

Lista de verificação para cenários:

1. O cenário possui um ator principal com objetivos claros?

Em geral, cada cenário apresenta um ator principal e um objetivo principal. Tal objetivo pode

Fonte: Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. da; Silveira, M. S.; Gasparini, I.; Darin, T.; Barbosa, G. D. J. (2021) Interação Humano-Computador e Experiência do usuário. Autopublicação. ISBN: 978-65-00-19677-1. p, 172 a 177.

2. Descreve um enredo com sequência de ações e eventos concretos?

dirigem as tarefas que ele realiza. Um cenário possui um enredo, que inclui sequências de ações e eventos: o que os usuários fazem, o que acontece com eles, que mudanças ocorrem no ambiente, e assim por diante. Essas ações e eventos podem ajudar, atrapalhar ou ser irrelevantes para o atingimento do objetivo.

Fonte: Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. da; Silveira, M. S.; Gasparini, I.; Darin, T.; Barbosa, G. D. J. (2021) Interação Humano-Computador e Experiência do usuário. Autopublicação. ISBN: 978-65-00-19677-1. p, 172 a 177.

3. Inclui contexto ou ambiente que motiva ou explica as ações dos atores?

- *ambiente ou contexto*: detalhes da situação que motivam ou explicam os objetivos, ações e reações dos atores do cenário;

Fonte: Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. da; Silveira, M. S.; Gasparini, I.; Darin, T.; Barbosa, G. D. J. (2021) Interação Humano-Computador e Experiência do usuário. Autopublicação. ISBN: 978-65-00-19677-1. p, 172 a 177.

4. Apresenta as ações observáveis realizadas pelos atores?

5. Contempla eventos externos ou reações do sistema/ambiente?

6. Considera o planejamento mental dos atores? Contém avaliação mental do ator sobre as ações e resultados?

- *planejamento*: atividade mental dirigida para transformar um objetivo em um comportamento ou conjunto de ações;
- *ações*: comportamento observável;
- *eventos*: ações externas ou reações produzidas pelo computador ou outras características do ambiente; algumas delas podem ser ocultas ao ator mas importantes para o cenário;
- *avaliação*: atividade mental dirigida para interpretar a situação.

Fonte: Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. da; Silveira, M. S.; Gasparini, I.; Darin, T.; Barbosa, G. D. J. (2021) Interação Humano-Computador e Experiência do usuário. Autopublicação. ISBN: 978-65-00-19677-1. p, 172 a 177.

7. Inclui as características pessoais relevantes dos atores? Caso use personas, os atores são personas previamente elaboradas?

A descrição de um ator no cenário deve incluir as suas características pessoais que forem relevantes ao cenário. Caso os cenários sejam utilizados em conjunto com personas, os atores dos cenários são as personas elaboradas previamente. Na atividade de análise, em particular, utilizamos **cenários de análise**

Fonte: Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. da; Silveira, M. S.; Gasparini, I.; Darin, T.; Barbosa, G. D. J. (2021) Interação Humano-Computador e Experiência do usuário. Autopublicação. ISBN: 978-65-00-19677-1. p, 172 a 177.

8. Título que descreve brevemente a situação. Há descrição situação inicial dos atores?
9. Referência a outros cenários alternativos para atingir os mesmos objetivos.

sobre planejamento e avaliação das ações realizadas. Cada cenário costuma ter um título que descreve brevemente a situação, sem muitos detalhes; os atores que participam do cenário; uma breve descrição da situação inicial em que os atores se encontram; e referências a outros cenários que permitam aos atores atingir os mesmos objetivos de diferentes maneiras. Segundo Rosson e Carroll (2002); Cooper (1999), os elementos característicos de um cenário são:

Fonte: Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. da; Silveira, M. S.; Gasparini, I.; Darin, T.; Barbosa, G. D. J. (2021) Interação Humano-Computador e Experiência do usuário. Autopublicação. ISBN: 978-65-00-19677-1. p, 172 a 177.

10. Ajuda a capturar requisitos e entender atividades? Permite explorar soluções de design?
11. Apoia a avaliação da adequação do produto aos usuários?

Os cenários podem ser utilizados em diversas etapas do processo, com diferentes objetivos: para descrever uma história num domínio de atividade, visando capturar requisitos e auxiliar no entendimento da atividade, levantar questões sobre a introdução de tecnologia, explorar diferentes soluções de design e avaliar se um produto satisfaz a necessidade dos seus usuários (Rosson e Carroll, 2002). Além de poderosos, os cenários requerem menos custo e tempo quando comparados com modelos e protótipos complexos, o que os torna uma ferramenta importante em todo o processo de design de IHC.

Fonte: Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. da; Silveira, M. S.; Gasparini, I.; Darin, T.; Barbosa, G. D. J. (2021) Interação Humano-Computador e Experiência do usuário. Autopublicação. ISBN: 978-65-00-19677-1. p, 172 a 177.

12. Foi usada a técnica de questionamento sistemático para aprofundar proposições: “Por quê? Como? O que é? X pode ser feito da forma Y? X faz parte de Y?”

Carroll et al. (1994) propõem a técnica de **questionamento sistemático**. Trata-se de segmentar o cenário em proposições e investigar mais profundamente cada proposição a partir de um conjunto geral de perguntas, cujas respostas, por sua vez, geram novas proposições, repetindo o ciclo até que o conjunto de proposições seja considerado suficientemente completo. Os tipos gerais de perguntas que eles sugerem são: *Por quê? Como? O que é? X pode ser feito da forma Y? X faz parte de Y?* Associado a cada questão eles indicam o conteúdo esperado das respostas à questão, conforme ilustrado na Tabela 8.2.

Fonte: Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. da; Silveira, M. S.; Gasparini, I.; Darin, T.; Barbosa, G. D. J. (2021) *Interação Humano-Computador e Experiência do usuário*. Autopublicação. ISBN: 978-65-00-19677-1. p, 172 a 177.

13. Os cenários ajudam a construir a meta-mensagem designer–usuário?

14. Contêm perguntas do designer para investigar ou confirmar aspectos com os usuários?

Personas e cenários podem ser utilizados no âmbito da engenharia semiótica para ajudar a definir a primeira parte da metamensagem designer–usuário: *“Este é o meu (designer) entendimento de quem você (usuário) é, do que aprendi que você quer ou precisa fazer, de que maneiras prefere fazer, e por quê.”* (de Souza, 2005b, p .25). Para melhor coletar as informações necessárias à elaboração da metamensagem, Paula (2003) propõe complementar os cenários com perguntas que revelem a intenção do designer ao elaborar os cenários e identifiquem os pontos que o designer almeja descobrir, explorar ou ratificar junto aos usuários. O designer pode gerar uma lista única de perguntas para um conjunto de cenários, numeradas

Fonte: Barbosa, S. D. J.; Silva, B. S. da; Silveira, M. S.; Gasparini, I.; Darin, T.; Barbosa, G. D. J. (2021) *Interação Humano-Computador e Experiência do usuário*. Autopublicação. ISBN: 978-65-00-19677-1. p, 172 a 177.