Interatividade

A interatividade é a base do design de interação, mas também é a nossa forma humana de lidar com a informação. É um intercâmbio de comunicação em que a capacidade de resposta é o seu ponto-chave e, desde que exista feedback envolvido na comunicação entre o utilizador e o objeto, considera-se que existiu interatividade, seja através da comunicação bidirecional ou do incentivo de um comportamento no utilizador.

Na experiência do utilizador, a interatividade é um elemento que incentiva a interação entre os utilizadores os objetos. Através de elementos interativos, como os utilizados nas redes sociais, a interatividade cativa e envolve o utilizador no objeto, conectando-se com o mesmo.

## Participação

Uma das melhores formas de criar uma boa experiência ao utilizador é ao envolvê-lo no objeto, pois experienciar significa participar. No design de interação existem várias formas de um utilizador participar no objeto final, sendo as mais comuns a customização, a personalização e a co-criação.

Quando se faz uso da participação, o designer cria uma base que permite o desenvolvimento de várias experiências, abdicando do controlo total do objeto e apenas podendo imaginar e prever qual vai ser o seu uso. A particularidade da utilização da participação num projeto do design reside no facto de que diferentes utilizadores têm diferentes experiências, não podendo controlar qual vai ser o resultado final na totalidade.

## Parte 2 - O que considerar?

O design de interação é utilizado em bastantes áreas diferentes, todavia existem três grandes áreas onde tem maior destaque: no desenvolvimento de *websites* (*web*), no desenvolvimento de aplicações móveis (*mobile*) e, ainda que recente, no desenvolvimento de objetos impressos (*print*).

Já, o êxito de qualquer objeto pode ser determinado pela satisfação do seu utilizador, mas por vezes é complicado chegar às suas expectativas. Os princípios do design de interação e de usabilidade, são por esse motivo, essenciais para quem está a começar um projeto de design.

### Capítulo 1 - Media

O design de interação tem auxiliado no desenvolvimento de artefactos digitais, como páginas *Web* e aplicações móveis, manifestando-se como o intermediário entre estes artefactos e os seus utilizadores.

Nos objetos impressos, o design de interação é um assunto ainda pouco mencionado, ainda que possa contribuir para a inovação dos suportes mais tradicionais de comunicação, que não dependem da tecnologia digital.

#### *Web*

O *web design* consiste na conceção de *websites* para a *Web*, considerando os conceitos apresentados pelo design de interação, como a usabilidade e a experiência do utilizador.

No início da história da *World Wide Web*, os *websites* eram feitos apenas por quem soubesse programação. Contudo, tem-se vindo a desenvolver software que ajuda o designer a controlar a sua conceção desde o início até ao fim do projeto, sem ser necessário ter conhecimentos elevados de linguagens de programação.

Com o aparecimento dos dispositivos móveis, tornou-se essencial adaptar as páginas *Web* a qualquer tamanho de ecrã. Surge então o termo *responsive design*, que permite a flexibilidade de apresentação do conteúdo, adaptando a conceção a qualquer orientação (horizontal ou vertical), formato e tamanho de ecrã, ajustando o seu conteúdo.

## Mobile

O mercado dos dispositivos móveis tem crescido rapidamente nas últimas décadas com a introdução dos *smartphones* e dos *tablets*, que hoje estão tão presentes em todos os momentos das nossas vidas. O aumento do número de utilizadores de dispositivos móveis fez com que, muitos *websites* tivessem que ser adaptados, mas originou também novas formas de aceder à informação e realizar tarefas, fazendo com que surgissem as aplicações móveis.

As aplicações móveis, também conhecidas por *apps*, são *software* que têm o intuito de serem instalados em dispositivos móveis e que fazem proveito da taticidade dos dispositivos. Tal como o *web design*, a *app design* utiliza os conceitos e os princípios do design de interação para criar boas experiências aos seus utilizadores.

Uma das principais características das *apps* é a sua adaptabilidade, pois existem inúmeros modelos de *smartphones* e *tablets*, todos com tamanhos diferentes de ecrã. No entanto, as *apps* conseguem funcionar e adaptar-se bem independentemente do dispositivo onde são utilizadas.

## Print

Num contexto cada vez mais dominado pelas tecnologias digitais, os objetos impressos tradicionais parecem desvalorizar, por não oferecerem o mesmo tipo de interatividade que os objetos digitais. Contudo, existe um conjunto de oportunidades a ser explorado nos objetos impressos e o design de interação é a disciplina que pode auxiliar na sua reinvenção.

O design gráfico tem como função principal transmitir mensagens por meio de elementos visuais, sobretudo através de meios impressos. Porém, recentemente, os designers têm atribuído maior atenção ao modo como os utilizadores interagem no meio digital. Como consequência, o material impresso pode ficar aquém do seu potencial.

A interação em formato impresso é exequível, seja feita apenas através da impressão, realçando a tangibilidade do objeto ou em cooperação com as oportunidades digitais, como a realidade aumentada. Para tal é necessário adequar o processo da conceção dos objetos, introduzindo os conceitos do design de interação e considerando a experiência que o utilizador vai ter como elemento fundamental no projeto.

## Capítulo 2 - Princípios

Donald Norman, um dos maiores especialistas do estudo da interação e do design centrado no utilizador, introduziu vários princípios para o design de interação. Estes princípios mostram porque é que alguns dos objetos com que lidamos no quotidiano são mais fáceis de usar e intuitivos do que outros. Hoje constituem-se como uma referência para qualquer designer na área.

### Visibilidade

As funções principais devem estar visíveis.

As funções do objeto devem estar visíveis e, quanto mais visíveis estiverem, mais facilidade os utilizadores vão ter em encontrá-las.

Há que reconhecer que os utilizadores têm limitações e, seja a primeira vez a usarem o objeto ou a décima, não se deve assumir que o utilizador sabe ou decorou as opções disponíveis. É necessário auxiliar e facilitar na visibilidade das funções.

### Mapeamento

Deve existir uma relação entre os comandos e os seus efeitos.

O mapeamento consiste na relação entre duas partes e no seu resultado, isto é, quando por exemplo estamos a preencher a barra de volume do som ou do brilho do ecrã (que é visível), estamos na verdade a mexer no sistema (que não é visível).

Através do uso das metáforas e dos padrões culturais, as funções ficam a assemelhar-se ao que afetam, conduzindo à compreensão imediata do utilizador.

## *Feedback*

Toda a ação deve ter uma reação.

O *feedback* é referente às informações que são dadas ao utilizador após ter realizado uma ação, podendo ser um *feedback* auditivo, tátil, verbal ou uma combinação.

É importante o *feedback* estar presente no objeto de design de forma a validar as interações realizadas pelo utilizador, complementando a sua experiência.

## Restrição

Devem-se limitar as opções do utilizador.

A melhor forma para o utilizador ter facilidade em usar o objeto sem erros, é restringir a quantidade de escolhas disponíveis. Ao simplificar as opções de escolha garante-se que o utilizador escolhe a opção correta para continuar. Podem existir restrições físicas, culturais e semânticas.

## Consistência

O objeto deve ter elementos similares para tarefas semelhantes.

Seja no design do objeto, nas tarefas ou no comportamento das funções, a consistência é essencial, pois permite que o utilizador aprenda e use apenas uma forma de utilização. No geral, a consistência caracteriza-se por seguir sempre a mesma regra e por ajudar o utilizador a concentrar-se na experiência do objeto.

## *Affordance*

O objeto deve dar pistas de como funciona.

O uso de affordance permite que o objeto forneça fortes indicações de como funciona, facilitando os procedimentos do utilizador, pois não precisa de instruções para saber como agir.

É importante que as ações possíveis estejam perceptíveis e visíveis e por sua vez, as inapropriadas invisíveis, de forma a que o utilizador, mesmo conhecendo o objeto, consiga perceber a sua funcionalidade.

## **Parte 3 - Como se faz?**

São vários os processos que existem para fazer um projeto de design de interação, contudo qualquer que seja o processo que se estabeleça, é importante que se faça uma reflexão crítica ao propósito do projeto, para que se possa garantir a adequação ao contexto de desenvolvimento e utilização.

São também apresentados alguns dos métodos utilizados pelos profissionais da área durante o processo da conceção do objeto. Estes métodos têm o objeto de ajudar o designer a criar melhores objetos e a fluir a sua criatividade.

## **Capítulo 1 - Processo**

De forma a mostrar o processo do design de interação, apresentamos quatro etapas principais: a definição dos objetivos e requisitos do projeto, a elaboração de esboços, a criação do protótipo e a avaliação.

É relevante referir que os processos do design de interação são, na sua maioria, feitos de forma não-linear. Ou seja, as fases complementam-se umas às outras e embora se tenha terminado uma fase, não significa que mais tarde não se tenha que repetir.

## Definir Objetivos e Requisitos

O processo do design de interação começa com a definição dos objetivos e dos requisitos do projeto. É fundamental considerar e antever, desde o início, qual o possível resultado final, assumindo em simultâneo as suas metas, as suas características indispensáveis e também as suas limitações.

É esta primeira parte do processo que vai definir o objeto ou sistema e todo o seu desenvolvimento. Assim, é importante que os objetivos e os requisitos sejam específicos e bastante claros.

## Esboçar Ideias

A seguir à definição dos objetivos e dos requisitos, segue-se a segunda etapa: o esboço de ideias.

Ao esboçar ideias, os designers têm oportunidade de explorar e aperfeiçoar os seus pensamentos para o objeto ou sistema final. Nesta etapa ainda não existe uma preocupação com a qualidade visual, pois sendo uma etapa exploratória, o propósito é fazer as ideias fluir para depois serem experimentadas na fase seguinte.

## Criar Protótipos

Após se terem esboçado as ideias, começam-se a criar protótipos. Os protótipos são considerados representações do objeto ou sistema final e são criados para dar forma à solução proposta e mais tarde, serem testados junto dos utilizadores, confirmando se os objetivos e requisitos estão a ser cumpridos.

Os protótipos podem ser categorizados como protótipos de baixa ou alta fidelidade. Os protótipos de baixa fidelidade são usados nas primeiras etapas do desenvolvimento do objeto e caracterizam-se por serem simples, baratos e rápidos de concretizar. A principal preocupação é confirmar a viabilidade das ideias esboçadas na fase anterior.

O protótipo de alta fidelidade já exige mais aperfeiçoamento, pois terá de parecer um resultado terminado. Estes protótipos são usados para a última fase, a avaliação, o que requer que mostrem a funcionalidade completa do objeto ou sistema.

## Avaliar

A última parte do processo, a avaliação, está no centro do design de interação. Visto que uma das características principais do design de interação é criar objetos que sejam funcionais e interativos, a etapa da avaliação é importante por medir a usabilidade do objeto através dos utilizadores.

Ao avaliar o objeto obtém-se informações sobre que mudanças devem ser feitas ou sobre quais foram os requisitos que ficaram por preencher. É um modo de testar a usabilidade do objeto. Nesta etapa, é comum que o designer tenha que rever as etapas anteriores de forma a certificar-se de que o objeto está pronto a ser usado.

## Capítulo 2 - Métodos

Para quem está a começar na área do design de interação, saber o processo não é suficiente. Também é necessário saber quais os métodos que são normalmente usados em cada etapa. De modo simplificado, um método é um conjunto de procedimentos para obter resultados específicos com o intuito de desenvolver as habilidades do designer.

Embora existam vários métodos que possam ser aplicados ao processo do design de interação, foram selecionados os mais utilizados e organizados pelas etapas anteriormente referidas.

### *Personas*

As *personas* são personagens fictícias, baseadas em pesquisas anteriormente realizadas que pretendem retratar um público-alvo específico, de modo a serem consideradas os utilizadores de referência durante a conceção do projeto.

O processo de elaboração das *personas* tem então início com a recolha de informações, através de entrevistas ou de requisitos. Quando na posse destas informações, os dados são utilizados para desenvolver perfis, com dados demográficos, comportamentos e preferências pessoais, como as necessidades, os objetivos e as motivações.

## *Storyboard*

O *storyboard* é um método, muito utilizado por designers de interação, para ilustrar a interação entre o utilizador e o objeto. Através do uso de ilustrações, esboços ou imagens sequenciais, os designers criam uma narrativa de como o objeto seria utilizado no quotidiano pelos utilizadores.

Os *storyboards* demonstram o contexto e sequência de uso, compartilhando informações sobre os utilizadores, sobre as tarefas e também sobre os objetivos do objeto.

## *Wireframe*

Principalmente utilizada nos objetos digitais, como *websites* e *apps*, o *wireframe* é um guia visual da estrutura dos ecrãs, um “esqueleto” do objeto. Este método é regularmente utilizado durante a etapa de criar protótipos por ajudar a definir a sua organização e funcionalidades, bem como as relações entre os vários elementos.

Os *wireframes* caracterizam-se por não incluir elementos visuais, como o estilo da página e cores. O seu principal objetivo é mostrar, de forma simplificada qual vai ser a ordem e a navegação no objeto ou sistema.

## Testes de Usabilidade

Também frequentemente utilizados nos objetos digitais, os testes de usabilidade servem para verificar os objetos com os seus potenciais utilizadores. Neste método, pretende-se provar se o objeto funciona ou se está adequado aos objetivos, medindo a taxa de sucesso ou o tempo gasto pelo utilizador a realizar uma tarefa.

Para se dar início aos testes deve-se elaborar um guia, onde se define as tarefas a realizar pelos utilizadores e um questionário para ser respondido no final. Após os testes, identificam-se as tarefas que geraram mais dificuldade ou frustração aos utilizadores, de forma a serem alteradas, para depois poderem ser testadas novamente até o objeto estar pronto para ser disponibilizado.

## Parte 4 - Saber Mais

### Livros

#### Design de Interação

The Design of Everyday Things - Donald Norman

Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things  
- Donald Norman

Interaction Design: Beyond human-Computer Interaction - Jennifer  
Preece, Yvonne Rogers e Helen Sharp

About face 3: The Essentials of Interaction Design - Alan Cooper,  
Robert Reimann e David Cronin

Designing Interactions - Bill Moggridge

Designing Media - Bill Moggridge

Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and  
Devices - Dan Saffer

Microinteractions: Designing with Details - Dan Saffer

#### Experiência do Utilizador

The Elements of User Experience: user-centered Design for the Web  
and Beyond - Jesse James Garrett

Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right  
Design - Bill Buxton

Seductive Interaction Design: Creating Playful, Fun, and Effective User  
Experiences - Stephen P. Anderson

A Project Guide to UX Design: For User Experience Designers in the  
Field or in the Making - Russ Unger e Carolyn Chandler

## *Web e Mobile*

Mobile Design Pattern Gallery: Ui Patterns for Smartphones Apps -  
Theresa Neil

Simple and Usable: Web, Mobile, and Interaction Design - Giles Colborne

Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability -  
Steve Krug

Essential Mobile Interaction Design: Perfecting Interface Design in  
Mobile Apps - Cameron Banga e Josh Weinhold

## *Print*

Hands On: Interactive Design in Print - Victionary

Print Matters: The Cutting Edge of Print - Victionary

Paperwork: The Potential of Paper in Graphic Design - Nancy Williams

## **Websites**

### Associações

Interaction Design Foundation: [www.interaction-design.org](http://www.interaction-design.org)

Interaction Design Association: [www.ixda.org](http://www.ixda.org)

AIGA: [www.aiga.org](http://www.aiga.org)

## *Blogs*

Studio by UXPin: [www.uxpin.com/studio](http://www.uxpin.com/studio)

UX Booth: [www.uxbooth.com](http://www.uxbooth.com)

A List Apart: [www.alistapart.com](http://www.alistapart.com)

Designlab: [www.trydesignlab.com](http://www.trydesignlab.com)

Prototypr: [www.blog.prototypr.io](http://www.blog.prototypr.io)

Uxdesign.cc: [www.uxdesign.cc](http://www.uxdesign.cc)

Catarinas: [www.catarinasdesign.com.br](http://www.catarinasdesign.com.br)

## **Ferramentas**

### *Wireframes*

Axure: [www.axure.com](http://www.axure.com)

Wireframe|cc: [www.wireframe.cc](http://www.wireframe.cc)

Fluid: [www.fluidui.com](http://www.fluidui.com)

Patternry: [www.patternry.com](http://www.patternry.com)

### Protótipos Navegáveis

Marvel: [www.marvelapp.com](http://www.marvelapp.com)

Invision: [www.invisionapp.com](http://www.invisionapp.com)

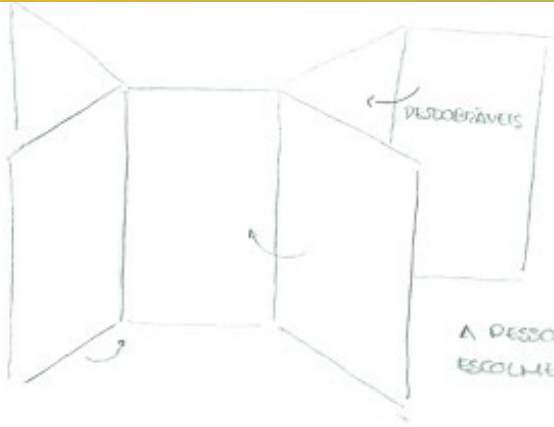
Proto.io: [www.proto.io](http://www.proto.io)

Moqups: [www.moqups.com](http://www.moqups.com)

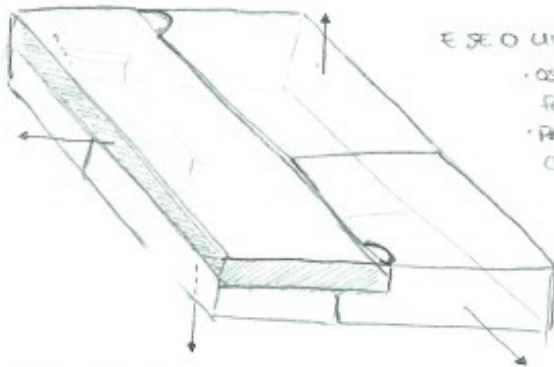


# ANEXO B

ESBOÇOS E PROTOTIPAGEM

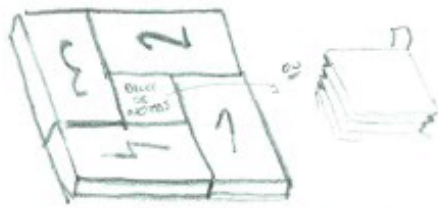


A PESSOA PODE ESCOLHER A ORDEM

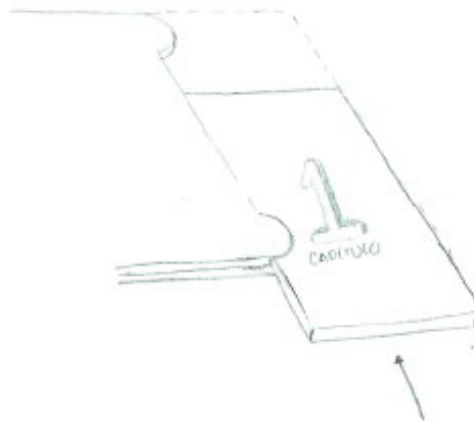


E SE O LIVRO FOSSE UMA CAIXA?

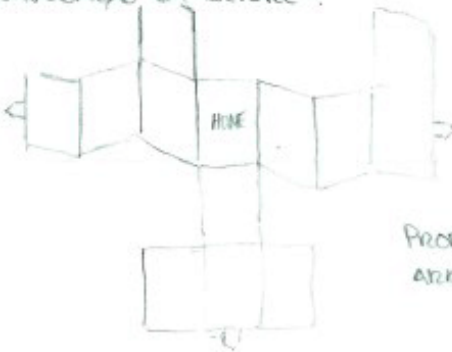
- OS CAPÍTULOS ENCAIXAVAM UNS NOS OUTROS DE FORMA A FORMAR UMA CAIXA
- PARA SE LER TINHA QUE SE DESMONTAR A CAIXA



E SE O LIVRO DEIXAR DE SER SEQUENCIAL E PASSAR A TER UMA NAVEGAÇÃO EM ARVORE?



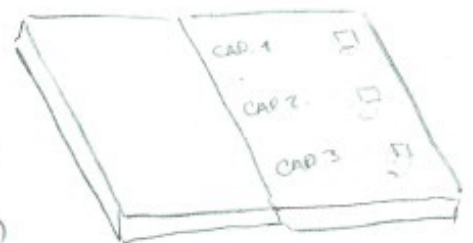
OU SER POR RECORTES



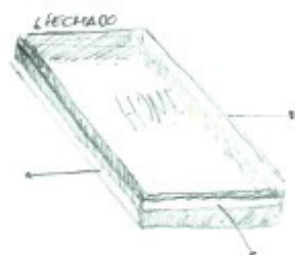
PROBLEMA: DIFÍCIL DE ARRUMAR, FICA CONFUSO

SOLUÇÃO: CRIAR UMA CAIXA ONDE OS DESCOBRÁVEIS SE ARRUMAM (COM "GAUETAS")

JUNTAR COM FORMATO ANTIGO/TRADICIONAL



↳ SIMILAR O CLICAR E IR DIRETAMENTE PARA A PÁGINA  
↳ INOVAR A FORMA COMO SE ACEDE AO CONTEÚDO E ÍNDICE

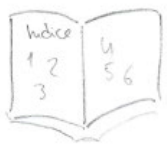


**ESBOÇOS SOBRE A NAVEGAÇÃO:**

**CONCEITO "ZEIT FÜR DE BOMB":**

- EMPORA AS PÁGINAS SEJAM SEQUENCIAIS E LINEARES, A SUA LEITURA NÃO O É
- AO NÃO EXISTIREM NÚMERO DE PÁGINAS, O UTILIZADOR TEM A LIBERDADE PARA ESCOLHER A SUA ORDEM DE LEITURA

COMO UTILIZAR O MESMO CONCEITO, MAS SEM USAR RECORTES?  
 COMO MANTER O FORMATO TRADICIONAL, MAS MODIFICAR A SUA NAVEGAÇÃO?  
 ↳ MANTER A FAMILIARIDADE DO OBJETO



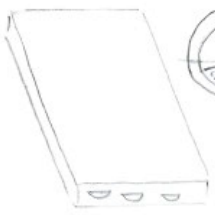
Como começar a meio?

através da linha que liga diferentes temas

**OS CAPÍTULOS NÃO SÃO FIXOS. PODEM DESLIZAR-SE.**

- O UTILIZADOR PODE ESCOLHER A ORDEM DE LEITURA, AINDA QUE LIMITADA
- PODE TRANSPORTAR CONSIDERAVELMENTE OS CAPÍTULOS QUE LHE INTERESSAM

Sagmarley "Change History so far in my life"

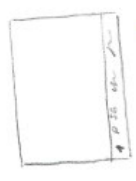


FOLOS EM CADA PÁGINA DO CAPÍTULO COM: TÍTULO PÁGINAS TEMAS

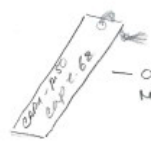
**PROBLEMA DOS LIVROS**

① PARA QUEM NÃO LÊ O LIVRO DO INÍCIO AO FIM, A NAVEGAÇÃO É CONFUSA E POUCA PRÁTICA

A NAVEGAÇÃO É TÃO LINEAR QUE SE ENCONTRA DIFICULDADE EM "PESQUISAR"



- SOLUÇÃO:**
- TER INDICAÇÕES NAS MARGENS
  - ÍNDICE ESTAR PRESENTE EM TODAS AS PÁGINAS
  - ↳ TODAS AS PÁGINAS SÃO HOMOGÊNEAS ATRAVÉS DAS QUAIS SE ACEDE A TODO O CONTEÚDO



o índice podia estar num marcador

**ATRAVÉS DE RECORTES/SEPARADORES**

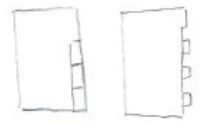


CADA CAPÍTULO TER UM TAMANHO DIFERENTE



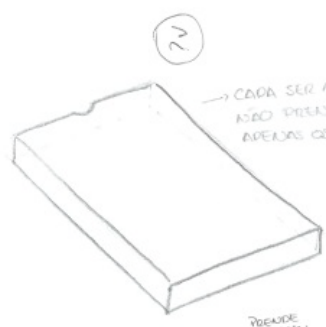
NÃO RESULTA: OS RECORTES AO NÍVEL DAS PÁGINAS LIMITAM AS TÉCNICAS DE INTERATIVIDADE QUE VÃO ESTAR PRESENTES NO LIVRO

TIPOS DE SEPARADORES:

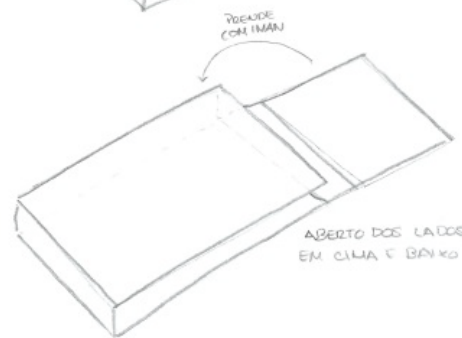


**ESBOÇOS EUCAIKE - CAPÍTULOS + CAPA:**

ALTERANDO O FORMATO "COMUM" E TRADICIONAL DA CAPA

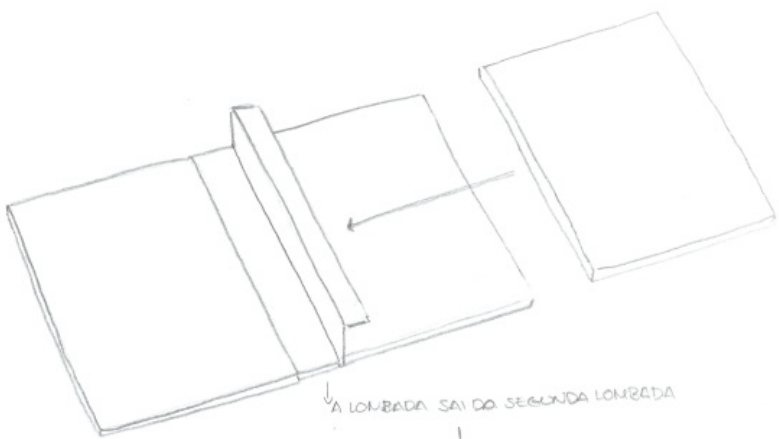


CADA SER ABERTA POR CIMA NÃO PREENDE OS CAPÍTULOS, APENAS OS MANTÉM JUNTOS!



PODE CONTINUAR

ABERTO DOS LADOS E FECHADO EM CIMA E BAIXO



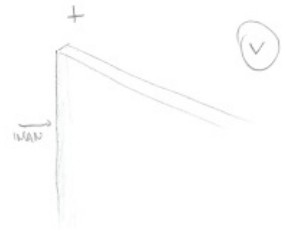
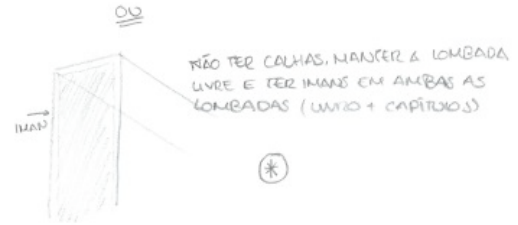
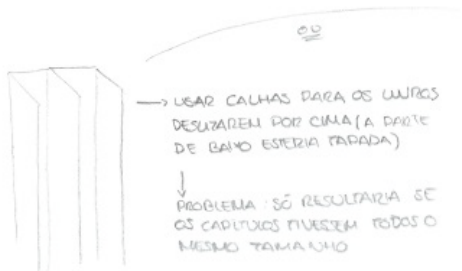
A LOMBADA SAI DA SEGUNDA LOMBADA

OS FOLHOS SE A ENCAIXAMENÇÃO TOR...



ESBOÇOS ENCAIXE - CAPÍTULOS + CADA :

↓  
MANTENDO O FORMATO "COMUM" E TRADICIONAL DA CAPA



APP + WEBSITE - ANÁLISE

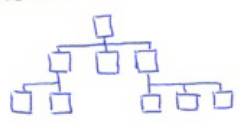
CARACTERÍSTICAS:

- TÁCTIL / RATO (SETA)
- MENU, ONDE SE ACEDE A TODOS OS TÓPICOS DISPONÍVEIS



- A PÁGINA PRINCIPAL É SEMPRE O HOME, É A PÁGINA BASE DE TODA A ESTRUTURA
- LINKS PARA OUTRAS PÁGINAS
- A NAVEGAÇÃO, PODE SER:

ÁRVORE



COMEÇA COM UMA HOMEPAGE, ONDE SÃO APRESENTADAS AS VÁRIAS OPÇÕES DE CAMINHO DE NAVEGAÇÃO  
↓  
O UTILIZADOR DEFINE A SUA NAVEGAÇÃO, NÃO É OBRIGADO A SEGUIR UM CAMINHO PREFERENCIAL

↓  
A ESTRUTURA DE NAVEGAÇÃO ESTÁ DEPENDENTE DE LINKS

LINEAR / SEQUENCIAL

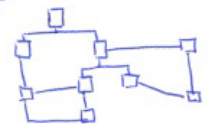


PRÓXIMA DOS MEIOS TRADICIONAIS (FILMES, REVISTAS, LIVROS, ETC.)

- BOTÕES USADOS:
- PRÓXIMO / ANTERIOR
  - SETAS

↓  
O DESIGNER CRIA A ORDEM EXATA DA NAVEGAÇÃO, NÃO DEMANDA OPÇÃO DE ESCOLHA AO UTILIZADOR

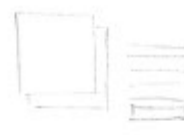

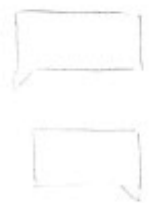













REDE



ESTRUTURA POUCO PREVISÍVEL  
"EXPERIÊNCIA LABIRÍNTICA"  
↓  
O UTILIZADOR DEFINE A SUA NAVEGAÇÃO, NUNCA TENDO UM FIM (PÁGINA SEM SAÍDA)

- HIPERTEXTO  
↳ AO PRODUIR UMA RELAÇÃO DE ASSOCIAÇÃO ENTRE BLOCOS DE TEXTO, PERMITE LEITURAS MÚLTIPAS E DESFAZ, EM PARTE, A SEQUÊNCIA LINEAR TRADICIONALMENTE ATRIBUÍDA AO LIVRO IMPRESSO  
↓  
PERMITE A ESCOLHA DO LEITOR, QUE JÁ NÃO É CONTROLADO COM A IMPOSIÇÃO DE UMA ORDEM

- ASSIMILAÇÃO DE DIFERENTES NÍVEIS DE INFORMAÇÃO, CONTROLANDO O TEMPO E A QUANTIDADE

<p>01- HISTÓRIA</p> <p>duo educar →</p>	<p>01</p> 		<p>Ilustração</p>
<p>02- DEFINIÇÃO</p> <p>Ilustração →</p>		<p>02</p> 	
<p>03- ÁREAS ADJACENTES INTERAÇÃO HOMEM - COMPUTADOR</p>	<p>03</p> 		<p>Interatividade</p>
<p>DESIGN DE INTERFACE</p> <p>Interatividade →</p>			
<p>ARQUITETURA DE INFORMAÇÃO</p>			<p>Interatividade</p>
<p>04- EXPERIÊNCIA DO UTILIZADOR</p> <p>Ilustração →</p>		<p>04</p> 	
<p>INTERATIVIDADE</p> <p>Interatividade →</p>			
<p>PARTICIPAÇÃO</p>			<p>Interatividade</p>

# O QUE CONSIDERAR? LAYOUT

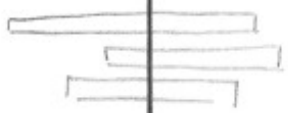
01 - PRINCÍPIOS

01



← Ilustração

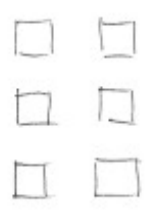
VISIBILIDADE



← título centrado  
interatividade todo

← texto centrado

MAPEAMENTO



← título

← texto centrado

interatividade ↗

FEEDBACK



← interatividade

RESTRIÇÃO



← título centrado  
interatividade todo

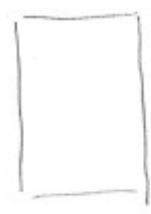
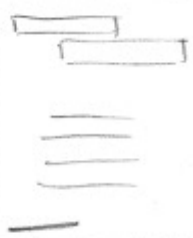
← texto centrado

CONSISTÊNCIA



interatividade →

AFFORDANCE



← interatividade

# COMO SE FAZ? - LAYOUT

01 - O PROCESSO  
 DEFINIR OS OBJETIVOS E OS REQUISITOS



Interatividade + título

ESBOÇAR AS IDEIAS



Interatividade

criar o prototipo

título



Interatividade

AVALIAR



Interatividade

02 - OS MÉTODOS  
 PERSONAS



Interatividade

STORY BOARD

Interatividade



WIREFRAME

Interatividade



TESTES DE  
 USABILIDADE

Interatividade





ANALISE O TELAQUE

Introdução



LETRA & BRANCO



ANALISE O TELAQUE

Recolte alguns pontos

Admissível

Pop up  
Cada edificio pertence a uma cidade

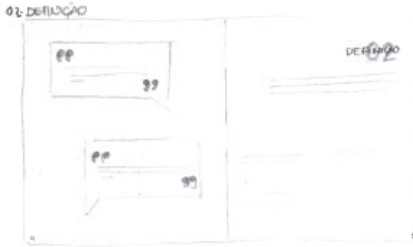
Manual ideia  
Difer as 'luas de prédio' e por onde uma ilha comêto floresta ou com abrigos para casais em ofício mais realista de luzes



o 'ver mais' desdobra-se e surge mais texto sobre Magridge e o Grid Compass



NOTA  
Pensar em como se vai prender o dropdown para não cair de fora



DEFINIÇÃO

parágrafo

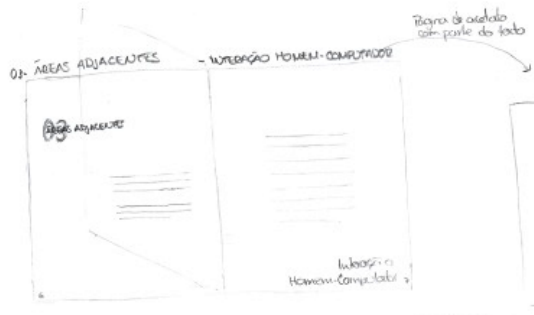
definição

citações  
Uma cor de degradê

Alisar (ver layout)



# O QUE É ?



Resultado código binário sem a interação homem-computador não se consegue ler o texto, pois está na linguagem binária.

não existem o não ser na junção de duas letras



Layout como os layouts funcionam informações funcionalidades



a ecrã do computador encontra-se recortado, sendo uma janela para a página seguinte

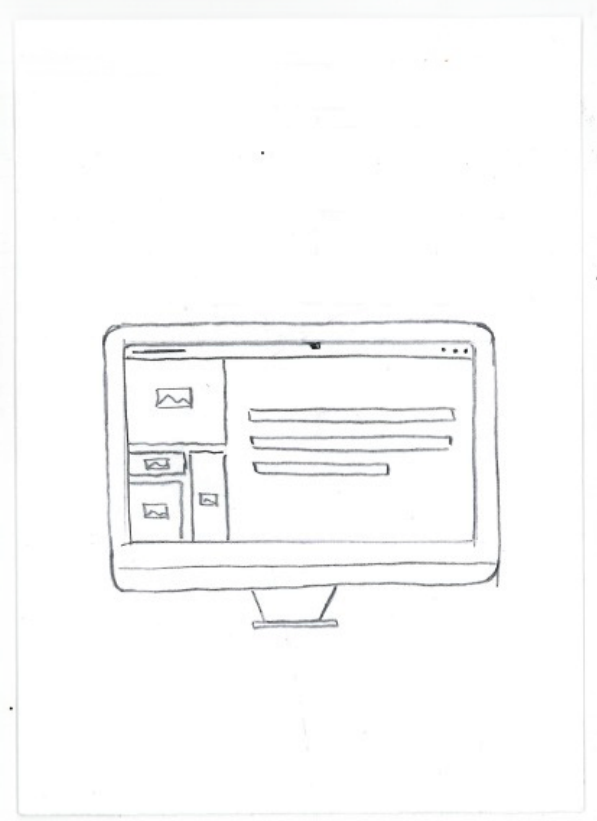
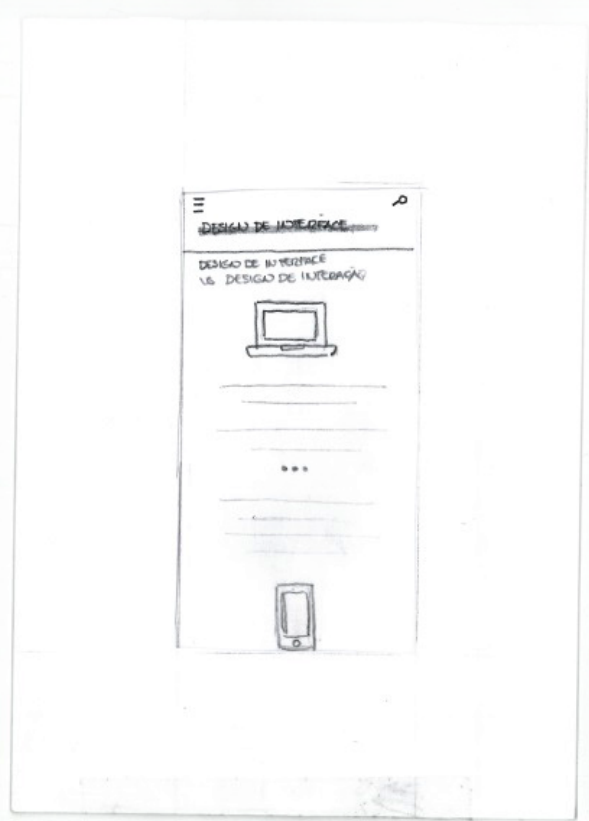


usar texto mais informativo (diferente tamanhos, alinhamentos)



organização de informação mapa de sites além também no design de interface

este wireframe tamanho mais pequeno do do mesmo tamanho de forma a não ser perdido



# O QUE É ?

04-EXPERIÊNCIA DO UTILIZADOR

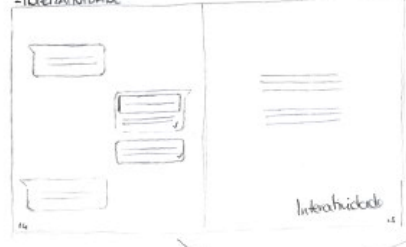


"TO DESIGN A DIGITAL ARTEFACT IS TO CHOREOGRAPH THE EXPERIENCE THAT THE USER WILL HAVE"  
 - JAY DAVID BOUET E DIANA GOODMAN

Alexa (ver layout)

Brincar com tamanho de letras, cores e espaçamento

-INTERATIVIDADE



A página encontra-se em branco, só com as recortes de vista. É quando se começa a abrir as panels e se tem acesso à informação

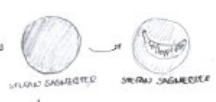
comersa inspirada no whatsapp

o todo encontra-se escondido e é necessário a ação do utilizador para este aparecer

-PARTICIPAÇÃO



Participação

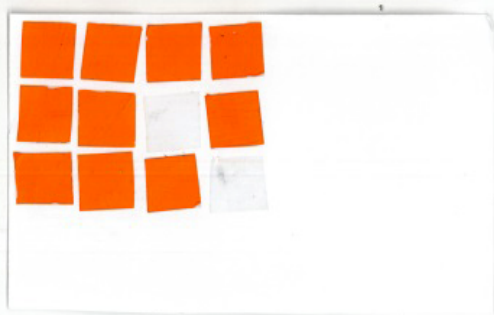
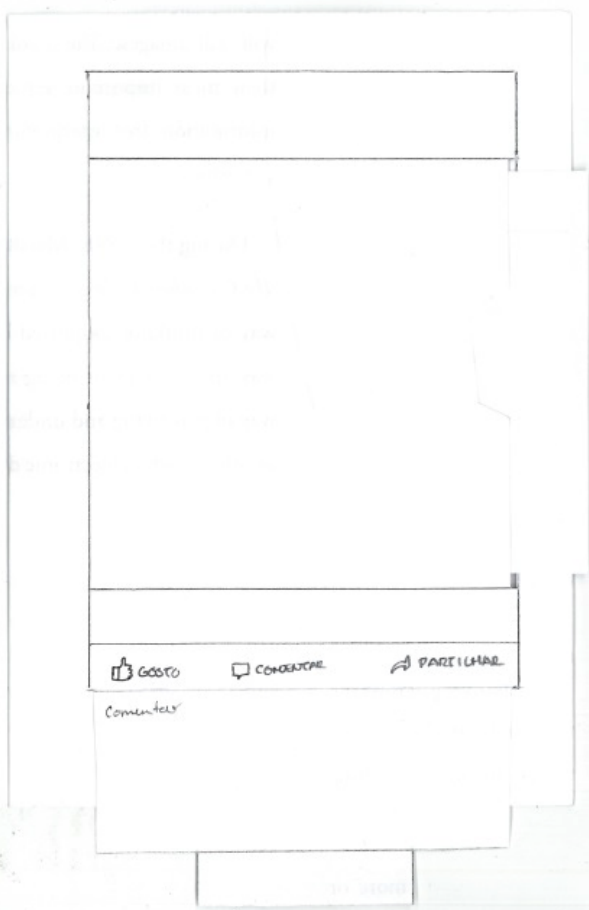


PARTECIPAÇÃO Propositoras, o todo no título do exercício convida o utilizador a participar no respetivo com base no que se encontra

Designers prefetivos / designers que começam  
 - no todo participa-se o nome do designer e no respetivo  
 - trabalho concebido do designer  
 - rotografia do designer  
 - icon / ilustração do designer e / ou seu trabalho

Resposta Respostivas  
 - o meu espaço / o espaço do design  
 - no todo participa-se o nome do objeto e no respetivo o seu icon

Incentivar as pessoas a participarem, sem deixar o risco de estragar o livro, que é muito comum quando se pede tipos de participações que envolve pintar, desenhos, escrever, etc

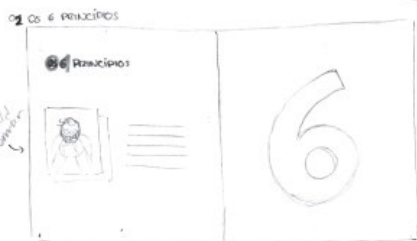


# O QUE CONSIDERAR?

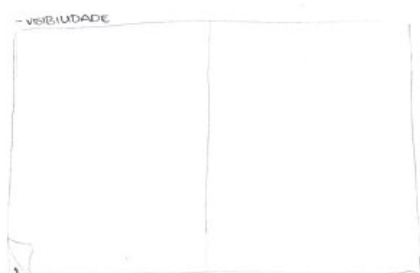


APRESENTAR "ONDE SE FAZ" AO CAPÍTULO  
 - WEB  
 - MOBILE  
 - PRINT

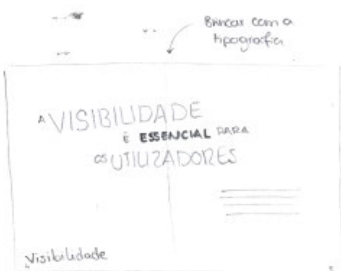
COLOCAR ANTES DOS  
 6 PRINCÍPIOS



revisar



A "visível"



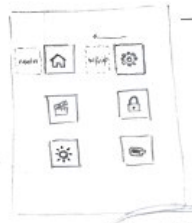
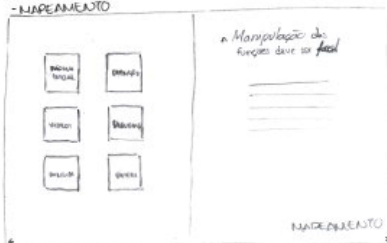
color autoadante:  
 - na página inteira  
 - ou apenas nos títulos / texto

"obrigo" as pessoas  
 a participar no objeto

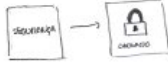
O papel tem que  
 ser plastificado para  
 não rasgar ao tirar  
 o autoadante

# O QUE CONSIDERAR?

## - Mapeamento



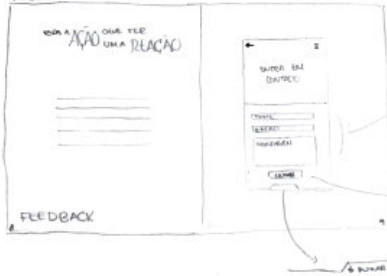
Inclua um recorte em cada um dos quadrantes que permita ver a opção e a meta-função ocultas



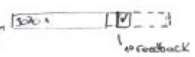
- Lista:
- Página Inicial
  - Definições
  - Vídeos
  - Segurança
  - Luminosidade
  - Bateria

← some opções ocultas

## - Feedback



Tudo executado se por baixo



rescatação

## - Restrição



Restrição = Filtrar as opções  
↓  
filtro vermelho + exemplo de restrição

Restrição = Retirar partes das letras, até que fique só o essencial para a sua leitura

Utilizar uma janela de opções familiares exemplo opções do ilustrador

Este tipo de restrição foi frequentemente utilizado em formulários

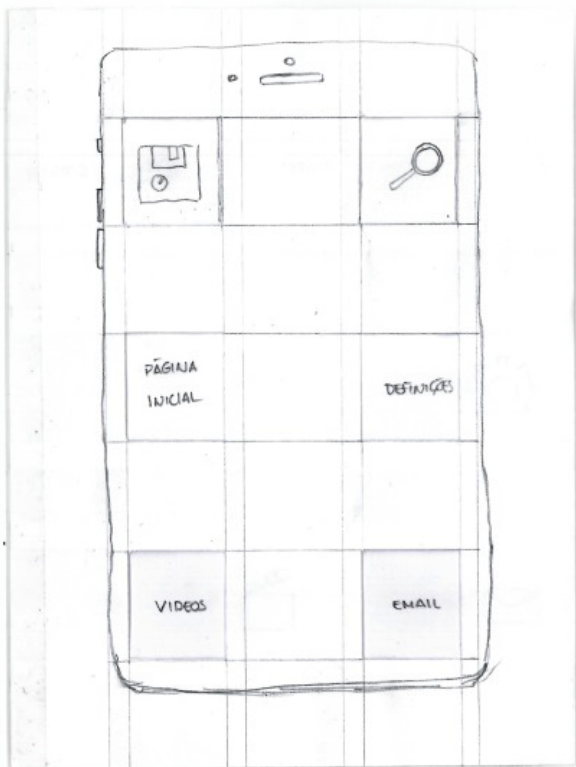
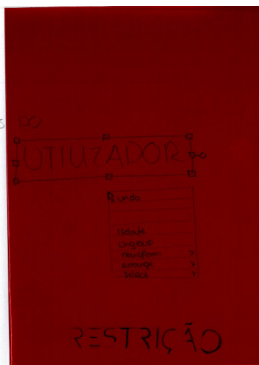
Restringir algumas palavras

DEVEM-SE

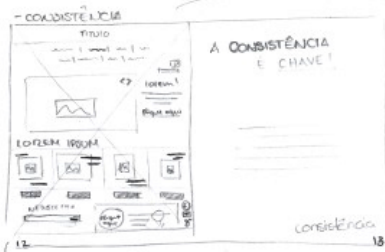
**LIMITAR**

AS OPÇÕES

☐ TODA VEZ PRECISAM DE CAMPOS OBLIGATORIOS



# O QUE CONSIDERAR?



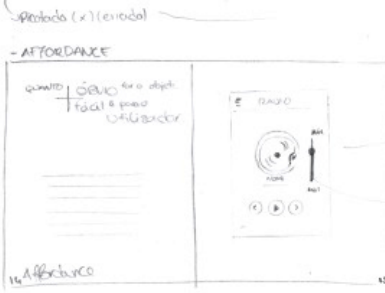
A melhor forma de mostrar que a consistência é essencial para o usuário é fazer-lo sentir o seu efeito. Ao mostrar o que não se deve fazer, ao reduzir a consistência e a causar desconforto, a pessoa dá mais importância à consistência.

NOTA: o protótipo faz com que os folhetos se desprendam ou ficam aquece, etc.

NOTA: mostrar máquina protótipo sendo utilizada para mostrar o efeito para mostrar o efeito.



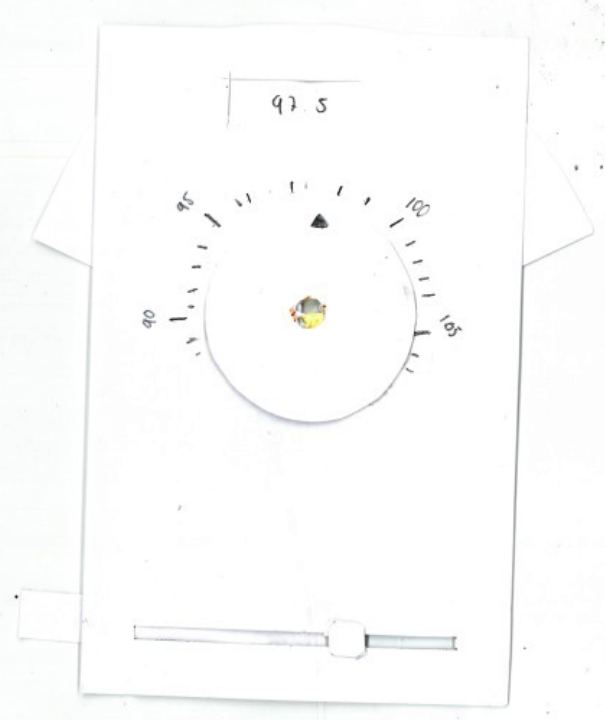
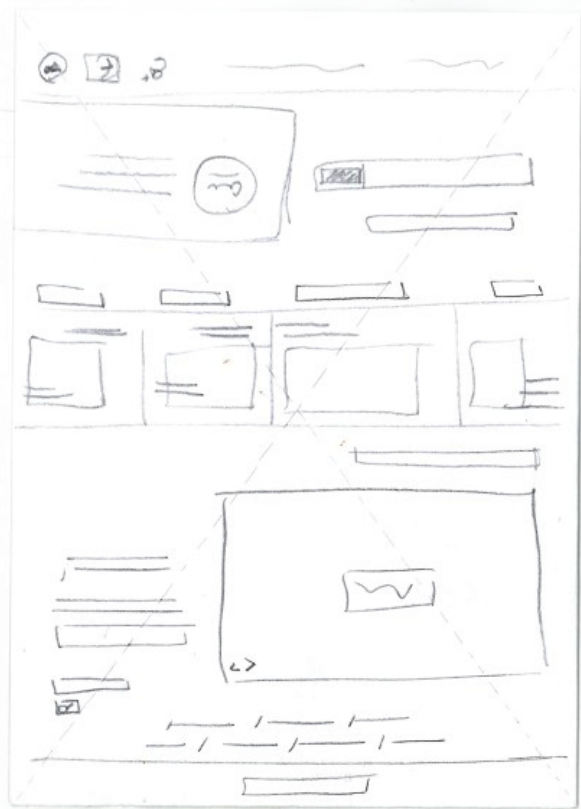
De baixo do protótipo, o usuário se dá conta de que a consistência é importante.



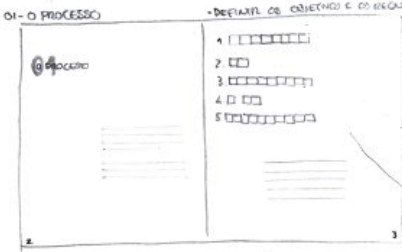
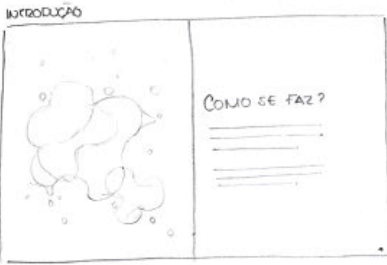
NOTA: limitar um dos dedos a abertura, mostra o número da estação.

A chave com cor pode também.

Outras opções em papel interativo em que a pessoa sabe imediatamente mexer nos botões.

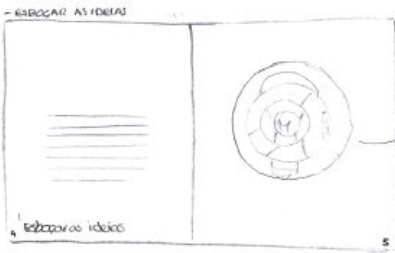


# COMO SE FAZ?

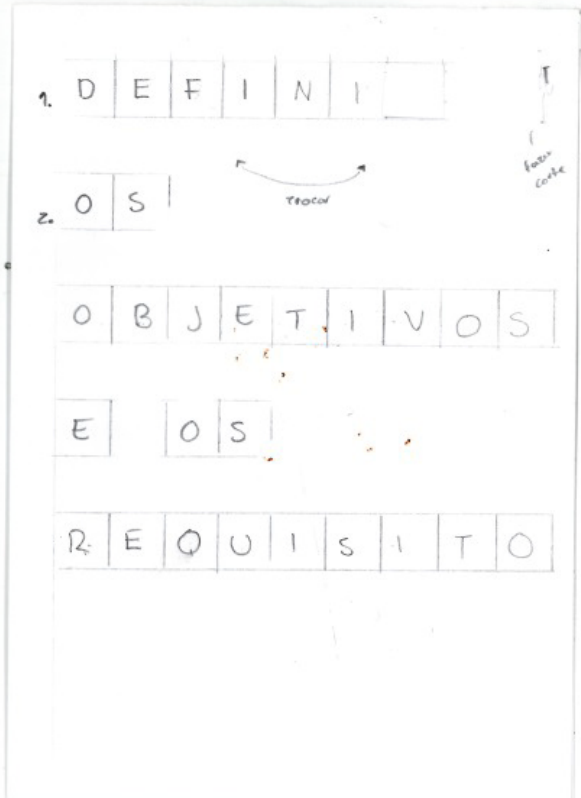
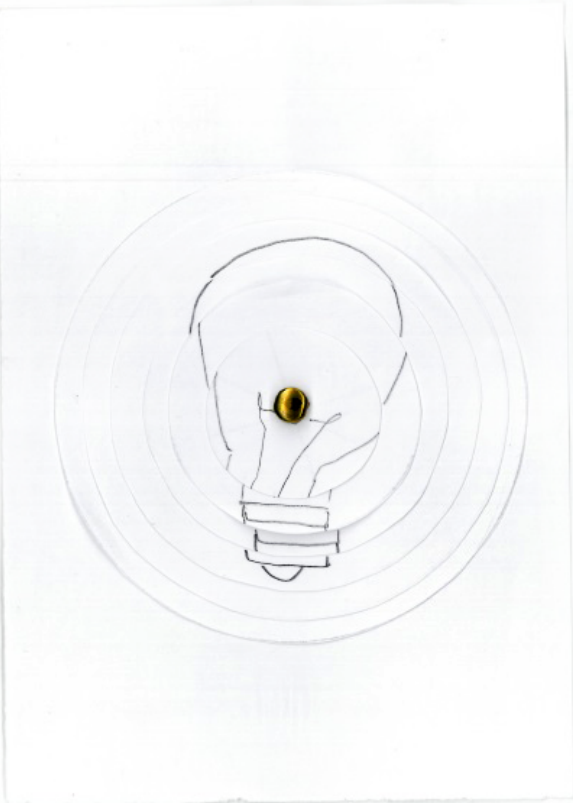


1. DEFINIR
2. OS
3. OBJETIVOS
4. E OS
5. REQUISITOS

→ lista de objetivos e requisitos

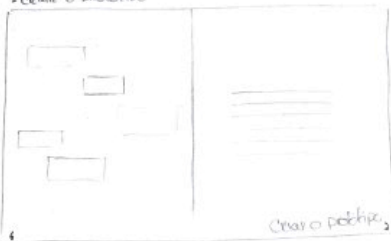


Pensamento → cérebro a trabalhar → mecanismos  
 → ideias a formarem-se  
 lâmpada → ideias → criatividade → imaginação



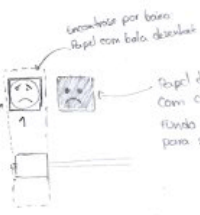
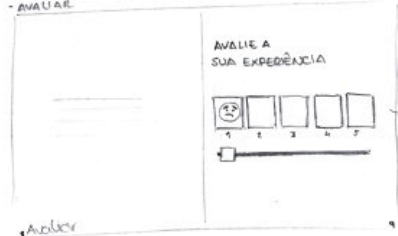
# COMO SE FAZ?

- Criar o protótipo



→ Através do site sobre o utilizador constrói a "em construção"  
 Nota: Brincas com a tipografia e com o fundo do fundo a ter várias cores (ver ícone resumo)

- Avaliar

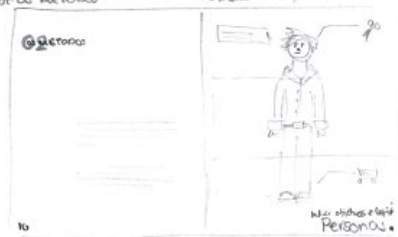


→ Papel de acordo com cada desenhado fundo do sistema por para ser "visual"

→ Brincadeira com o sistema de avaliação que o utilizador consiga criar histórias dentro de rede social

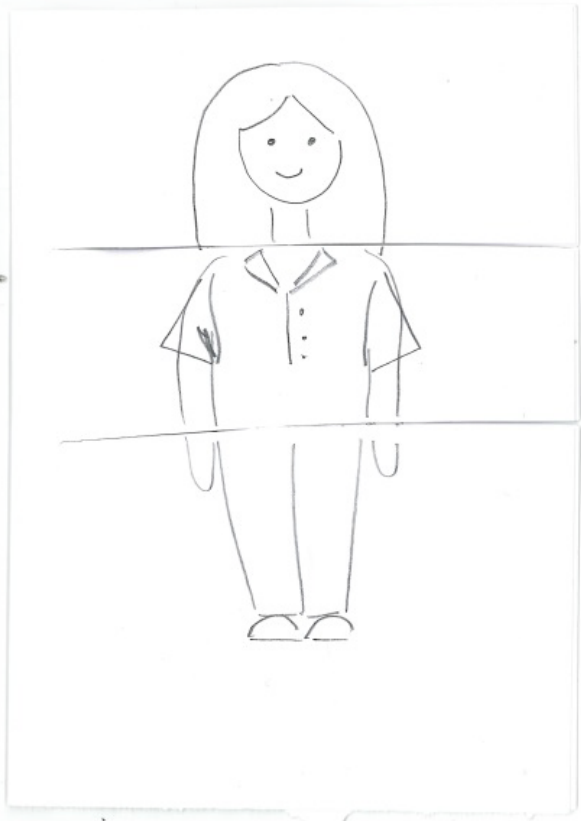
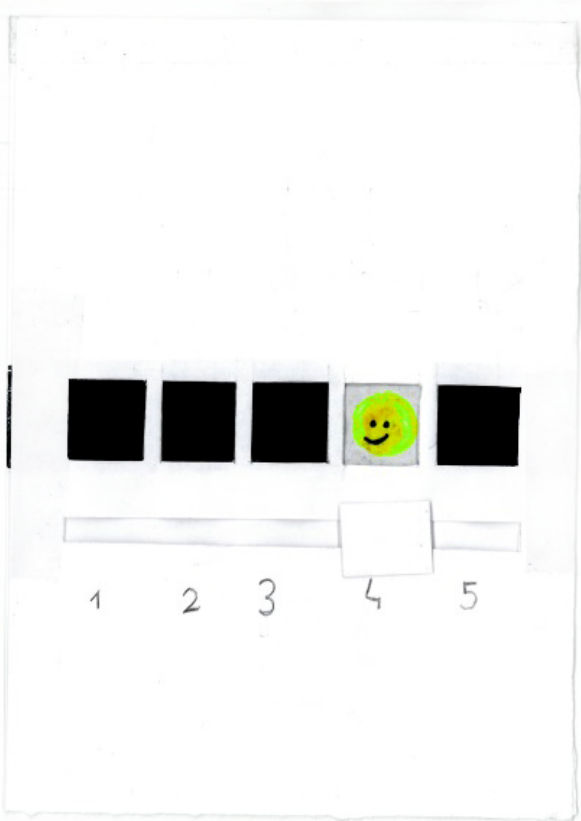
OT OS MÉTODOS

- PERSONAS



→ Não encontra-se repetido pelas várias páginas

→ várias folhas escritas em três pontos que descrevem as qualidades, características, hobbies, dando a possibilidade de criar a própria persona



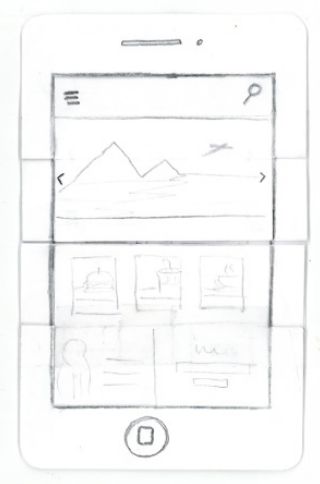
# COMO SE FAZ?

## - STORYBOARD

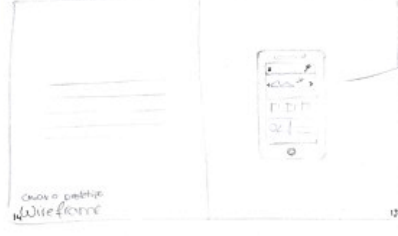


Exemplo de storyboard baseado no "Greenies". A intenção é mostrar o fluxo de telas.

Nota: se as telas que tem interatividade, podem ser mostradas mas a funcionalidade de adicionar conteúdo "dentro".



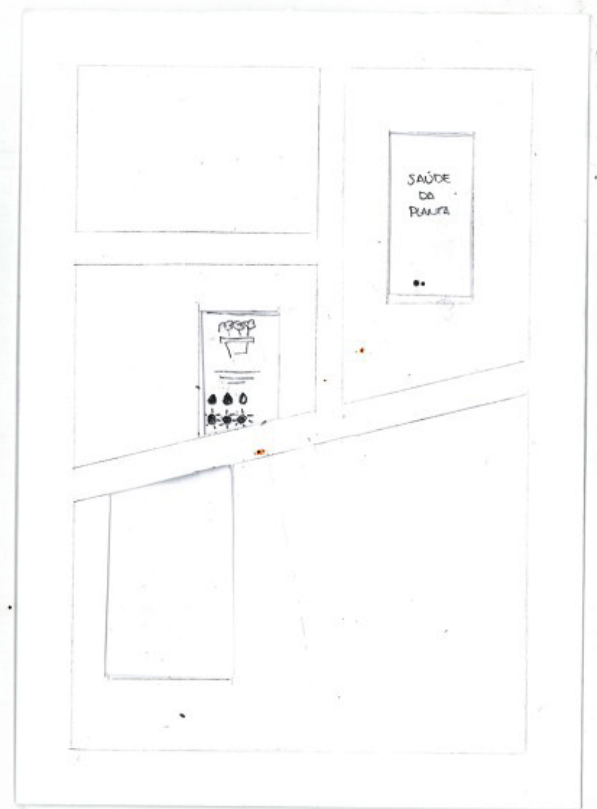
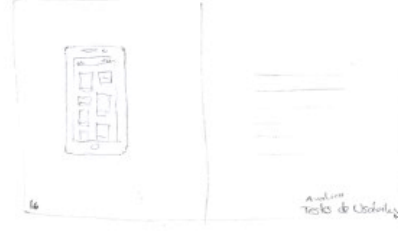
## - WIREFRAME



Design funcional o que o usuário vê no seu celular

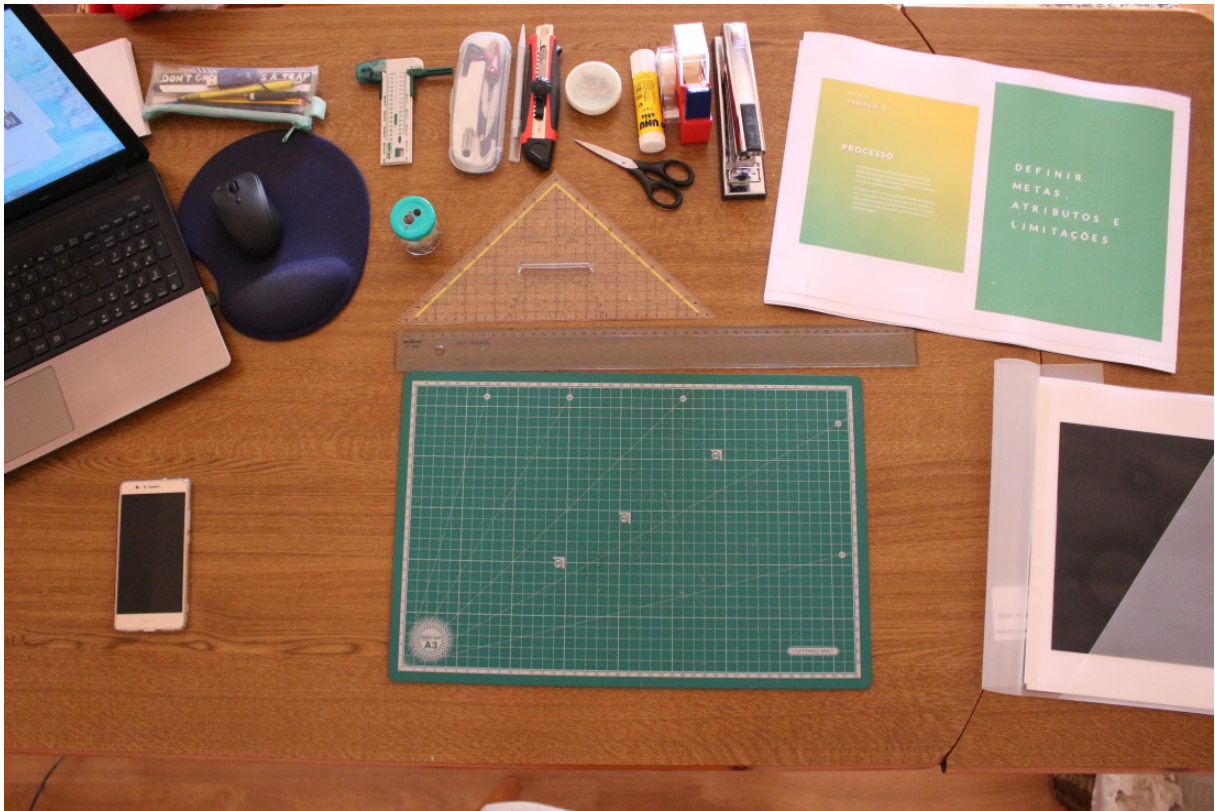
Design em construção "wireframe" página completa

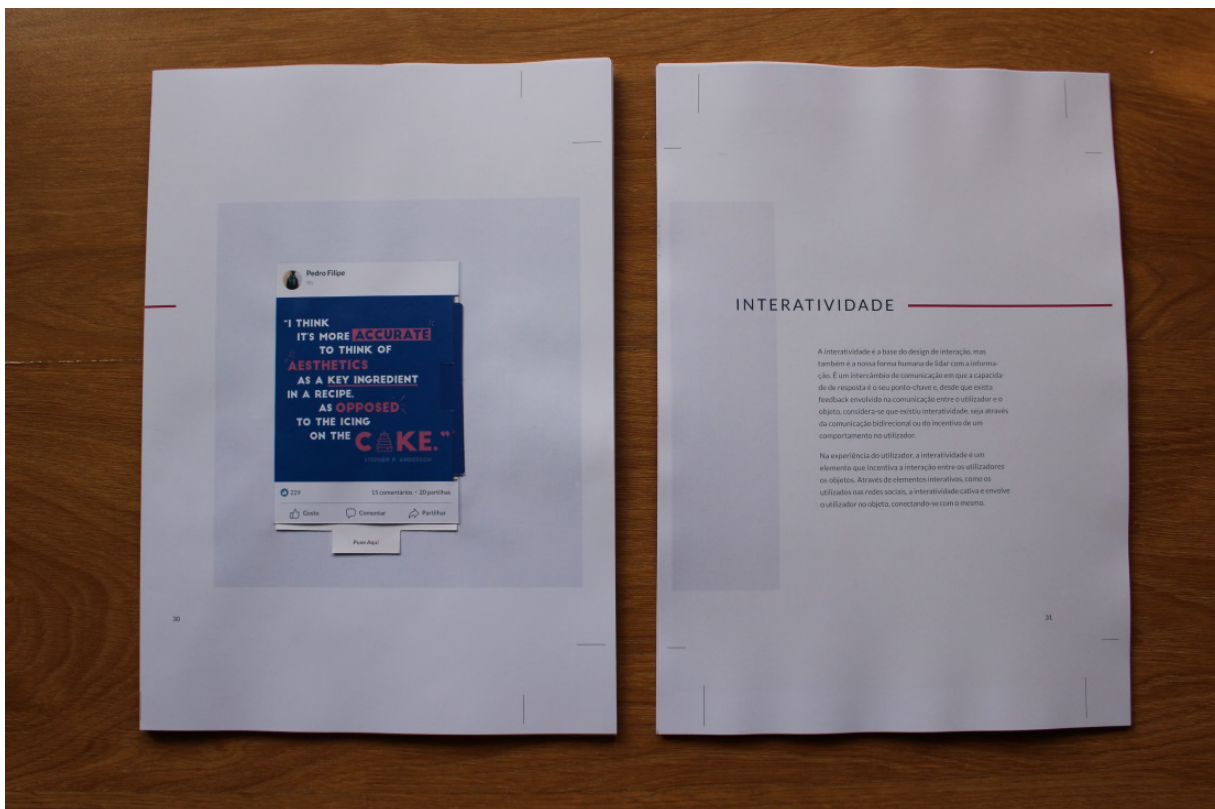
## - TESTES DE USABILIDADE

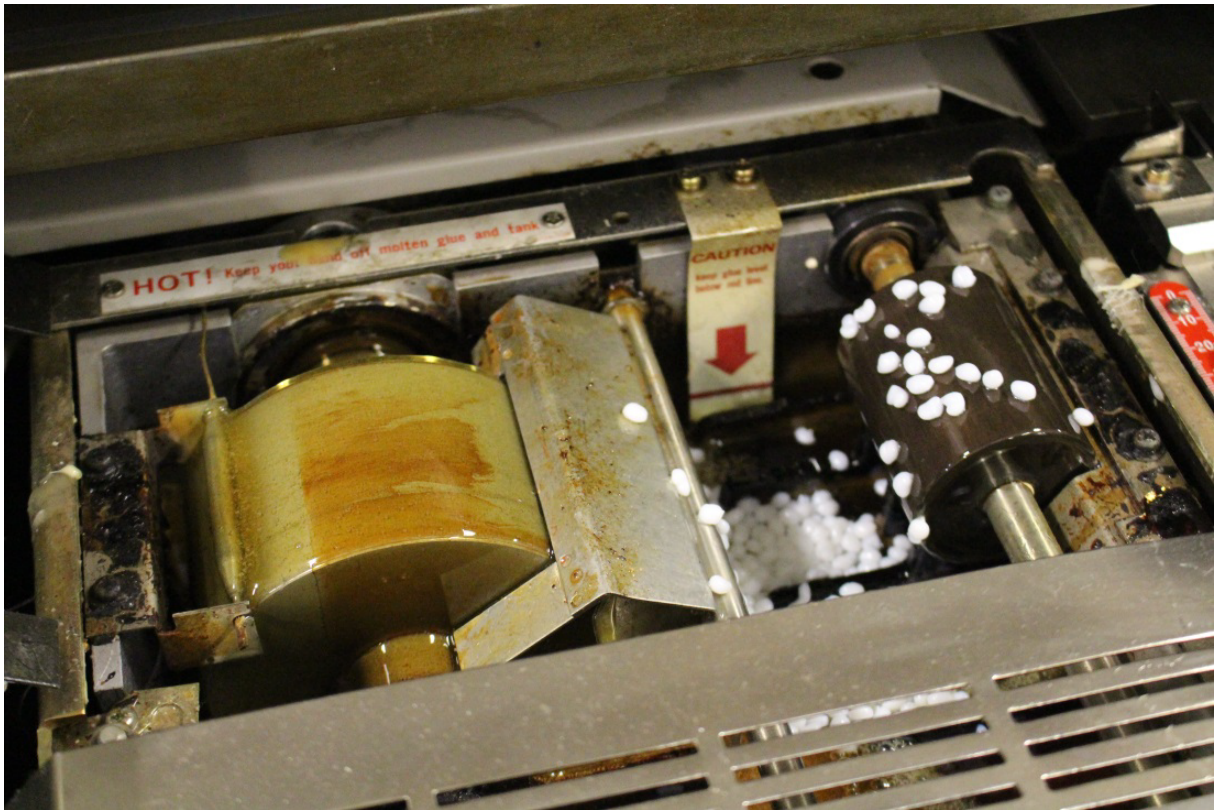
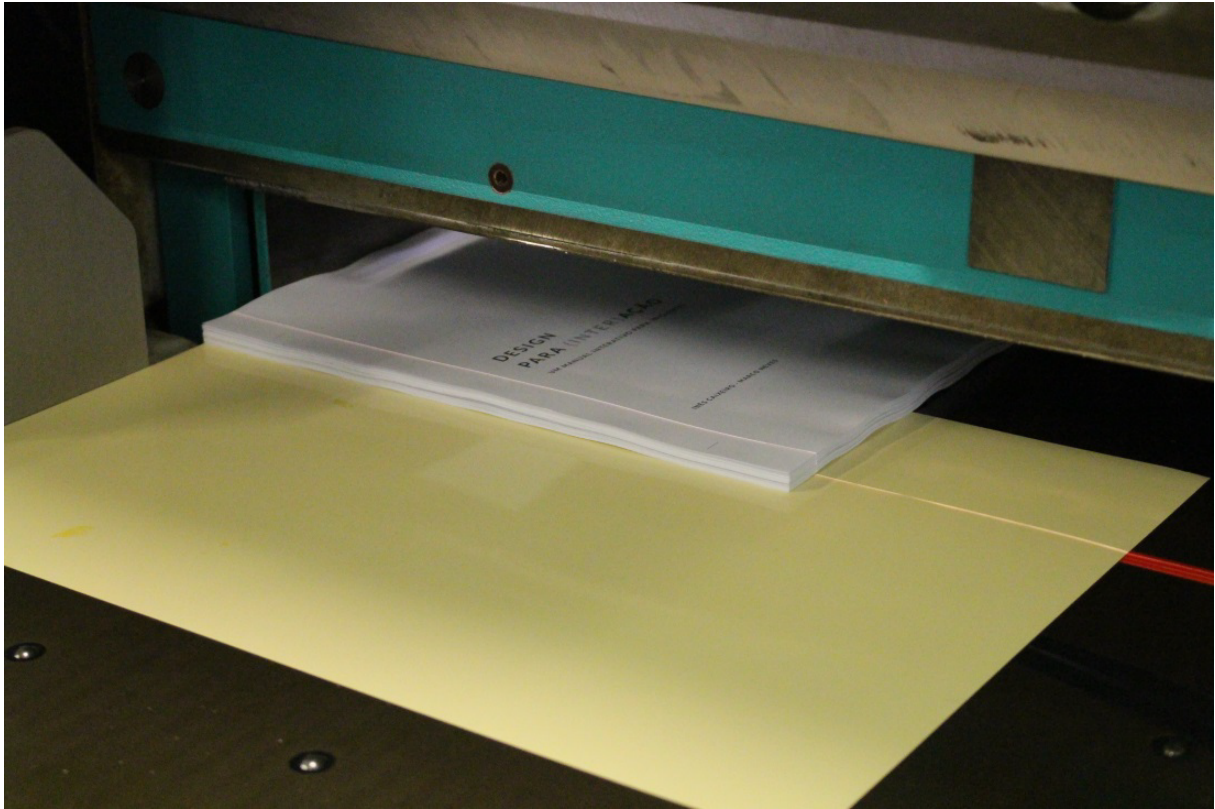


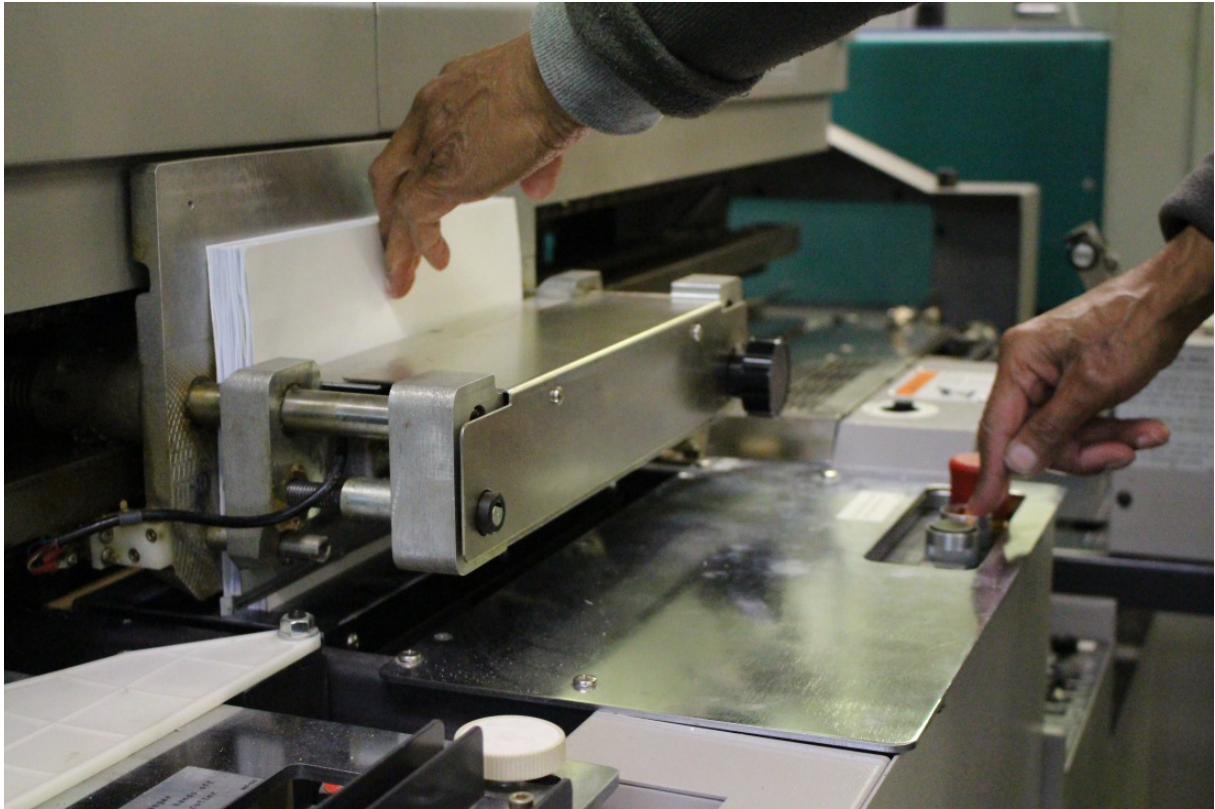
# ANEXO C

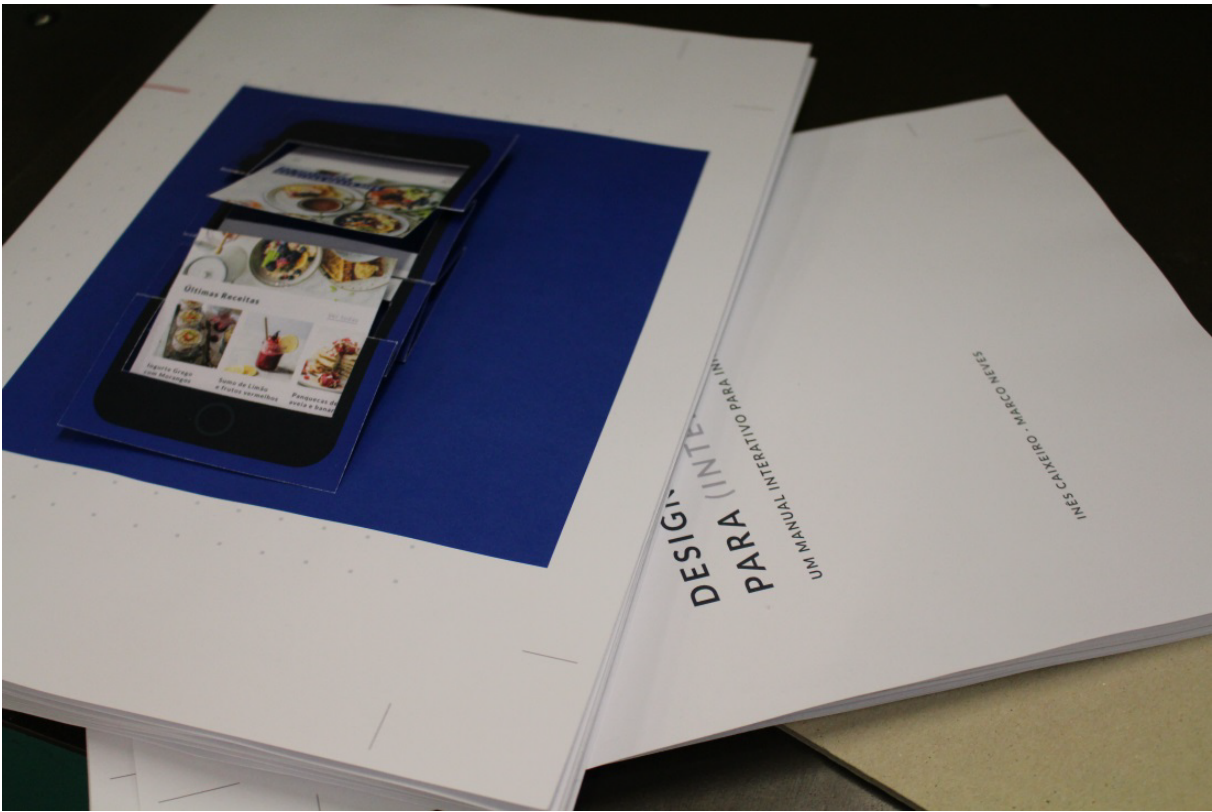
CONCEÇÃO DO PROTÓTIPO INICIAL





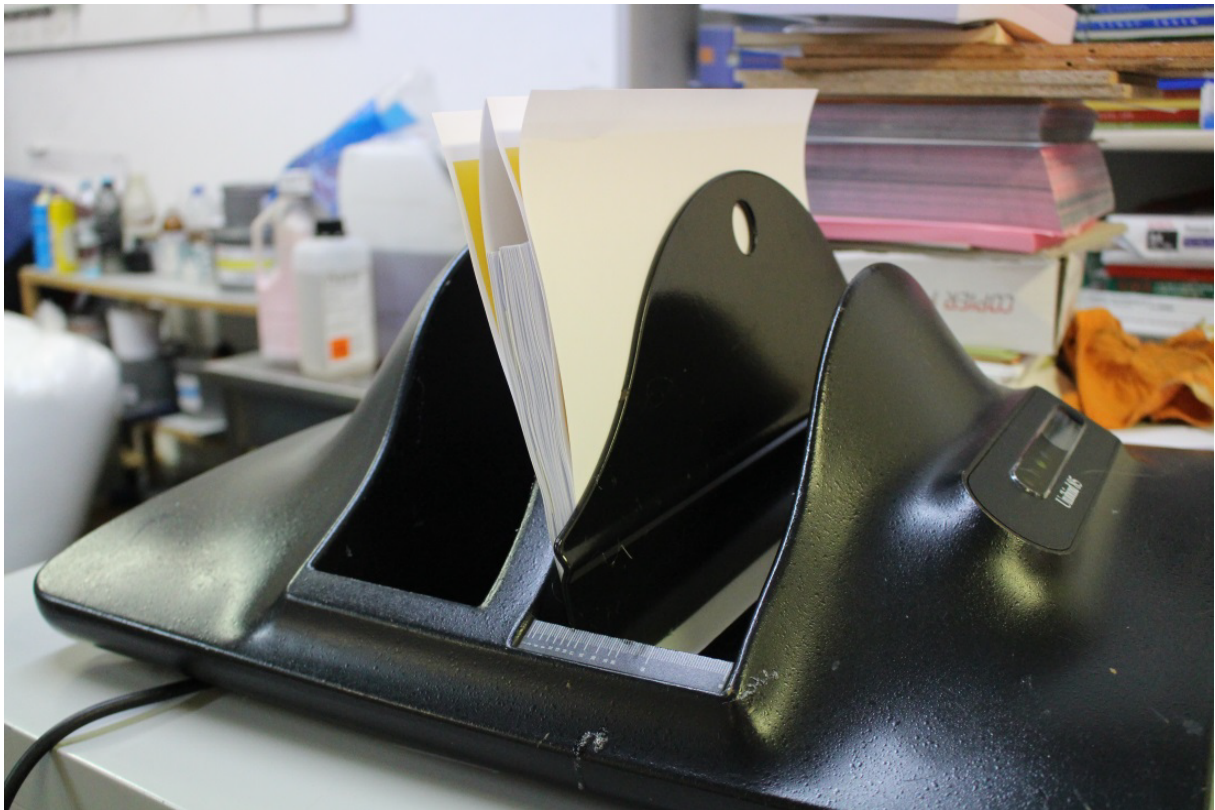
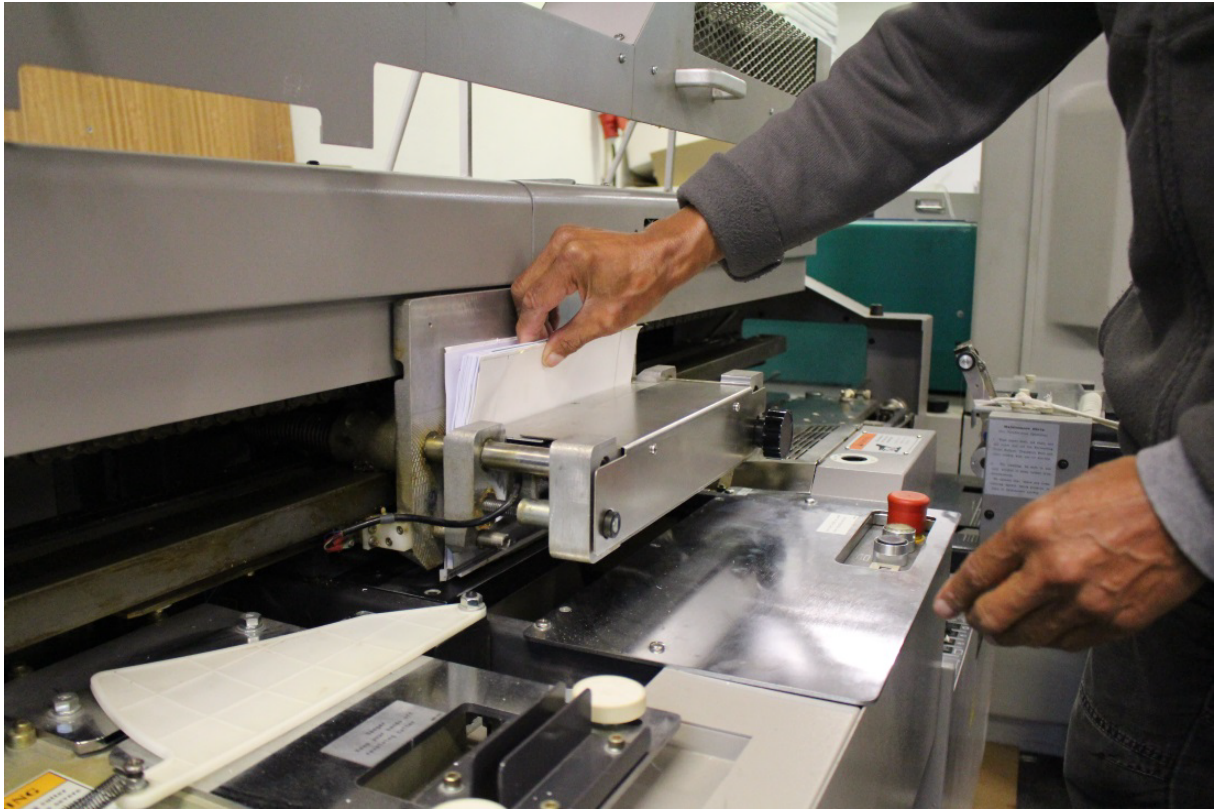


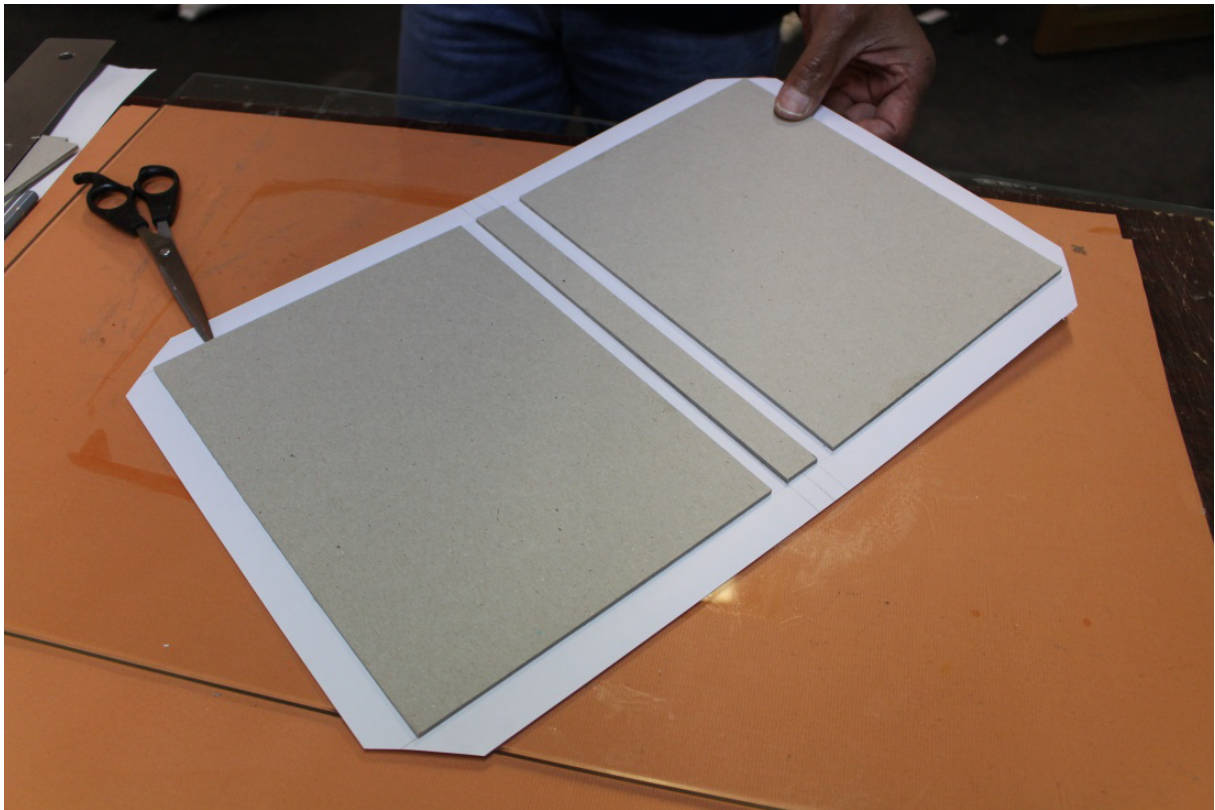
















# ANEXO D

PROTÓTIPO INICIAL



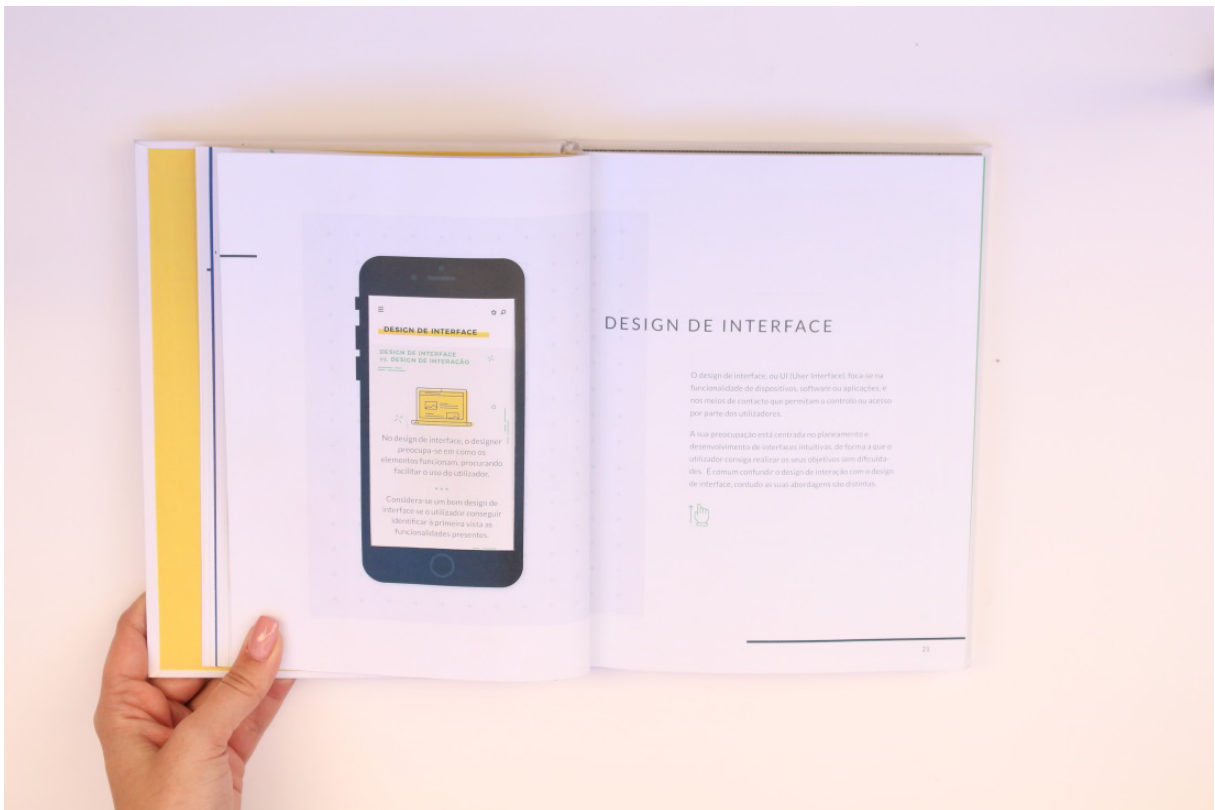
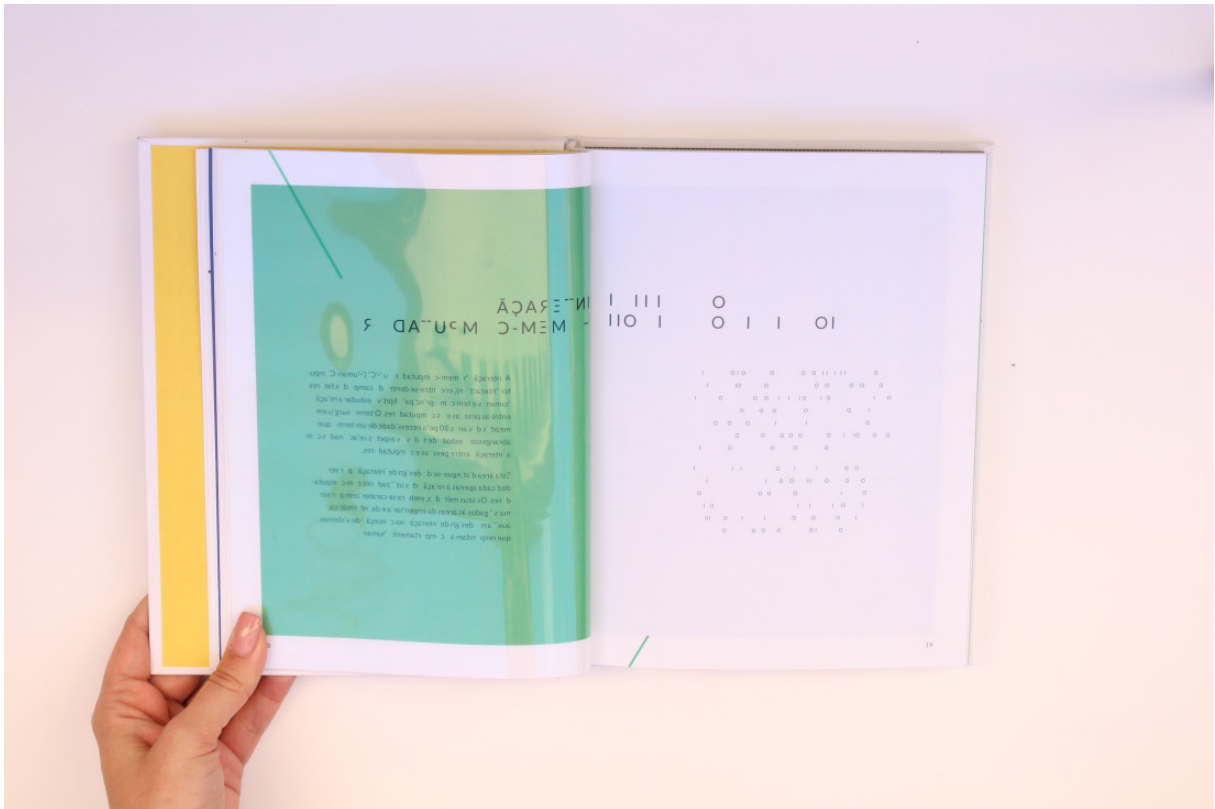




















## PARTE 2

# O QUE CONDERAR?

O design de interação é utilizado em bastantes áreas diferentes, todavia existem três grandes áreas onde tem maior destaque: no desenvolvimento de websites (web), no desenvolvimento de aplicações móveis (mobile) e, ainda que recente, no desenvolvimento de objetos impressos (print).

Ja o facto de qualquer objeto pode ser determinado pela satisfação do seu utilizador, mas por vezes é complicado chegar ao seu funcionamento. Os princípios de design de interação e de usabilidade são por esse motivo, essenciais para quem está a começar um projeto de design.



## parte\_2 capítulo\_1

### MEDIA

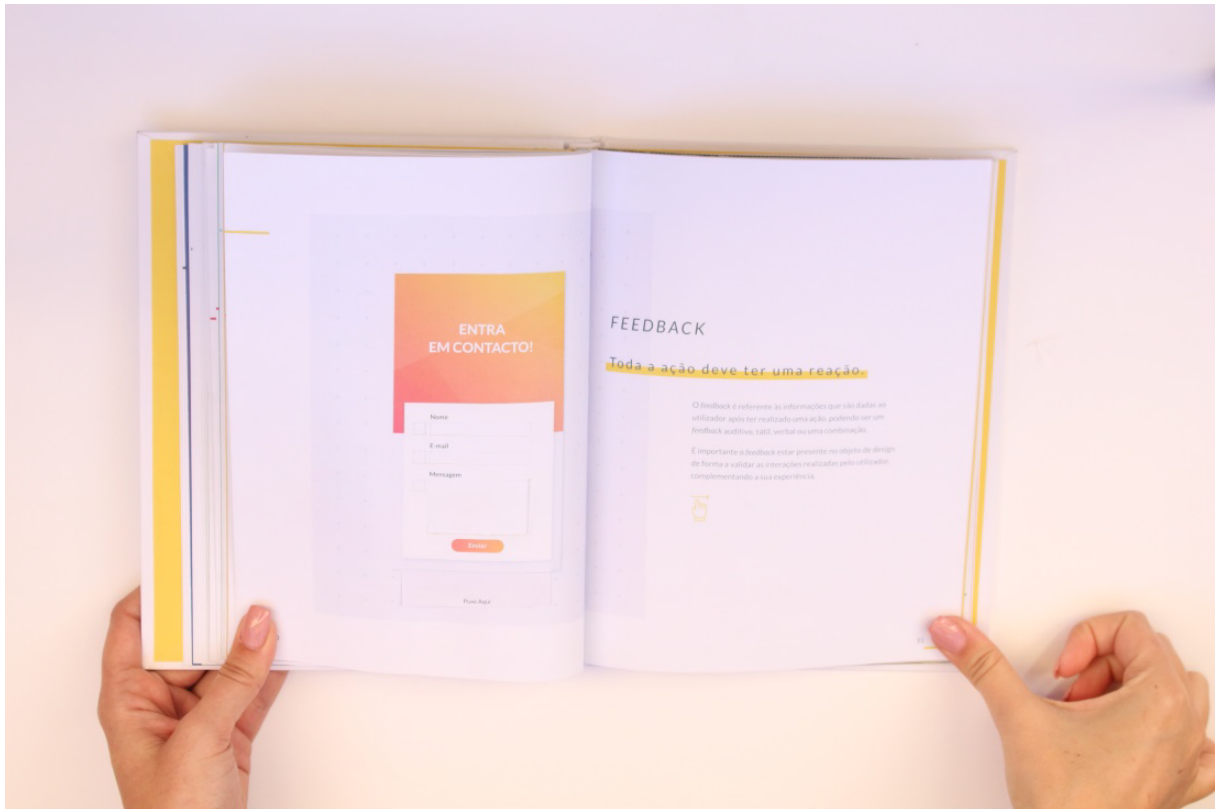
O design de interação tem auxiliado no desenvolvimento de artefactos digitais, como páginas Web e aplicações móveis, manifestando-se como o intermediário entre estes artefactos e os seus utilizadores.

Nos objetos impressos, o design de interação é um assunto ainda pouco mencionado, ainda que possa contribuir para a inovação dos suportes mais tradicionais de comunicação, que não dependem da tecnologia digital.

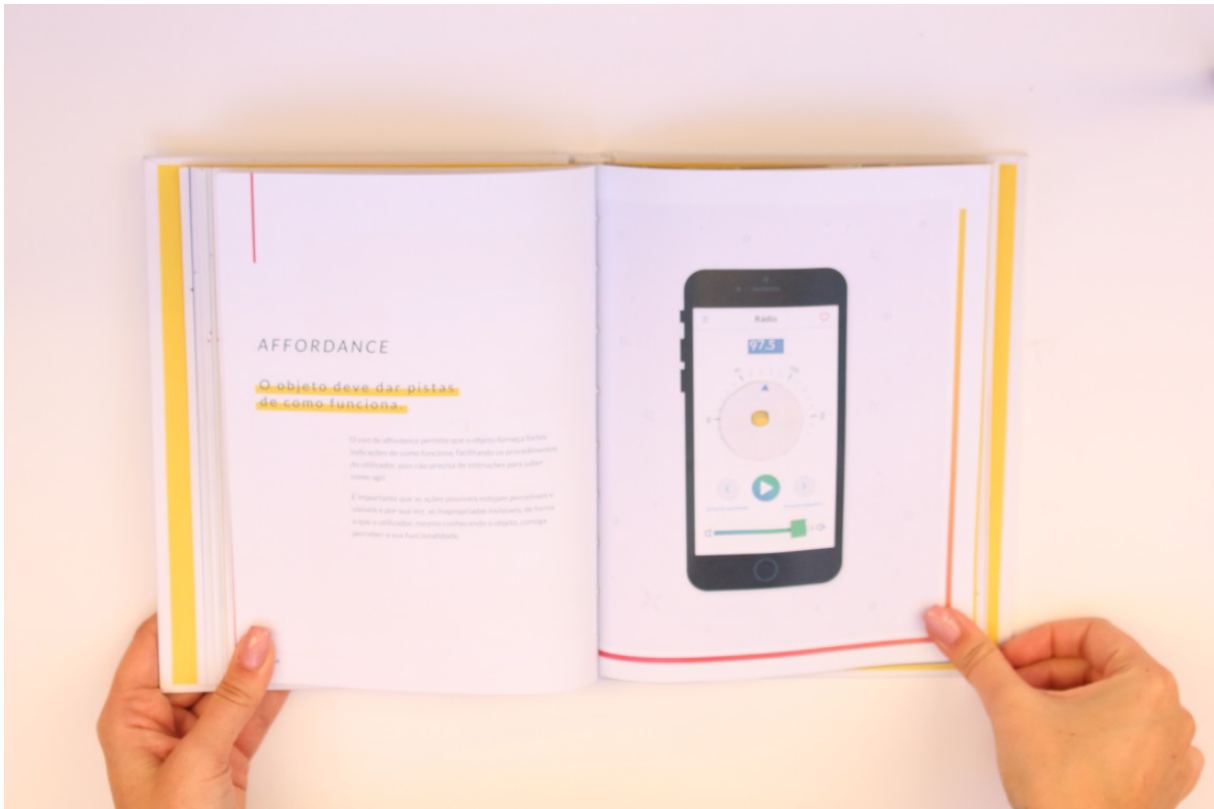










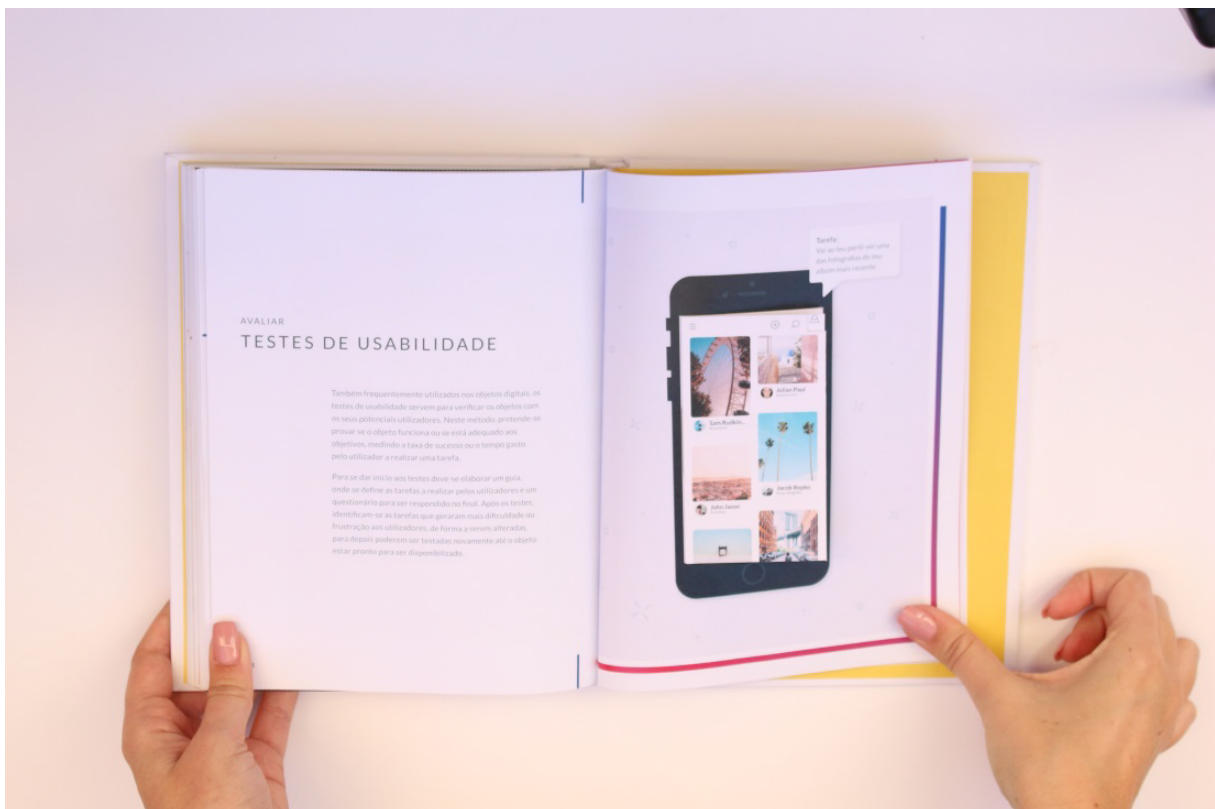




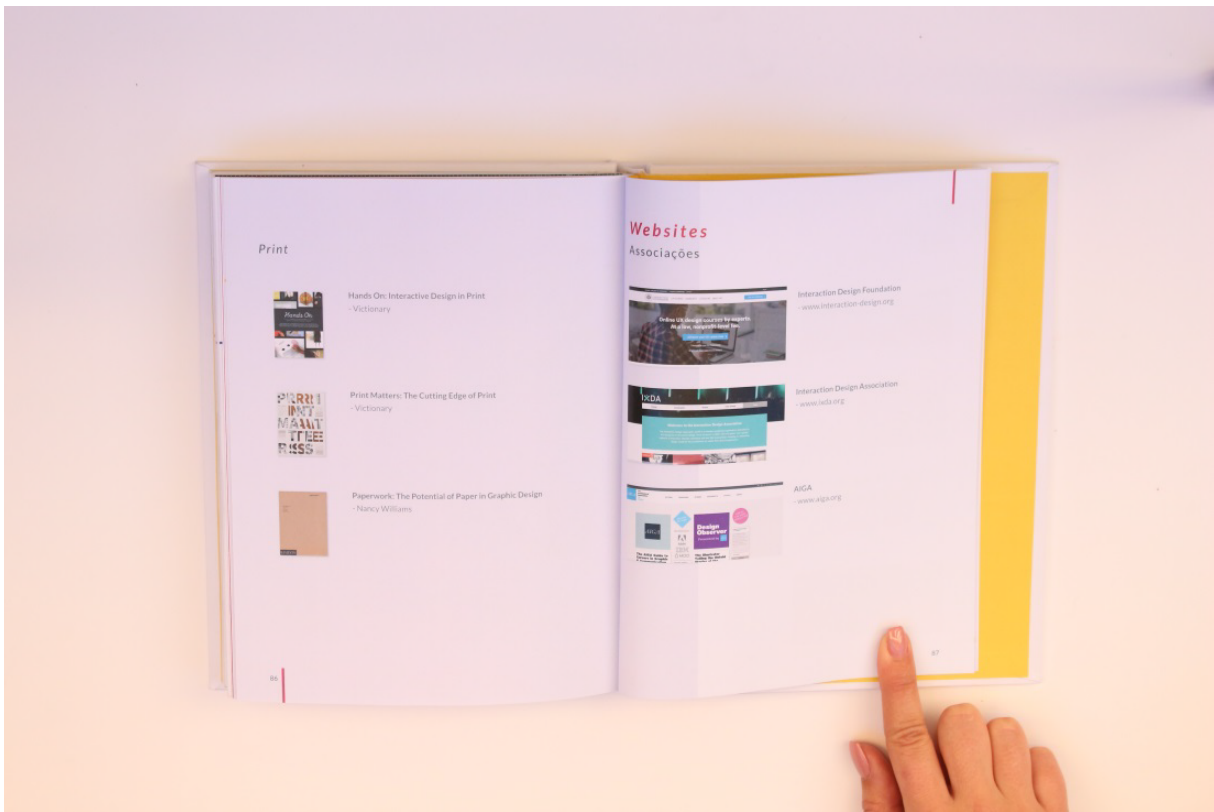


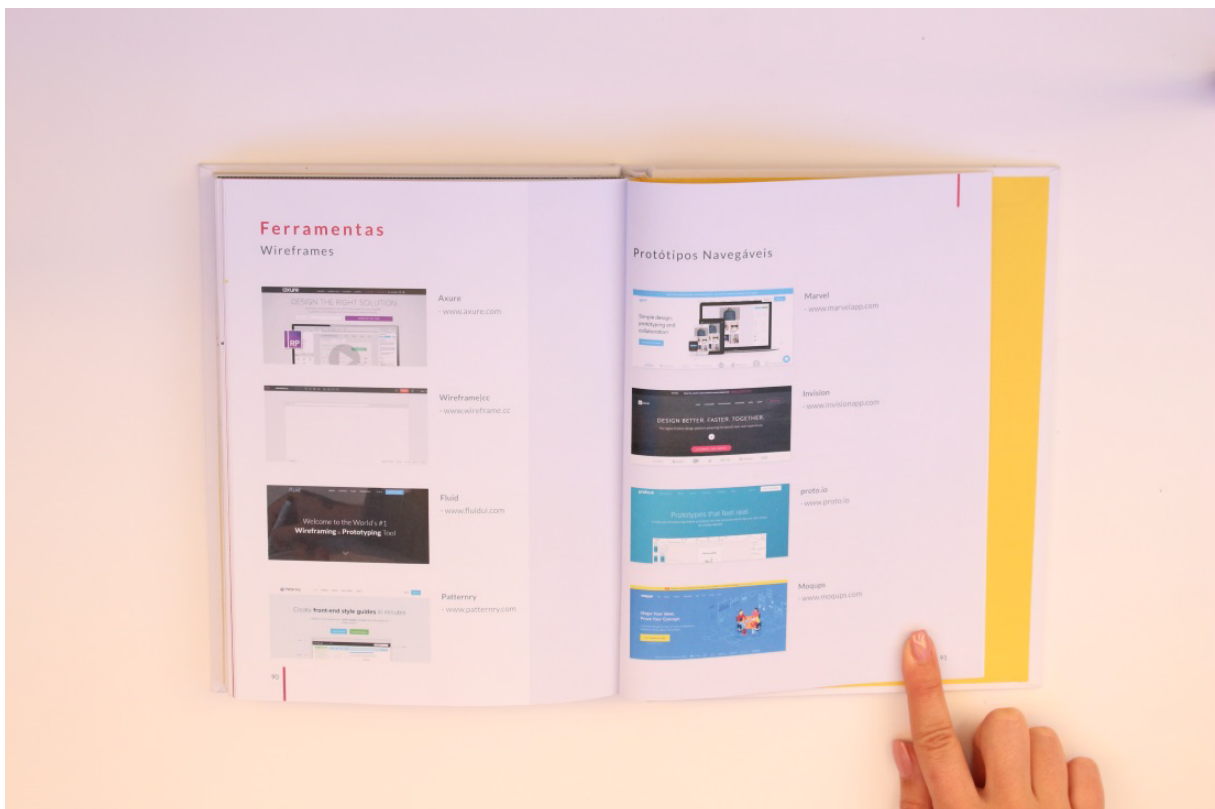
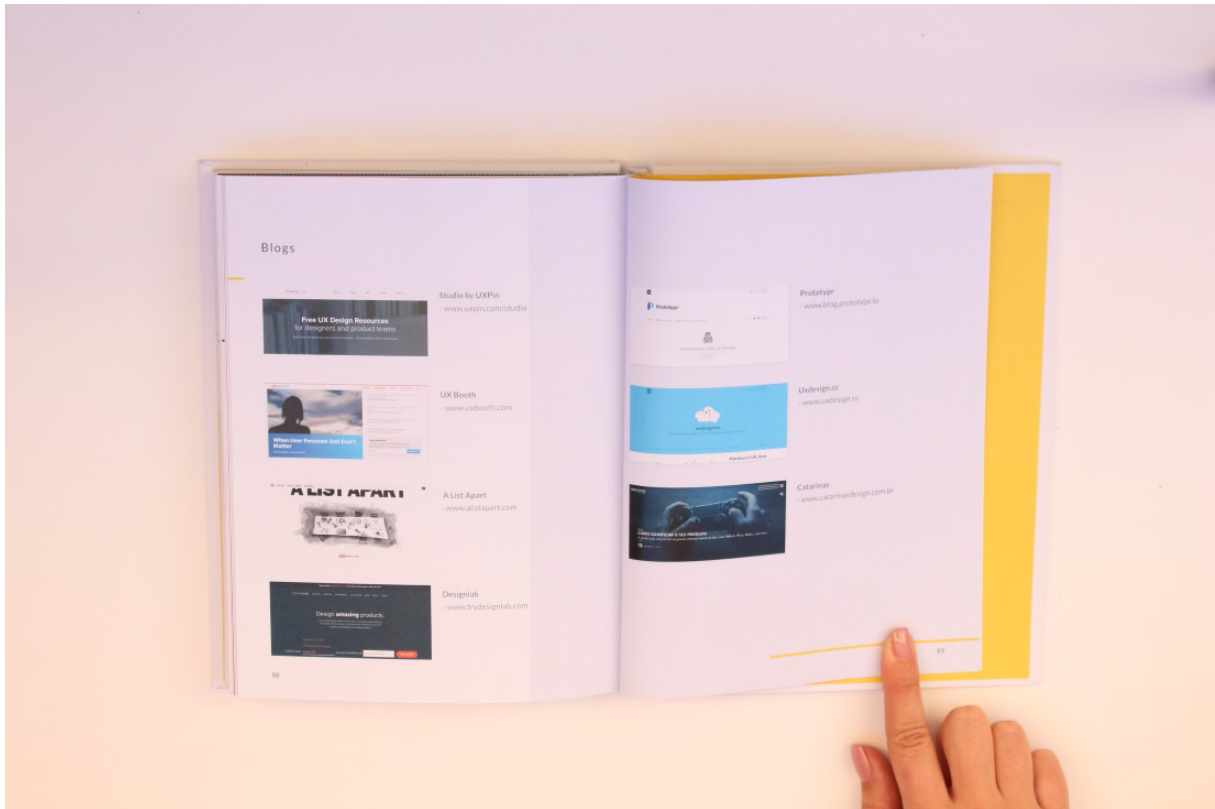
















# ANEXO E

PLANO DOS TESTES DE USABILIDADE

# Plano dos Testes de Usabilidade

## Caraterísticas dos Participantes

### Grupo de Controlo:

Alunos de Mestrado de Design de Comunicação que já tiveram a UC Design de Interação

### Grupo de Amostra:

Alunos de Licenciatura de Design que nunca tiveram a UC Design de Interação

## Objetivos

### Grupo de Controlo:

- Compreender se as tarefas são fáceis de concretizar
- Encontrar erros e dificuldades
- Perceber de que maneira ocorre a interação entre o utilizador/leitor e o objeto
- Avaliar se o objeto está a cumprir os seus objetivos

### Grupo de Amostra:

- Compreender se o conceito do objeto está a ser bem transmitido
- Perceber se o objeto é bem recebido por parte dos seus possíveis utilizadores
- Perceber de que maneira ocorre a interação entre o utilizador/leitor e o objeto
- Avaliar se o objeto está a cumprir os seus objetivos

---

## Sessão

### Duração

≈10 minutos por sujeito

### Número de Participantes

15 por grupo

### Localização

Salas de aula, Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa

## **Estrutura das Sessões**

### **Introdução:**

- Apresentação da investigação e dos seus objetivos
- Apresentação do protótipo
- Explicação da estrutura do teste de usabilidade
- Preenchimento do formulário de participação

### **Manuseamento do Protótipo**

- Folheio do livro
- Realização das tarefas

### **Questionário**

- Entrega e preenchimento do Questionário de Avaliação

## **Tarefas**

1. Folheia até à página referente ao Mapeamento, a interação é perceptível?
2. Folheia e experimenta a interação dos Definir Objetivos e Requisitos. Encontre alguma dificuldade?
3. Continue até à página "Avaliar". Consegues funcionar com o botão? Consegues perceber o seu objetivo?
4. Agora, no capítulo referente aos métodos, da página 70 à 79, são apresentados vários métodos utilizados no Design de Interação. Observando apenas os títulos e as respetivas interações, consideras que o assunto fica bem demonstrado?

## **Dados a serem recolhidos**

### **Observação Direta:**

- Experiência do utilizador
- Manuseamento do objeto
- A realização das tarefas
- Comportamento e comentários dos utilizadores

### **Questionário:**

- Avaliação SUS (System Usability Scale)
- Avaliação dos conteúdos
- Os pontos de vista dos utilizadores em relação à temática
- Observações e sugestões



# ANEXO F

FORMULÁRIO DE PARTICIPAÇÃO

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

---

Assinatura

---

Assinatura da Investigadora

# ANEXO G

QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO

# Questionário de Avaliação

Idade: \_\_\_\_\_

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

---

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente				Concordo Fortemente
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos ?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input type="checkbox"/> Educativo	<input type="checkbox"/> Inovador	<input type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:



# ANEXO H

NOTAS DE OBSERVAÇÃO

**S1:**

Gostou dos gradientes utilizados tanto nos separadores, como no texto  
Gostou de se ter destacado palavras do texto por dar mais vontade de ler  
Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”  
Mostrou grande interesse pela página “Arquitetura de Informação”  
Interesse em mexer nas interações das outras páginas

**S2:**

Mostrou desagrado pela capa  
Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”  
Sugeriu que na página “Interação Homem-Computador” o código binário formasse uma imagem  
Referiu que a folha de celofan era demasiado fina na página “Restrição”  
Referiu que a encadernação dificultava o uso das tarefas  
Interesse em mexer nas interações das outras páginas

**S3:**

Gostou da divisão dos capítulos e do uso da cor  
As folhas das interações (folhas duplas) causaram algum desconforto a virar as páginas  
Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”  
Mostrou grande interesse pela página “Arquitetura de Informação”  
Mostrou pouco interesse na página “Restrição”

**S4:**

Mostrou curiosidade em relação aos padrões  
Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”  
Mostrou pouco interesse na página “Restrição”

**S5:**

Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”  
As folhas das interações (folhas duplas) causaram algum desconforto a virar as páginas  
Mostrou pouco interesse na página “Restrição”  
Interesse em mexer nas interações das outras páginas

**S6:**

Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”  
Mostrou pouco interesse na página “Restrição”  
Não faz muitos comentários durante o uso do objeto

**S7:**

Observação da diferença de texturas da folha, das páginas com e sem tinta  
Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”  
Mostrou pouco interesse na página “Restrição”  
Interesse em mexer nas interações das outras páginas

**S8:**

Gostou do uso de gradientes

Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”

Mostrou grande interesse pela página “Arquitetura de Informação”

Grande interesse em tocar em todas as folhas que folheou

Parou na página “Restrição” para perceber a sua interação

**S9:**

Interesse em ver de imediato a contracapa

Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”

Parou na página “Restrição”, mas não percebeu a sua interação

**S10:**

Gostou do layout e dos padrões utilizados.

Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”

Mostrou pouco interesse na página de “Restrição”

Interesse em mexer nas interações das outras páginas

**S11:**

Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”

Não faz muitos comentários durante o uso do objeto

**S12:**

Gostou do layout e dos padrões utilizados.

Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”

Interesse em mexer nas interações das outras páginas

**S13:**

Gostou da tipografia, da ilustração e dos separadores

Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”

Mostrou grande interesse pela página “Arquitetura de Informação”

Interesse em mexer nas interações das outras páginas

**S14:**

Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”

Interesse em mexer nas interações das outras páginas

Não faz muitos comentários durante o uso do objeto

**S15:**

Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”

Não faz muitos comentários durante o uso do objeto

**S1:**

Considerou o livro mais interativo do que os livros de design que costuma consultar, que são bastante teóricos  
 Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”  
 Grande interesse em tocar em todas as folhas que folheou  
 Descreveu o livro como dinâmico  
 Grande interesse pela página “Avaliar”  
 Gostou da página “Definir objetivos e requisitos”

**S2:**

Mostrou grande interesse pelos padrões utilizados nos separadores  
 Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”  
 Gostou da página “Design de Interface”  
 Interesse em mexer nas interações das outras páginas  
 Grande interesse pela página “Esboçar as ideias”

**S3:**

Mostrou interesse pelo grafismo, pela tipografia e pelas ilustrações  
 Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”  
 Gostou da página “Design de Interface”  
 Comentou “É diferente, mas tem mais impacto do que um livro normal. É bom para explicar o que é o design de interação”

**S4:**

Mostrou grande interesse em ler os textos  
 Gostou das cores utilizadas  
 Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”  
 Mostrou mais interesse pelas páginas com ilustrações  
 Gostou da página “Affordance”

**S5:**

Gostou da escolha do papel utilizado no livro  
 Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”  
 Mostrou grande interesse pela página “Design de Interface”  
 Gostou da página “Mapeamento” e considerou fácil de perceber  
 Grande interesse pela página “Avaliar”

**S6:**

Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”  
 Recomendou que se subisse o título na página “Arquitetura de Informação” para não aparecer no recorte  
 Questiona a utilização de apenas uma vez da página “Participação”  
 Gostou da página “Definir objetivos e requisitos”  
 Refere-se ao livro como “A versão adulta de um livro para crianças”  
 Considerou o celofan frágil na página “Restrição”  
 Grande interesse pela página “Avaliar”

**S7:**

Mostrou interesse pelo grafismo e pelo uso do gradiente  
Associou as formas geométricas utilizadas nos separadores à tecnologia  
Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”  
Sugeriu que na página “Interação Homem-Computador” se escrevesse algo com o código binário  
Gostou da página “Avaliar”

**S8:**

Comentou “bastante colorido, mas resulta bem”  
Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”, comentou “causa boa impressão”  
Comentou que a interação da página “Design de Interface” não é perceptível  
Não percebeu a página “Restrição”  
Mostrou grande interesse em ler os textos  
Gostou da página “Esboçar as ideias”

**S9:**

Considerou as cores chamativas  
Gostou das ilustrações e dos separadores  
Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”  
As folhas das interações (folhas duplas) causaram algum desconforto a virar as páginas  
Gostou da página “Esboçar ideias”  
Gostou da página “Avaliar”

**S10:**

Considerou as cores e a parte gráfica apelativas  
Gostou de não existir texto corrido  
Gostou dos padrões, comentou “são simples, mas apelativos”  
Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”  
Gostou da página “Design de Interface”  
Gostou do layout  
Parou na página “Restrição” para perceber a sua interação, referiu “a ideia está interessante”  
Gostou da página “Definir objetivos e requisitos”

**S11:**

Referiu que o livro não era aborrecido, como os de design que costuma consultar  
Gostou dos layouts, por serem diferentes  
Referiu que era “como os livros de criança, mas para adultos”  
Mostrou pouco interesse nos separadores, pelas cores fortes utilizadas e pelos padrões  
Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”  
Gostou do facto de ter muito apoio visual

**S12:**

Gostou da impressão

Mostrou grande interesse pela página “Interação Homem-Computador”

Gostou da página “Design de Interface”

Comentou que a página “Arquitetura de Informação” parecia ser frágil

Referiu que sempre teve interesse em livros interativos

Gostou da página “Definir objetivos e requisitos”

Gostou da página “Esboçar ideias”

# ANEXO I

ANÁLISE SÍNTESE DOS QUESTIONÁRIOS

# Análise Síntese dos Questionários de Avaliação

## Grupo de Controlo

### Caraterísticas dos sujeitos

	Idade	Género	Autoavaliação
S1	23	F	4
S2	23	F	3
S3	22	M	3
S4	22	F	3
S5	22	F	3
S6	22	F	3
S7	22	F	3
S8	23	M	3
S9	23	M	3
S10	22	F	4
S11	22	F	3
S12	22	F	3
S13	22	F	3
S14	22	F	3
S15	23	F	3

3: 86.7%

4: 13.3%

### Avaliação Geral

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	Total
S1	4	1	5	1	5	1	4	1	4	5	82.5
S2	4	1	3	1	5	1	4	1	4	1	87.5
S3	4	1	4	1	5	1	5	1	4	1	92.5
S4	3	3	4	1	4	3	4	1	2	1	70.0
S5	4	1	4	2	4	1	4	1	5	4	80.0
S6	3	2	3	1	5	1	4	2	3	1	77.5
S7	4	1	5	1	4	2	4	1	4	1	87.5
S8	4	2	5	1	3	1	5	1	4	2	85.0
S9	3	2	3	3	2	3	4	2	3	3	55.0
S10	5	2	5	1	4	1	4	1	4	2	87.5

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	Total
S11	4	1	5	1	5	1	5	1	4	1	95.0
S12	5	1	4	3	4	1	3	1	3	1	80.0
S13	5	2	4	1	4	1	4	2	4	3	80.0
S14	4	1	4	1	5	2	4	2	5	2	85.0
S15	4	1	4	1	5	1	4	1	4	2	87.5

Média 82.5

### Avaliação de Conteúdos

	1.	2.	3.	4.	5.
S1	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S2	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S3	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S4	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S5	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S6	Sim	Sim	Sim <sup>*1</sup>	Sim	Sim
S7	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S8	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S9	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S10	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S11	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S12	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S13	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S14	Sim	Sim	Sim	Sim	Não <sup>*2</sup>
S15	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim

\*1 Novo paradigma do livro: Interesse das novas gerações.

\*2 Talvez se o tivesse lido (o livro) todo me sentisse mais apta.

### 6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

- S1 Sim porque acaba por criar mais empatia com o utilizador e torna o objeto mais interessante, desperta curiosidade.
- S2 Sim porque as interações tornam os objetos mais memoráveis para além que oferecem uma explicação mais “prática” do assunto tratado.
- S3 Sim, sem dúvida. A interação torna bastante mais fácil e rápida a interiorização do conhecimento.
- S4 Sim, conseguindo captar a atenção, no entanto, depende depois da temática do livro.
- S5 Sim, pois torna-os menos “chatos” e mais apetecíveis.
- S6 Sim, exemplo: novos manuais escolares.

- S7 Sim, pois acaba por captar mais a atenção do utilizador e não é apenas um mero livro ou apenas “outro livro”.
- S8 Evidentemente.
- S9 Sim, bastante útil com parte tátil/ real/ física.
- S10 Sim, sem dúvida. Não só adultos mas também as crianças que desde muito cedo começam a ter contacto com a tecnologia e deixam de dar a importância necessária ao objeto livro. Esta seria uma boa solução.
- S11 Sim, porque os torna menos estáticos e mais interessantes para o próprio utilizador.
- S12 Sem dúvida alguma. Acho que um livro se torna muito mais interessante quando é complementado com a participação e ação do utilizador.
- S13 Na minha opinião o Design de Interação através de objetos impressos, ajuda e auxilia bastante, pois é uma forma de explicar de forma simples e direta algum tipo de interação.
- S14 Sim, ao incorporar elementos que pedem uma interação por parte do utilizador, o conteúdo do livro torna-se mais facilmente entendido e cria-se uma ligação mais íntima entre o utilizador e o objeto impresso.
- S15 Sim claro. Torna a experiência diferente e única.

## **7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?**

- S1 Sim porque geralmente as pessoas associam um livro a algo que não é interativo e ao mesmo tempo também dá a conhecer ao público o que é o design de interação, já que é algo com que as pessoas ainda não estão muito familiarizadas.
- S2 Sim porque aborda o tema de forma mais divertida e cria explicações mais práticas de um tema tão complexo como é o Design de Interação
- S3 Sim, ao ter a possibilidade de testar a interação paralelamente ao que está escrito no livro, torna muito mais interessante o processo.
- S4 Sim, de forma a perceber que há outros meios de tratar de Design de Interação.
- S5 Sim, porque para além do que está escrito, a experiência de interação ajuda-nos a perceber melhor, experimentando.
- S6 Sim.
- S7 Sim, pois o utilizador pode experimentar as várias interações existentes no livro, percebendo assim o que são interações e como funcionam.
- S8 Sim, bastante.
- S9 Sim.

- S10** Sim. Ao ter contacto com um livro interativo, a pessoa fica entusiasmada em aprender e experienciar mais.
- S11** Sim, porque este é exemplificado através de pequenas interações que ajudam a compreender as ações e os passos que o design de interação e que a interação com um objeto implicam.
- S12** Sim. Acho que a expressão “Design de Interação” ainda é muito “categorizada” para sites e aplicações e mais objetos deste género podem fazer com que isso mude. Também dá para perceber bem que existe uma estrutura lógica para tudo o que é feito em Design.
- S13** Considero que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem pois é um objeto simples de usar e interessante e isso são fatores cruciais principalmente para quem não tem conhecimento.
- S14** Sim, sendo que um livro interativo pode explicar e também demonstrar os conceitos associados ao Design de interação, tal como este livro faz.
- S15** Sim, pois é sobre interação e a melhor maneira de aprendê-la é interagindo.

#### 8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15
<b>Simple</b>											X				
<b>Desinteressante</b>															
<b>Interativo</b>		X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X
<b>Complexo</b>				X											
<b>Útil</b>							X	X		X					X
<b>Confuso</b>															
<b>Educativo</b>	X		X		X	X	X	X		X	X	X		X	X
<b>Inovador</b>	X	X					X		X			X	X		
<b>Interessante</b>	X	X	X	X	X	X		X	X		X		X		X
<b>Previsível</b>															
<b>Aborrecido</b>															
<b>Outro</b>															X <sup>*1</sup>

\*1 Cativante.

<b>Simple:</b> 6.7%	<b>Desinteressante:</b> 0%	<b>Interativo:</b> 86.7%
<b>Complexo:</b> 6.7%	<b>Útil:</b> 26.7%	<b>Confuso:</b> 0%
<b>Educativo:</b> 73.3%	<b>Inovador:</b> 40%	<b>Interessante:</b> 73.3%
<b>Previsível:</b> 0%	<b>Aborrecido:</b> 0%	<b>Outro:</b> 6.7%

## 9. Observações e sugestões:

- S1** Está top!
- S10** Poderia fazer testes de usabilidade também com pessoas que nunca tenham tido contacto com um objeto impresso deste tipo. De diferentes faixas etárias.
- S12** Gostei muito do projeto. Pessoalmente, não costumo comprar livros, porque não captam a minha atenção, mas este compraria.
- S14** Ter o cuidado de escolher materiais resistentes ao uso, já que o manuseamento pode desgastá-los e prejudicar a interação pretendida. Achei o design simples, mas interessantes e adequado ao tema.

# Análise Síntese dos Questionários de Avaliação

## Grupo de Controlo

### Caraterísticas dos sujeitos

	Idade	Género	Autoavaliação
S1	20	F	2
S2	20	F	3
S3	22	F	2
S4	20	F	3
S5	20	M	3
S6	27	F	2
S7	21	M	3
S8	29	F	3
S9	20	F	3
S10	20	F	3
S11	21	F	3
S12	20	F	3

2: 25%

3: 75%

### Avaliação Geral

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	Total
S1	5	1	5	1	4	1	5	1	5	1	97.5
S2	4	1	5	1	4	1	5	2	3	1	87.5
S3	4	1	3	2	4	2	4	1	3	3	72.5
S4	4	2	3	3	4	1	4	1	4	2	75.0
S5	4	3	4	2	5	1	4	2	4	2	77.5
S6	4	1	4	1	5	1	5	2	4	1	90.0
S7	5	2	5	1	4	3	4	1	5	2	85.0
S8	3	2	3	2	3	2	4	1	3	3	65.0
S9	4	2	3	1	5	1	4	2	4	1	82.5
S10	3	4	5	2	4	3	4	2	5	1	72.5
S11	4	1	4	1	5	1	5	1	4	1	92.5
S12	4	1	5	1	3	2	3	1	5	1	85.0

Média 82

## Avaliação de Conteúdos

	1.	2.	3.	4.	5.
S1	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S2	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S3	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S4	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S5	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S6	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S7	Sim	Sim	Sim	Sim	Não* <sup>1</sup>
S8	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S9	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S10	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S11	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
S12	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim

\*1 Não sinto que um livro apenas possa ensinar a criar design de interação.

### 6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

- S1 Muito. Considero que melhora bastante. Torna a comunicação com o utilizador mais dinâmica. Sem dúvida que optaria por comprar este livro, em vez de um sem dinâmica, como a maioria é.
- S2 Sim, pois de uma certa forma comunica mais com o utilizador, em comparação com outros tipos de livro.
- S3 Sim, a pessoa acaba por gostar e “achar piada”.
- S4 Claro. Desperta a curiosidade do utilizador, estimula a compra e a própria interação por parte do usuário.
- S5 Sim, porque o tocar e o interagir com o livro dá uma experiência nova ao utilizador. O toque é essencial.
- S6 Sim, exemplo: novos manuais escolares.
- S7 -
- S8 Sim, acaba por interagir mais, e o utilizador acaba por dedicar mais tempo e atenção ao objeto.
- S9 Sim, torna-os mais versáteis e interessantes.
- S10 Nem sempre ajuda em (?) como o tipo de impressão: por exemplo as cores que queríamos, e aparecem no ecrã, não ficam idênticas ou a perceção dos objetos no computador (?) um impacto diferente depois de impresso.
- S11 Sim.
- S12 Sim, torna-se mais apelativo e mais fácil de despertar.

## 7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

- S1 Sem dúvida! Uma grande aposta a considerar!
- S2 Sim.
- S3 Sim, quando temos uma coisa física acaba por ser mais fácil de perceber como funcionam as coisas; acho importante a explicação com a exemplificação.
- S4 Sim, o contacto entre o utilizador e o objeto torna isso possível.
- S5 Sim. Nós interagimos com o livro. Há uma interação, uma ação. Logo, a aprendizagem é imediata. E prática em vez de teórica.
- S6 Sim, porque exemplifica exatamente o que defende.
- S7 -
- S8 Sim. Ao interagir acabamos por ter contacto com (?) que talvez usamos no dia a dia, mas não a identificar com Design de Interação.
- S9 Sim.
- S10 Sim.
- S11 Sim, dá a possibilidade de mais pessoas a poderem utilizar.
- S12 Sim, é mais fácil ver o objeto que estamos a falar e perceber com interagimos com ele.

## 8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
Simple						X						X
Desinteressante												
Interativo	X	X	X			X	X			X	X	
Complexo				X	X				X			
Útil												X
Confuso												
Educativo	X	X	X	X	X		X	X		X	X	X
Inovador	X	X	X		X			X	X			
Interessante	X	X		X		X	X	X	X	X	X	
Previsível												
Aborrecido												
Outro	X <sup>*1</sup>											

\*1 Dinâmico.

<b>Simple:</b>	16.7%	<b>Desinteressante:</b>	0%	<b>Interativo:</b>	58.3%
<b>Complexo:</b>	25%	<b>Útil:</b>	8.3%	<b>Confuso:</b>	0%
<b>Educativo:</b>	83.3%	<b>Inovador:</b>	50%	<b>Interessante:</b>	75%
<b>Previsível:</b>	0%	<b>Aborrecido:</b>	0%	<b>Outro:</b>	6.7%

## 9. Observações e sugestões:

- S1 Parabéns!
- S2 Continua! Está bastante interessante e boa sorte!
- S3 Acho que está um projeto muito bem conseguido com um grafismo que funciona bastante bem com o tipo de livro que é. Parabéns.
- S7 Ter alguns exercícios para explicar o que se aprendeu.
- S8 Já as disse pessoalmente.
- S8 A espessura de certas páginas tornam-o difícil de manusear.

# ANEXO J

FORMULÁRIOS E QUESTIONÁRIOS  
PREENCHIDOS

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

Mariana Pato  
Assinatura

Inês Caixeiro  
Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

Teresa Sebastião  
Assinatura

Inês Caixeiro  
Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

Mariana Elvas

Assinatura

Inês Caixeiro

Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.


Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

  
Assinatura

  
Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

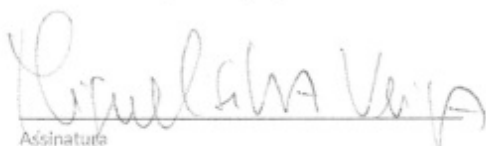
Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

  
Assinatura

  
Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

Carolina Ceada

Assinatura

Inês Caixeiro

Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

  
Assinatura

  
Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.


Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

  
Assinatura

  
Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

  
Assinatura

  
Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

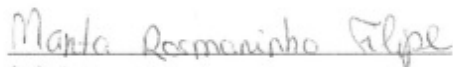
Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.



Assinatura



Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

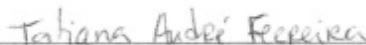
Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

  
Assinatura

  
Assinatura da Investigadora



# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

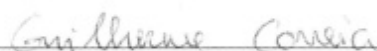
Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

  
Assinatura

  
Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

Inês Simões  
Assinatura

Inês Caixeiro  
Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

Joana Gonçalves  
Assinatura

Inês Caixeiro  
Assinatura da Investigadora

## SUJEITO 1

## Questionário de Avaliação

Idade: 23Sexo:  F  MJá teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente					Concordo Fortemente	
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5		
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5		
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5		

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

Sim porque acaba por criar mais empatia com o utilizador e torna o objecto mais interessante, desperta curiosidade.

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

Sim porque geralmente as pessoas associam um livro a algo que não é interativo e ao mesmo tempo também dá a conhecer ao público o que é o design de interação, já que é algo com que as pessoas ainda não estão muito familiarizadas.

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input checked="" type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

Está top!

## SUJEITO 2

# Questionário de Avaliação

Idade: 23

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente		Concordo Fortemente		
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

Sim porque as interações tornam os objetos mais memoráveis para além que oferecem uma explicação mais "prática" do assunto tratado.

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

Sim porque aborda o tema de forma mais divertida e cria explicações mais práticas de um tema tão complexo como é o Design de Interação

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input checked="" type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input type="checkbox"/> Educativo	<input checked="" type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

## SUJEITO 3

# Questionário de Avaliação

Idade: 22

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente		Concordo Fortemente		
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

Sim, sem dúvida. A interação torna bastante mais fácil e rápida a ~~interiorização~~ interiorização do conhecimento.

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

Sim, ao ter a possibilidade de testar a interação paralelamente ao que está escrito no livro, torna muito mais interessante o processo.

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input checked="" type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

## SUJEITO 4

# Questionário de Avaliação

Idade: 22

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente			Concordo Fortemente	
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

*Sim, conseguindo captar a atenção, no entanto, depende depois da temática do livro.*

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

*Sim, de forma a perceber que há outros meios de tratar de Design de Interação.*

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input checked="" type="checkbox"/> Interativo
<input checked="" type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input type="checkbox"/> Educativo	<input type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

*Z*

## SUJEITO 5

# Questionário de Avaliação

Idade: 22

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente			Concordo Fortemente	
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

Sim, pois torna-os menos "chatos" e mais apetecíveis.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

Sim, porque para além do que está escrito, a experiência ~~em~~ de interação ajuda-nos a perceber melhor, experimentando  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input checked="" type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

## SUJEITO 6

# Questionário de Avaliação

Idade: 22

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente			Concordo Fortemente	
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? NOVO PARADIGMA DO LIVRO;  
INTERESSES DAS NOVAS GERAÇÕES

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

Sim, exemplo: novos materiais em materiais escolares

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

Sim

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input checked="" type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

## SUJEITO 7

# Questionário de Avaliação

Idade: 22

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Díscordo			Concordo	
	Fortemente			Fortemente	
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

Sim, pois acaba por captar mais a atenção do utilizador e não é apenas um mero Livro ou apenas "outro Livro"  
\_\_\_\_\_

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

Sim, pois o utilizador pode experimentar as várias interações existentes no Livro percebendo assim o que são interações e como funcionam.  
\_\_\_\_\_

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input checked="" type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input checked="" type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input checked="" type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

## SUJEITO 8

# Questionário de Avaliação

Idade: 23

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente		Concordo Fortemente		
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

EVIDENTEMENTE  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

SIM, BASTANTE  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input checked="" type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

## SUJEITO 9

# Questionário de Avaliação

Idade: 23

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente			Concordo Fortemente	
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

*Sim, bastante útil a parte tátil/Real/ Física*  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

*Sim,*  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input checked="" type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input type="checkbox"/> Educativo	<input checked="" type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

## SUJEITO 10

# Questionário de Avaliação

Idade: 22

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente		Concordo Fortemente		
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

*Sim, sem dúvida. Não só adultos mas também as crianças que desde muito cedo começam a ter contacto com a tecnologia e deixam de dar a importância necessária ao objeto livro. Esta seria uma boa solução.*

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

*Sim. Ao ter contacto com um livro interativo, a pessoa fica entusiasmada em aprender e experienciar mais.*

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input checked="" type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input checked="" type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input type="checkbox"/> Inovador	<input type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

*Podria fazer testes de usabilidade também com pessoas que nunca tenham tido contacto com um objeto impresso deste tipo. De diferentes faixas etárias.*

## SUJEITO 11

# Questionário de Avaliação

Idade: 22

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente			Concordo Fortemente	
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

*Sim, porque os torna menos estáticos e mais interessantes para o próprio utilizador.*

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

*Sim, porque este é exemplificado através de pequenas interações que ajudam a compreender as ações e os passos ~~do~~ <sup>de</sup> design de interação e que a interação com um objeto implicam.*

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input checked="" type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input checked="" type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

## SUJEITO 12

# Questionário de Avaliação

Idade: 22

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Díscordo Fortemente		Concordo Fortemente		
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

Sem dúvida alguma. Acho que um livro se torna muito mais interessante quando é complementada com a participação e ação do utilizador.

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

Sim. Acho que a expressão "Design de Interação" ainda é muito "categorizada" para sites e aplicações e mais objetos deste género podem fazer com que isso mude. Também dá para perceber bem que existe uma estrutura e uma lógica para tudo o que é feito em Design.

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input checked="" type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input checked="" type="checkbox"/> Inovador	<input type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

Gostei muito do projeto. Pessoalmente, não estou a comprar livros, porque não captam a minha atenção, mas este compraria.

## SUJEITO 13

# Questionário de Avaliação

Idade: 22

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente		Concordo Fortemente		
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

Na minha opinião o Design de interação ajuda através de objetos impressos, ajuda e auxilia bastante, pois é uma forma de explicar de forma simples e direta algum tipo de interação.

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

considero que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem pois é um objeto simples de usar e interessante e para isso são fatores cruciais principalmente para quem não tem conhecimento.

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input checked="" type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input type="checkbox"/> Educativo	<input checked="" type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

## SUJEITO 14

# Questionário de Avaliação

Idade: 22

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente		Concordo Fortemente		
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? Talvez se o tivesse lido <sup>(o livro)</sup> todo me sentisse mais apta.

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

Sim, ao incorporar elementos que pedem ~~uma~~ uma interação por parte do utilizador, o conteúdo do livro torna-se mais facilmente entendido e cria-se uma ligação mais íntima entre o utilizador e o objeto impresso.

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

Sim, sendo ~~que~~ que um livro interativo pode explicar e também demonstrar os conceitos associados ao Design de Interação, tal como este livro faz.

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input checked="" type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input type="checkbox"/> Inovador	<input type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

Ter o cuidado de escolher materiais resistentes ao uso, já que o manuseamento pode desgastá-los e prejudicar a interação pretendida.

Achei o design simples <sup>mas</sup> interessante e adequado ao tema.

## SUJEITO 15

# Questionário de Avaliação

Idade: 23

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente		Concordo Fortemente		
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

Sim claro. Torna a experiência diferente e  
única

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

Sim, pois é sobre interação e a melhor  
maneira de aprende-la é interagindo

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input checked="" type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input checked="" type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: <u>cativante</u>

9. Observações e sugestões:

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

Guilherme Ramos Henriques

Assinatura

Inês Caixeiro

Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.


Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

  
Assinatura

  
Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

  
Assinatura

  
Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

Rita Pinto  
Assinatura

Inês Caixeiro  
Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

  
Assinatura

  
Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.


Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

  
Assinatura

  
Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

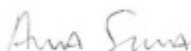
Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

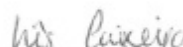
O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.



Assinatura



Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

Ana Luísa Rocha

Assinatura

Inês Caixeiro

Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

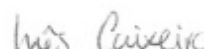
O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.



Assinatura



Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

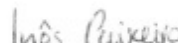
O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.



Assinatura



Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

Bruno Sebastião dos Santos  
Assinatura

Inês Caixeiro  
Assinatura da Investigadora

# Formulário de Participação

Convidamos a participar num teste de usabilidade para a investigação da tese de mestrado de Inês Caixeiro, aluna de Mestrado da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Escolhemos a sua presença por ser aluno de Design de Comunicação, que já teve contacto com o Design de Interação ou por ser aluno de Design, que ainda não teve contacto com a área.

A participação neste estudo de usabilidade é voluntária, sendo possível desistir em qualquer momento. Neste formulário de participação, encontra todas as informações essenciais da investigação. Por favor, leia-o com atenção e se houver alguma questão, não hesite em perguntar.

---

## Título

Design de Interação e o Livro Impresso:  
Uma experiência pedagógica para utilizadores

## Objetivo da Investigação

Esta investigação, tem como objetivo investigar e demonstrar a importância do livro impresso numa sociedade, cada vez mais, dominada pelas tecnologias digitais.

Através da elaboração de um objeto experimental, um livro, pretende-se compreender de que forma o design de interação pode auxiliar o livro impresso, de modo a criar uma boa experiência ao seu leitor/utilizador.

## Teste de Usabilidade

O teste terá aproximadamente 10 minutos. Durante este tempo, será pedido para realizar algumas tarefas e para ir respondendo a algumas perguntas sobre o objeto.

É importante que, durante o manuseamento do objeto, comente em voz alta as suas opiniões e que observe atentamente o protótipo, para no final responder a um questionário sobre o mesmo.

Li e compreendi o presente formulário e concordo com a minha participação neste teste de usabilidade.

Assinatura



Assinatura da Investigadora



## SUJEITO 1

## Questionário de Avaliação

Idade: 20Sexo:  F  MJá teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente				Concordo Fortemente	
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1		<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input checked="" type="checkbox"/> 1		<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1		<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1		<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1		<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1		<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1		<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input checked="" type="checkbox"/> 1		<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1		<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1		<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

Muito. Considero que melhora bastante. Tome e comunicação com o utilizador mais dinâmica. Sem dúvida que optaria por comprar este livro, em vez de um sem dinâmica, como a maioria é.

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

Sem dúvida! Uma grande aposta e considerar!

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input checked="" type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input checked="" type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input checked="" type="checkbox"/> Outro: <u>Dinâmico</u>

9. Observações e sugestões:

Parabéns!

## SUJEITO 2

# Questionário de Avaliação

Idade: 20 \_\_\_\_\_

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente		Concordo Fortemente		
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

Sim, pois de uma certa forma comunica mais com o utilizador, em comparação com outros tipos de livro

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

Sim, tem vários pontos importantes

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input checked="" type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input checked="" type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

~~Continua! está bastante interessante, é algo que eu~~  
Continua! está bastante interessante, é algo que eu  
e boa sorte!

## SUJEITO 3

# Questionário de Avaliação

Idade: 22

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Díscordo Fortemente		Concordo Fortemente		
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

Sim, a pessoa acaba por gostar e "achar piada"  
ao folhear este livro.

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

Sim, quando temos uma coisa física acaba por  
ser mais fácil de perceber como funcionam as coisas;  
acha importante a explicação com a exemplificação.

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input checked="" type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input checked="" type="checkbox"/> Inovador	<input type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

Acho que está um projecto muito bem  
conseguido com um grafismo que funciona bastante  
bem com o tipo de livro que é. Parabéns.

## SUJEITO 4

# Questionário de Avaliação

Idade: 20

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente		Concordo Fortemente		
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

*Claro. Desperta a curiosidade do utilizador, estimula a  
compete e a própria interação por parte do usuário.*

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

*Sim, o contacto entre o utilizador e o objeto torna  
isso possível.*

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input type="checkbox"/> Interativo
<input checked="" type="checkbox"/> Complexo	<input checked="" type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input checked="" type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

*(Handwritten mark)*

## SUJEITO 5

# Questionário de Avaliação

Idade: 20

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente					Concordo Fortemente	
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5		
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

~~Sim, porque, por exemplo, em ebooks, não há~~  
Sim, porque o tocar e o interagir com o livro dá uma experiência nova ao utilizador. O toque é essencial.

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

Sim. Nós interagimos com o livro. Há uma interação, uma ação logo, a aprendizagem é imediata. É prática em vez de teórica.

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input type="checkbox"/> Interativo
<input checked="" type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input checked="" type="checkbox"/> Inovador	<input type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

## SUJEITO 6

# Questionário de Avaliação

Idade: 27

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento  
 2 Tenho pouco conhecimento  
 3 Tenho algum conhecimento  
 4 Tenho bastante conhecimento  
 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente					Concordo Fortemente	
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5		
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5		
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5		

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

*sim, existe uma tridimensionalidade interessante que mantém o utilizador mais atento*  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

*sim, porque exemplifica exactamente o que defende.*  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input checked="" type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input checked="" type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input type="checkbox"/> Educativo	<input type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

## SUJEITO 7

# Questionário de Avaliação

Idade: 21

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente		Concordo Fortemente		
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? não sinto que um livro apenas possa resumir a criação de interações

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input checked="" type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

Ter alguns exercícios para explicar o que se aprendeu

## SUJEITO 8

# Questionário de Avaliação

Idade: 29

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Díscordo		Concordo		
	Fortemente			Fortemente	
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

*Sim, acaba por envolver mais, e o utilizador acaba por dedicar mais tempo e atenção ao objeto.*

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

*Sim. Ao interagir acabamos por ter contacto com uma ação que talvez usamos no dia a dia mas não a identificar como Design de Interação.*

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input checked="" type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

*Já as disse pessoalmente.*

## SUJEITO 9

# Questionário de Avaliação

Idade: 20

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente		Concordo Fortemente		
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

*Sim, torna-os mais versáteis e interessantes.*

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

*Sim.*

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input type="checkbox"/> Interativo
<input checked="" type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input type="checkbox"/> Educativo	<input checked="" type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

*A espessura de certas páginas tornam-o difícil de manusear.*

## SUJEITO 10

# Questionário de Avaliação

Idade: 20

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente			Concordo Fortemente	
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

Não sempre ajuda em ações como o tipo de impressões: por exemplo as cores que escolhemos, e aparece no ecrã, não ficam impressas ou a percepção dos objetos no computador tem um impacto diferente sobre as impressões.

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

Sim  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input checked="" type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

## SUJEITO 11

# Questionário de Avaliação

Idade: 21

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente			Concordo Fortemente	
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

Sim.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

Sim, dá a possibilidade de mais pessoas a poderem utilizar.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

<input type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input checked="" type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input type="checkbox"/> Inovador	<input checked="" type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

## SUJEITO 12

# Questionário de Avaliação

Idade: 20

Sexo:  F  M

Já teve a UC Design de Interação?  Sim  Não

Autoavaliação dos seus conhecimentos em Design de Interação:

- 1 Não tenho conhecimento
- 2 Tenho pouco conhecimento
- 3 Tenho algum conhecimento
- 4 Tenho bastante conhecimento
- 5 Tenho conhecimento avançado

## Avaliação Geral

	Discordo Fortemente		Concordo Fortemente		
1. Acho que gostaria de usar este objeto com frequência.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
2. Achei o objeto desnecessariamente complexo.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
3. Achei o objeto fácil de usar.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
4. Acho que iria precisar do apoio de uma pessoa técnica para ser capaz de usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
5. Achei as diversas funções neste objeto bem integradas.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
6. Achei que havia muita inconsistência neste objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input checked="" type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
7. Imagino que a maioria das pessoas iria aprender a utilizar este objeto muito rapidamente.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input checked="" type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
8. Achei o objeto muito complicado de usar.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
9. Senti-me bastante confiante em usar o objeto.	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 5
10. Precisava de aprender várias coisas antes de começar a usar este objeto.	<input checked="" type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

## Avaliação de Conteúdos

1. Considera que o tema do Design de Interação está bem retratado?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

2. Achou que as interações eram relevantes e coerentes com o texto?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

3. Considera importante a inclusão das interações no livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

4. Sentiu a sua presença, enquanto utilizador, mais valorizada com este livro?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

5. Considera, que depois da utilização do livro, se sente mais apto e entusiasmado a criar objetos interativos?

Sim  Não Se respondeu não, porque? \_\_\_\_\_

6. Considera que o design de interação pode ajudar a melhorar a experiência do utilizador em objetos impressos?

*Sim, torna-se mais apelativo e mais fácil de despertar interesse.*

7. Considera que um livro impresso interativo beneficia a aprendizagem do Design de Interação?

*Sim, é mais fácil ver o objeto que (fz) estamos a falar e perceber com interações com ele.*

8. Escolha os três adjetivos que melhor descrevem o objeto:

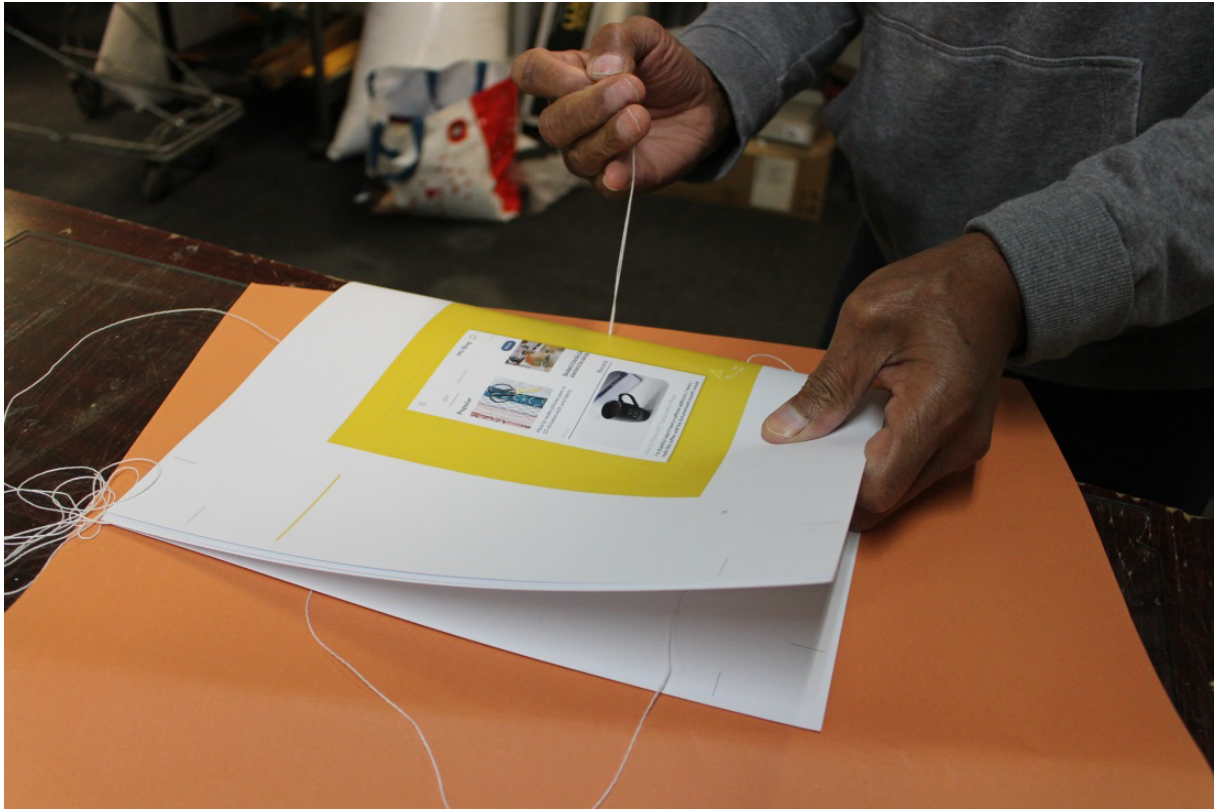
<input checked="" type="checkbox"/> Simples	<input type="checkbox"/> Desinteressante	<input type="checkbox"/> Interativo
<input type="checkbox"/> Complexo	<input checked="" type="checkbox"/> Útil	<input type="checkbox"/> Confuso
<input checked="" type="checkbox"/> Educativo	<input type="checkbox"/> Inovador	<input type="checkbox"/> Interessante
<input type="checkbox"/> Previsível	<input type="checkbox"/> Aborrecido	<input type="checkbox"/> Outro: _____

9. Observações e sugestões:

# ANEXO K

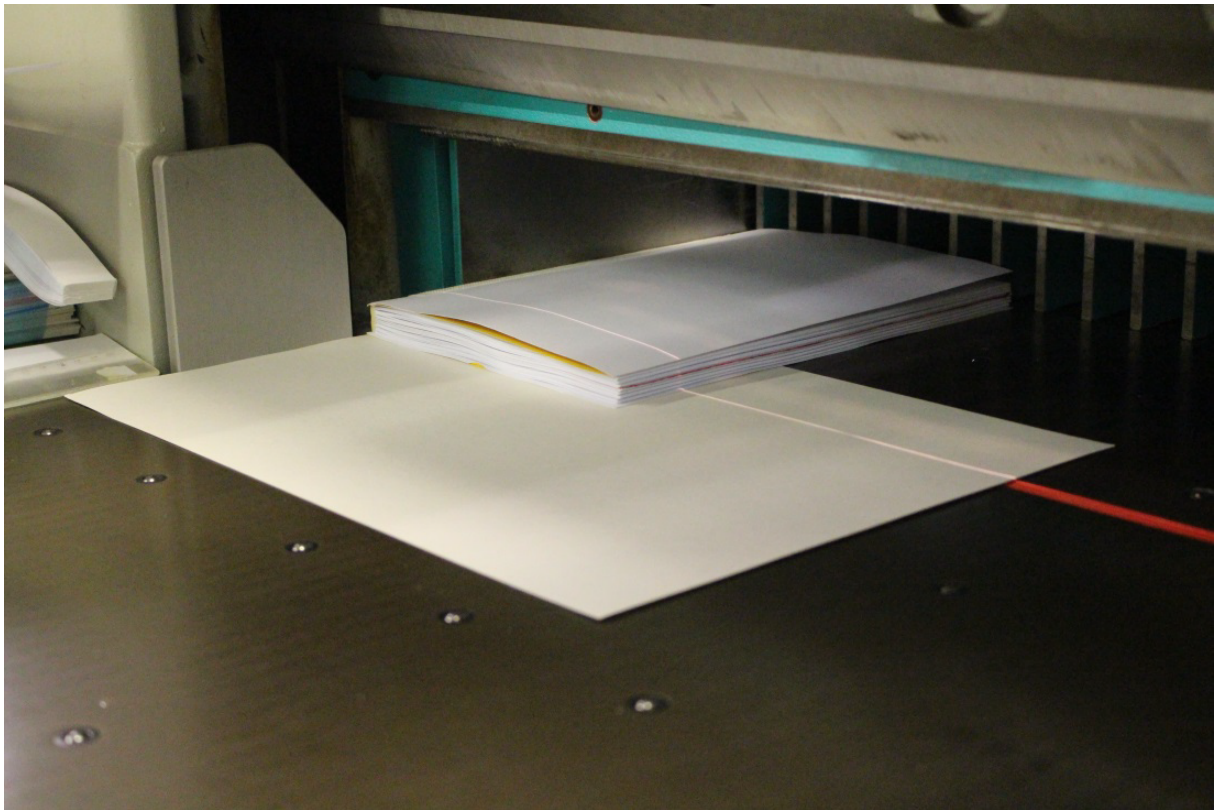
CONCEÇÃO DO PROTÓTIPO FINAL



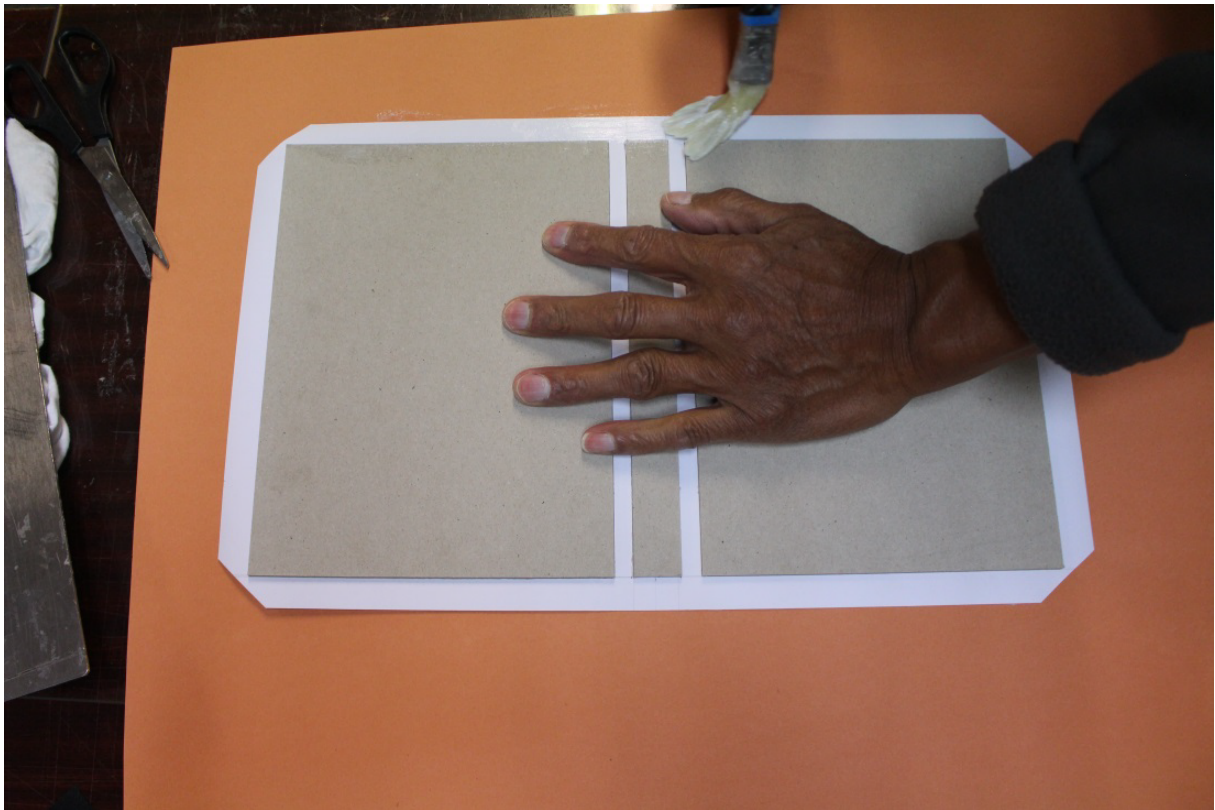
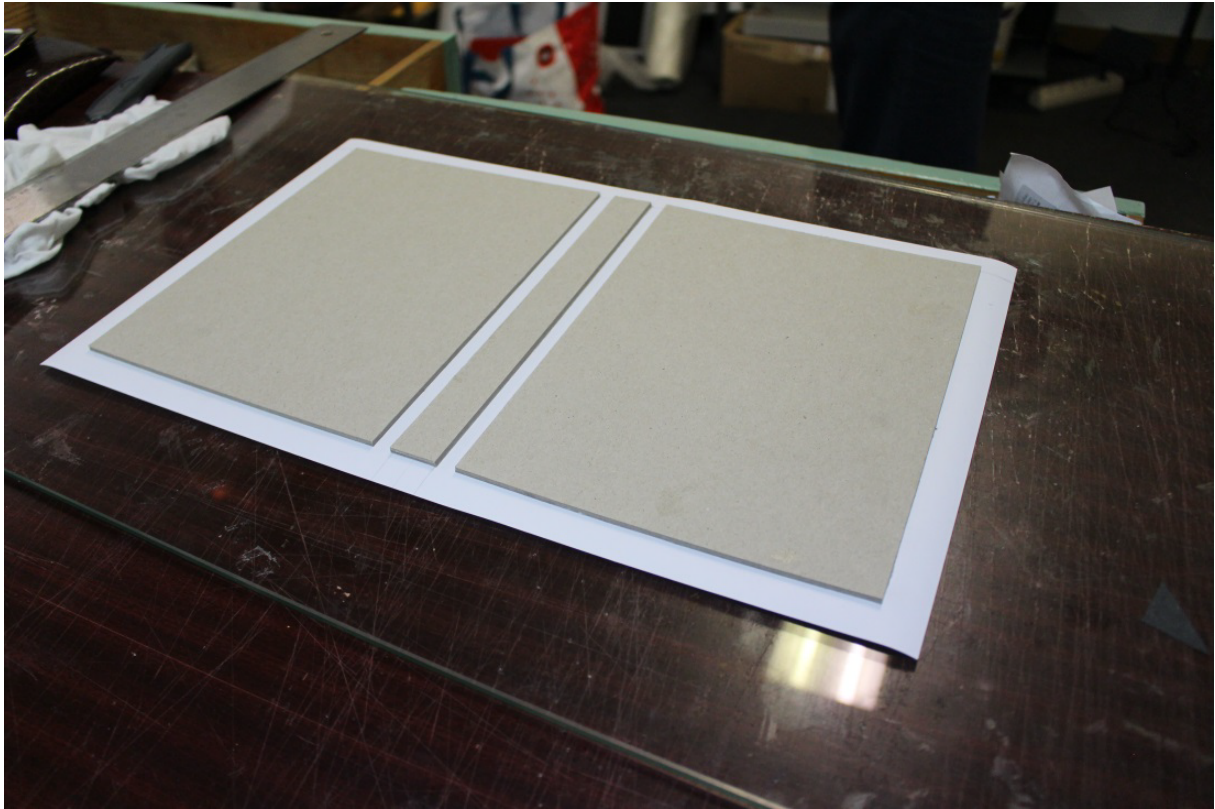




















# ANEXO L

PROTÓTIPO FINAL





Design para (inter)ação  
Um manual interativo para iniciantes  
Inês Caixeiro/Marco Neves  
Impresso em Lisboa, Portugal  
Dezembro de 2017  
Nenhuma parte deste livro pode ser reproduzida, copiada  
ou transmitida sob forma que for, sem autorização prévia  
e escrita dos proprietários do livro.







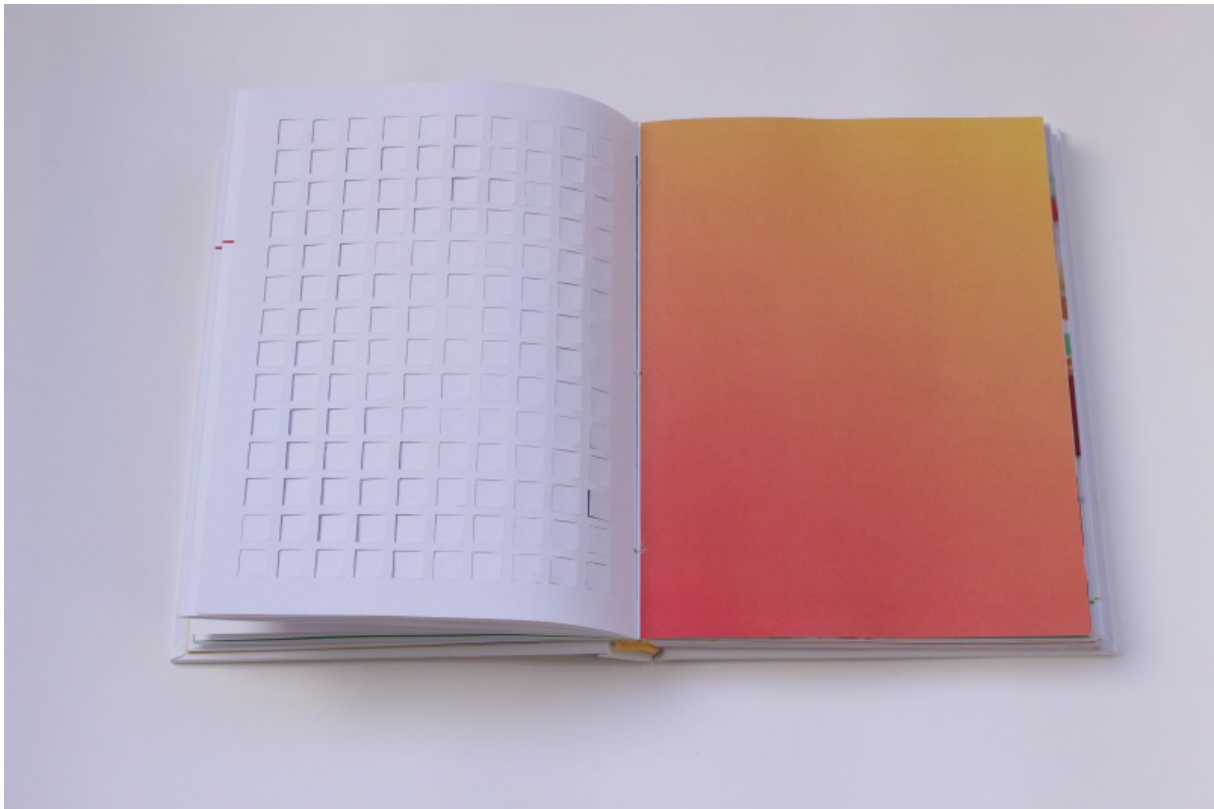












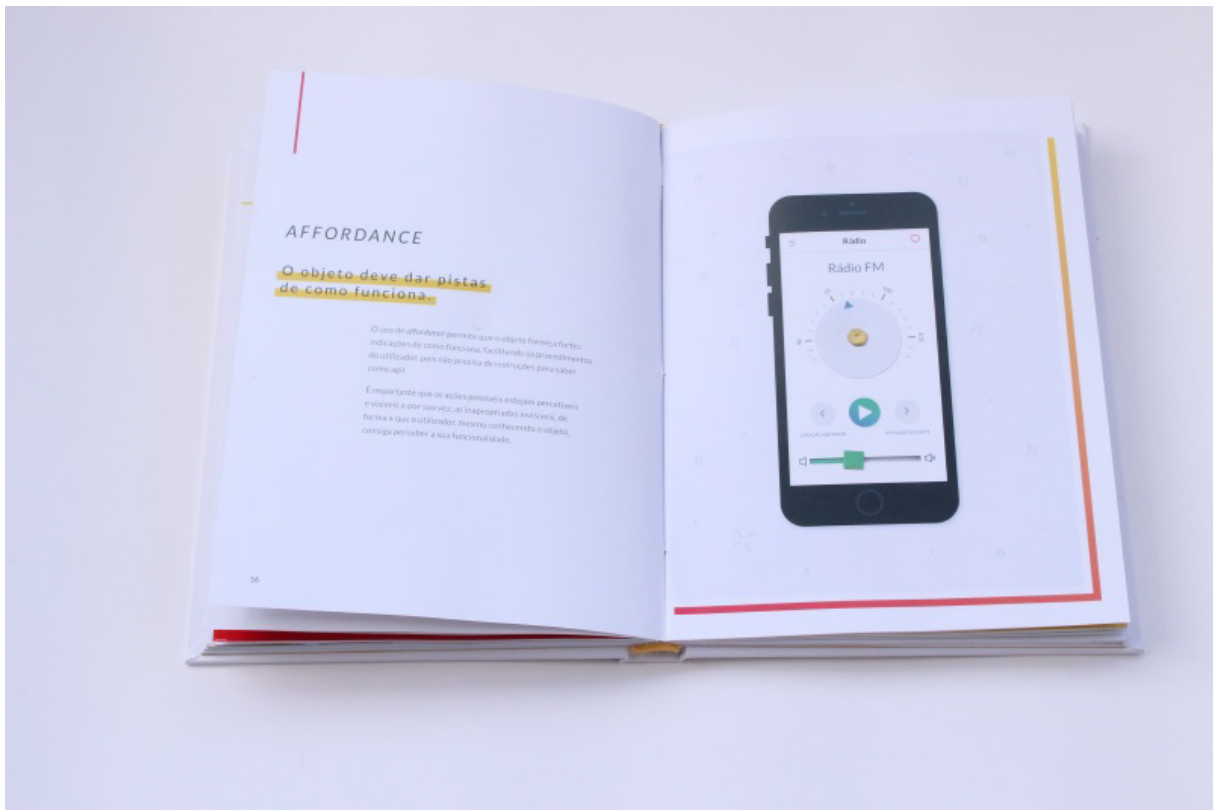












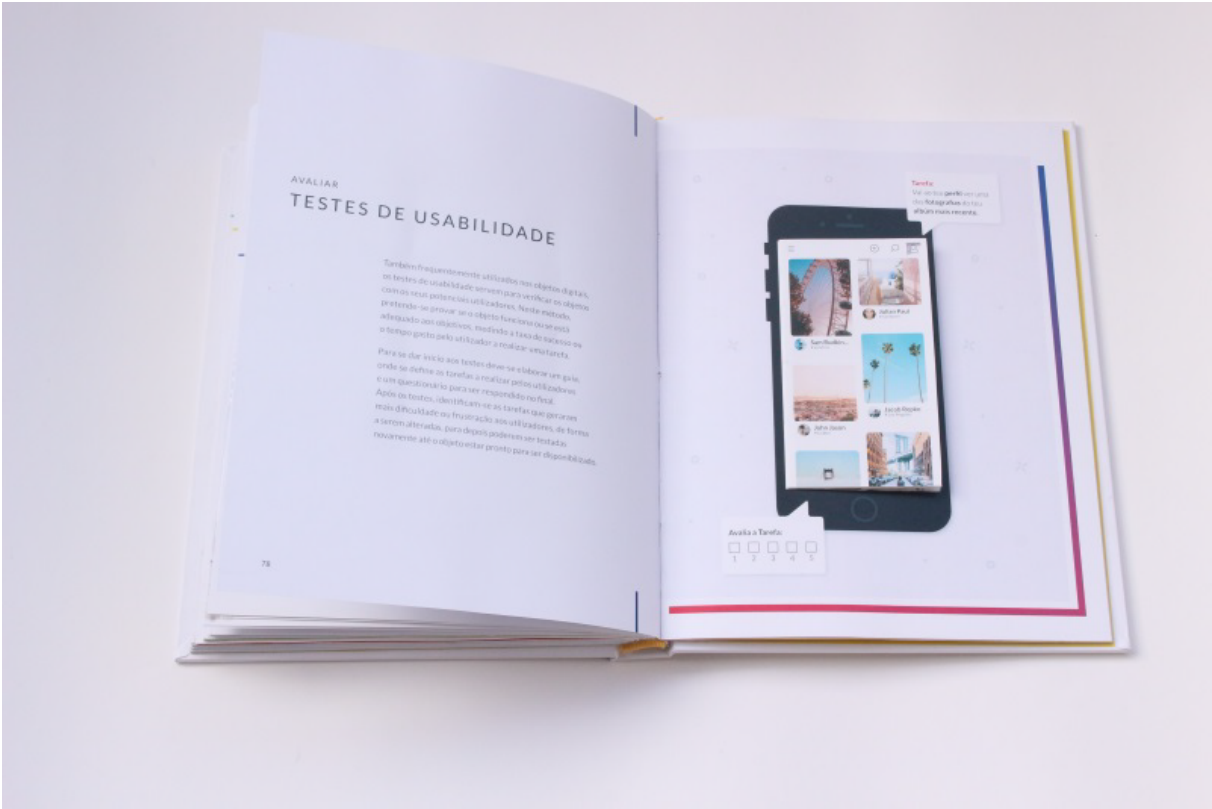












**Livros**  
Design de Interação



The Design of Everyday Things  
- Donald Norman



Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things  
- Donald Norman



Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction  
- Jennifer Preece, Yvonne Rogers & Helen Sharp



About Face 3: The Essentials of Interaction Design  
- Alan Cooper, Robert Reisman & David Cross



Designing Interactions  
- Bill Moggridge



Designing Media  
- Bill Moggridge



Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices  
- Dan Saffer



Microinteractions: Designing with Details  
- Dan Saffer

**Experiência do Utilizador**



The Secrets of User Experience: User-centered Design for the Web and Beyond  
- Jesse James Garrett



Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design  
- Bill Buxton



Seductive Interaction Design: Creating Playful, Fun, and Effective User Experiences  
- Stephen P. Anderson



A Project Guide to UX Design: For User Experience Designers in the Field or in the Making  
- Russ Unger & Carolyn Chandler

**Web e Mobile**



Mobile Design Pattern Gallery: UI Patterns for Smartphone Apps  
- Theresa Neil



Single and Usable: Web, Mobile, and Interaction Design  
- Glenn Colborne



Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability  
- Steve Krug



Essential Mobile Interaction Design: Perfecting Interface Design in Mobile Apps  
- Cameron Savage & Josh Worthold

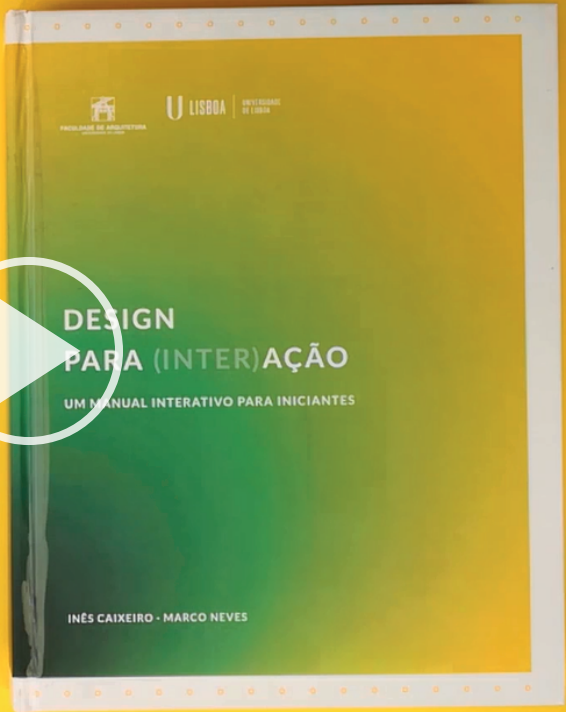






# ANEXO M

VÍDEO DE DEMONSTRAÇÃO



DESIGN  
PARA (INTER)AÇÃO

UM MANUAL INTERATIVO PARA INICIANTES

INÉS CAIXEIRO - MARCO NEVES

