



INSTITUTO POLITÉCNICO DE VIANA DO CASTELO  
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA E GESTÃO  
ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO GRÁFICA E MULTIMÉDIA  
ENGENHARIA INFORMÁTICA

IHM (INTERACÇÃO HOMEM-MÁQUINA) – 2021 / 2022

\*\*\*

PROJETO FINAL – ETAPA #2

**Objetivo:**

Realizar a avaliação heurística dos protótipos de alta ou baixa fidelidade, do projeto de cada grupo.

**Tarefas a realizar**

A avaliação decorrerá em aula:

- **EI\_TP1\_05\_abril | 09:00**
- **EI\_TP2\_06\_abril | 11:00**
- **ECGM\_TP1\_06\_abril | 14:30**

(entregar no Moodle até às **22:00** do dia **04 de abril**)

---

Na preparação desta aula os alunos **deverão disponibilizar os PBF ou PAF, os storyboards e os cenários de interação** para cada uma das 3 tarefas previamente digitalizados e colocados no sítio Web da unidade curricular no Moodle:

- Na versão web: os protótipos de alta/baixa-fidelidade deverão ser desenhados utilizando uma ferramenta de prototyping/wireframing para serem apresentados e testados na aula;
- Na versão mobile: os protótipos de alta/baixa-fidelidade deverão ser desenhados utilizando uma ferramenta de prototyping/wireframing para serem apresentados e testados na aula;

Deverão **também ser disponibilizadas 4 cópias** da “Ficha de Avaliação das Heurísticas” (*FichaAvalHeuristica\_IHM.pdf*) que se encontra disponível no sítio Web da unidade curricular no Moodle.

---

**Tarefas a realizar na aula:**

Serão efetuadas 2 avaliações heurísticas a cada protótipo de alta ou baixa fidelidade, por grupos avaliadores distintos.

A duração máxima de cada avaliação é de 15 minutos. Em cada uma das avaliações, o grupo avaliado deve introduzir e explicar sucintamente a interface e as 3 tarefas.

O grupo avaliador deve realizar as tarefas no protótipo de alta ou baixa fidelidade, identificar as violações às 10 Heurísticas de Nielsen (resumidas abaixo) e preencher a Ficha de Avaliação de Heurísticas:

- |  |  |
|--|--|
| 1. Tornar o estado do sistema visível          | 7. Flexibilidade e eficiência  |
| 2. Falar a linguagem do utilizador             | 8. Desenho de ecrã estético e minimalista                            |
| 3. Utilizador controla e exerce livre arbítrio | 9. Ajudar utilizador a reconhecer, diagnosticar e recuperar de erros |
| 4. Consistência e aderência a normas           | 10. Dar ajuda e documentação   |
| 5. Evitar erros                                |  |
| 6. Reconhecimento em vez de lembrança          |  |

1. Os PBF/PAF, os storyboards e os cenários de interação para cada uma das 3 tarefas, deverão ser digitalizados e colocados no sítio Web da unidade curricular no Moodle, até às 22:00 do dia 04 / abril. Enviar um ficheiro (.rar, .zip) identificado ("**Etapa2\_A\_NºGrupo**").
2. Até ao final do dia 11 / abril cada grupo avaliador deve enviar por email (em formato digital) as Fichas de Avaliação de Heurísticas para os grupos avaliados e colocá-las no sítio Web da unidade curricular no Moodle. Enviar um ficheiro (.rar, .zip) identificado ("**Etapa2\_B\_NºGrupo**").