

ÍNDICE

RESUMO.....	I
ABSTRACT	III
AGRADECIMENTOS	V
DEDICATÓRIA.....	VII
LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS	IX
LISTA DE TABELAS	XI
LISTA DE FIGURAS.....	XIII
ÍNDICE	XV
INTRODUÇÃO	1
1. CAPÍTULO I.....	3
PERTINÊNCIA E OBJETIVOS DO ESTUDO	3
1.1 JUSTIFICAÇÃO E PERTINÊNCIA.....	3
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	4
1.3 METODOLOGIAS E ESTRUTURA DE TRABALHO	5
2. CAPÍTULO II.....	7
ESTADO DA ARTE	7
2.1 INTRODUÇÃO.....	7
2.2 TECNOLOGIA DIRECIONADA PARA O UTILIZADOR SÉNIOR	8
2.2.1 TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC)	8
2.2.2 RELAÇÃO DAS TIC COM O UTILIZADOR SÉNIOR.....	8
2.2.3 BARREIRAS NO USO DAS TIC	9
2.3 O CONTRIBUTO DO DESIGN NA RELAÇÃO ENTRE UTILIZADOR SÉNIOR E A TECNOLOGIA	10
2.3.1 USABILIDADE E UX DESIGN.....	11
2.3.2 DESIGN DE INTERFACES DIGITAIS E UI DESIGN.....	12
2.4 UTILIZADOR SÉNIOR.....	13
2.4.1 DEFINIÇÃO	13
2.4.2 CARACTERÍSTICAS INDIVIDUAIS	15
2.4.3 PROCESSO DE ENVELHECIMENTO	17
2.5 PROJETO ICT4SILVER	26
2.5.1 ENQUADRAMENTO	26
2.5.2 PRODUTOS ICT4SILVER.....	27
2.6 ANÁLISE DE RECOLHA DE DADOS DO ICT4SILVER AOS PRODUTOS EM ESTUDO	30
2.6.1 ARKEAONLIFE	30
2.6.2 PHYSIOSENSING.....	34
2.6.3 KWIDO	38
2.6.4 CONCLUSÕES SOBRE OS TESTES DE USABILIDADE REALIZADOS PELO ICT4SILVER.....	41
2.7 CASOS DE ESTUDO DE PRODUTOS COM INTERFACES DIGITAIS DIRECIONADAS PARA O UTILIZADOR SÉNIOR.....	41
2.7.1 METODOLOGIA DE ANÁLISE.....	42

2.7.2 ANÁLISE DE PRODUTOS COM INTERFACES DIGITAIS	42
3. CAPÍTULO III	47
DESENVOLVIMENTO DE PRINCÍPIOS ORIENTADORES DE INTERFACES DIGITAIS	47
3.1 CARACTERÍSTICAS DO UTILIZADOR SÉNIOR	47
3.2 PRINCÍPIOS ORIENTADORES DE APRENDIZAGEM NO DESIGN	50
3.3 PRINCÍPIOS ORIENTADORES DE DESIGN	53
4. CAPÍTULO IV	61
REDESIGN DOS PRODUTOS DO PROJETO ICT4SILVER: ARKEAONLIFE, PHYSIOSENSING E KWIDO	61
4.1 METODOLOGIA	61
4.2 ANÁLISE DE PROBLEMÁTICAS	63
4.3 ANÁLISE DE SOLUÇÕES	68
4.3.1 ANÁLISE DE SOLUÇÕES DOS PRODUTOS CONCORRENTES	69
4.3.2 ANÁLISE DE SOLUÇÕES DOS PRODUTOS ICT4SILVER COM BASE NOS POD'S REALIZADOS	70
4.4 ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO	73
4.5 WIREFRAMES	75
4.6 IDENTIDADE VISUAL E DESIGN DE INTERFACE (UI DESIGN)	79
4.7 PROTOTIPAGEM	84
4.8 CONCLUSÕES SOBRE O REDESIGN DOS PRODUTOS ARKEAONLIFE, PHYSIOSENSING E KWIDO	87
5. CAPÍTULO V	89
CONCLUSÕES	89
5.1 CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS	89
5.2 LIMITAÇÕES DO PROJETO	90
5.3 PROPOSTA DE DESENVOLVIMENTO PARA O FUTURO	90
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	93
ANEXOS	95