



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ - UFC
CAMPUS CRATEÚS
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Disciplina: Interação Humano-Computador

Prof. Ítalo Mendes da Silva Ribeiro

Atividade 4 Valendo Nota

Cada grupo terá no máximo 2 integrantes e desenvolverá o protótipo das telas de uma página Web. Caso dois alunos não possuam grupo, os dois alunos formarão um grupo ou farão o trabalho sozinhos. Caso um aluno não possua grupo, cada aluno fará o trabalho sozinho.

O site pode ser implementado em linguagem de programação ou usando algum software de prototipação como Pencil, Axure, etc. Não haverá diferença na avaliação do grupo, se o protótipo é implementado ou não em linguagem de programação.

Cada grupo fará os protótipos de tela de um sistema de empréstimo de livros para Web, onde os livros e usuários já estão cadastrados no sistema

Cada livro tem os seguintes dados:

- código interno da biblioteca
- título
- autor(es)
- ISBN
- ano de publicação
- capa
- editora
- informação de localização física na biblioteca
- assuntos

- quantidade total de exemplares
- quantidade de exemplares emprestados
- data de empréstimo e devolução de cada exemplar emprestado

As funcionalidades do sistema são:

1. busca de livro por título, autor, assuntos, etc
2. listagem dos resultados da busca com opções para filtragem dos resultados
3. reordenação dos livros resultantes da busca
4. identificação do requisitante do empréstimo
5. empréstimo do exemplar
6. devolução do exemplar

Cada grupo levará para o laboratório uma forma executável dos protótipos de tela, ou seja, quando o usuário acionar algum elemento da interface, a ação correspondente será apresentada para o usuário. Por exemplo, ao pressionar um botão, o usuário poderá ser levado para uma outra tela, que deverá ser exibida.

O formato usado pelo grupo não deve necessitar de instalação de software no laboratório.

Cada grupo enviará o protótipo de tela em um arquivo compactado para o email italo.ribeiro@gmail.com até 23h59 do dia 16/10. No email será informado os integrantes do grupo. Cada dia de atraso reduzirá em 1 ponto a nota do grupo.

No dia 17/10, cada grupo fará um Teste de Usabilidade simplificado no laboratório de informática 3. Na primeira hora da aula, metade dos grupos terão seus protótipos testados e os membros dos grupos restantes, serão os voluntários que testarão os protótipos. Na segunda hora, os papéis serão trocados, os grupos que tinham seus protótipos testados, passarão a testar os protótipos dos demais grupos.

O grupo verificará no Teste de Usabilidade, as dificuldades, os erros e a quantidade de erros que os participantes cometerão durante o uso do protótipo. Na aula seguinte

ao Teste de Usabilidade, o grupo informará verbalmente ao professor os problemas encontrados.