

## Trabalho 1 - *Projetando Utilidades em uma Sociedade Diversa*

### 1. Objetivo

Analisar as técnicas e os conceitos estudados nas primeiras unidades da disciplina por meio de uma perspectiva ampla e aplicada. Perspectiva ampla no sentido de entender suas inter-relações na articulação de um discurso acerca do projeto da interface de um sistema. Perspectiva aplicada no sentido de entender como tais conceitos e técnicas são aplicados ao se construir um sistema funcional.

### 2. Aquecimento

Os alunos devem se organizar em equipes de até **dois** membros. A dupla deve conceber a ideia de um programa que deve:

- se situar no tema “tempo” da forma contextualizada pelas canções "Voar Voar" de Zé Geraldo, "Tempos Modernos" de Luiz Mauricio Pragana Dos Santos (Lulu Santos) **ou** "Paciência" de Carlos Eduardo Carneiro De Albuquerque Falcão e Oswaldo Lenine Macedo Pimentel. No sistema, o tema “tempo” deve estar associado aos tópicos entretenimento, saúde **ou** educação. O sistema deve ter sua identidade (cores, fontes, imagens e suas combinações) voltada para o tema e o tópico.
- ser desenvolvido para ser utilizado por **3 personas** das 8 personas apresentadas em sala. Ou seja, o sistema deve ter suas funcionalidades (utilidades) e sua identidade (cores, fontes, imagens e suas combinações) voltada para as personas. Dica: escolha personas que, em algum ponto, se pareçam com alguém que você conhece.
- ser composto de no **mínimo três** e no **máximo cinco** requisitos funcionais (casos de uso) que envolvam interação direta do usuário, como cadastros, buscas, detalhamentos, etc. O programa pode ter uma perspectiva de parceiro do discurso (como um infográfico interativo, recomendações, sugestões e dicas) ou de uma ferramenta (produzindo análises, resultados de cálculo, etc).

### 3. O que deve ser feito?

Devem-se realizar três atividades principais em observância do definido na Seção 2.

1. Implementar o programa. O programa deve ser implementado de modo que possa ser executado em um navegador Web (*browser*). Deve-se utilizar as linguagens de programação HTML/CSS e JavaScript. Não deve haver *back-end* em um servidor. O programa deve ser *opensource* e seu código fonte deve estar disponível no GitHub com as devidas informações, incluindo: a) o contexto da disciplina; b) tema e tópico; c) desenvolvedores; d) casos de uso; e) dependências, f) licenciamento.
2. Fazer um pôster acadêmico (altura 120 cm, largura 90 cm). No qual deve-se representar: a) o contexto do trabalho [universidade, curso/turno, disciplina/professor, aluno]; b) o sistema; c) o contexto do sistema de acordo com o **tema e tópico** propostos; d) os conceitos e técnicas de IHC que foram considerados na proposta e implementação do sistema.

3. Apresentar o resultado final para a turma. Trata-se de uma apresentação oral com duração de 5 minutos. O aluno apresentador será definido pelo professor no momento da apresentação. Todos os membros da equipe deverão estar presentes para responder as perguntas. Em vez de slides, deve-se usar o pôster (não será necessário imprimir, ele será projetado no *datashow*).

A implementação do programa, o pôster e a apresentação devem contemplar os seguintes itens:

- Fundamentos teóricos que nortearam o projeto da interface (no mínimo: Princípios de Gestalt e Engenharia Cognitiva/Teoria da Ação)
- Recomendações Ergonômicas e Estética
- Regras de ouro (correspondência às regras de Shneiderman)

No pôster e na apresentação, deve-se enfatizar “quais” e “como” os itens acima foram contemplados. O objetivo é que a **dupla** mostre que ela pensou sobre as diversas possibilidades de construção da interface e que fundamente a escolha feita. É fundamental justificar por que o sistema proposto é adequado às personas e por ele se enquadra na área definida. No pôster e na apresentação, deve-se informar a URL do repositório no GitHub no qual o código se encontra. A critério do professor, após a apresentação, pôsteres e códigos poderão ser disponibilizados pelo professor para toda a turma.

#### 4. O que será avaliado?

Item	Valor	Requisito	Forma de avaliação
Programa	3	-	O programa deve estar funcional e abrangente em termos dos tópicos descritos na Seção 3 deste documento. Consideração adequada dos conceitos, regras e recomendações de interface e interação estudados no conteúdo a que se refere o trabalho.
Pôster	1	Pré-requisito: Ter feito o programa.	Pôster claro e abrangente em termos dos tópicos descritos na Seção 3 deste documento.
Apresentação	1	Pré-requisito: Ter feito o programa e ter entregue o pôster.	Apresentação clara e abrangente em termos dos tópicos descritos na Seção 3.

#### 5. Prazos

O cronograma do trabalho é o seguinte:

1. **Até o dia 18/03/2019:** Informar ao professor o nome do programa, os casos de uso, as personas, o tópico, como as canções foram consideradas, e os nomes dos membros da equipe (via mensagens no SGA).
2. **No dia 27/03/2019:** Reportar o status do trabalho para a turma.
3. **Até o dia 09/04/2019 (23:59):** Entregar o pôster em um único arquivo em formato pdf (via SGA). O link para o programa no Github deve constar no pôster. O programa não poderá ser atualizado após a data de entrega do pôster.
4. **No dia 10/04/2019:** Apresentação do trabalho para a turma.

Casos omissos não previstos neste documento serão resolvidos pelo professor. O Trabalho 2, a ser disponibilizado posteriormente, estará, de alguma forma, relacionado ao Trabalho 1.