

## Ficha de Trabalho 4

Docente: Miguel Tavares Coimbra

1. Sumarize as observações principais que tirou dos seus estudos de utilizador. Para tal crie uma lista com um máximo de 10 observações / decisões relevantes para a sua solução final.
2. Defina as ‘personas’ associadas ao seu sistema interactivo. Use como inspiração a Figura 1.



Figura 1 - Link: <http://bolt|peters.com/clients/dolby/> (05/2014)

3. Sumarize as observações principais que tirou dos seus estudos de tecnologia. Para tal crie uma lista com um máximo de 10 observações / decisões relevantes para a sua solução final.
4. Em equipa, tome as suas decisões de design associadas ao modelo conceptual a ser usado para o vosso sistema interactivo. Consulte os slides da aula T6 para esta tarefa.

### Mental model of a telephone call

