

PARTE IV: Protótipo em computador

Nesta parte do projecto e após a realização do protótipo em papel e testes com utilizadores, é altura de implementar um protótipo em computador que permita uma demonstração ao vivo e em computador da proposta de projecto realizada pelo grupo

Objectivo: Desenvolver um protótipo em computador duma sistema interactivo

Descrição: Na sequência da implementação e teste do protótipo em papel, será implementado um protótipo em computador da interface do sistema. Este protótipo deve ser:

- De alta-fidelidade na aparência("look"), explore o desenho gráfico da sua aplicação. É o momento de fazer as escolhas sobre a disposição do ecrã, cores, fontes, alinhamento, icons, etc.
- Média-fidelidade na sensação("feel") O protótipo deve comportar-se como o sistema real, e é pressuposto a sua execução num computador pessoal, com teclado e rato. No caso do seu sistema necessitar dum tipo diferente de interação, seja criativo!
- Média fidelidade em largura, i.e deve suportar pelo menos as tarefas e cenários da parte II do projecto.
- Baixa fidelidade em profundidade, não necessita de executar em profundidade as aplicações de suporte, o enfoque do trabalho é a interação.

O seu protótipo não será funcionalmente completo, é uma maquete, mas quem o executa terá de ficar convencido dessas funcionalidades (é um protótipo demonstrativo não o sistema final). O protótipo será distribuído a outros grupos, para a respectiva avaliação heurística e correspondentes relatórios de avaliação. Pode usar qualquer software para a criação do protótipo, mas lembre-se que terá de providenciar o protótipo aos seus colegas e alguns softwares limitam o tempo em que o protótipo está disponível, as plataformas em que podem ser usadas, ou até o número de utilizadores que têm acesso ao protótipo. No moodle, existe uma demo de utilização do Pencil Project, que é um exemplo deste tipo de software.

Relatório: O projecto deve ser submetido via moodle, para posterior download e respectiva avaliação. Após ser submetido não pode ser modificado. Deve ser submetido num único ficheiro zip, identificado por IPMP4_nomeGrupo.zip. No relatório deve figurar:

- o nome usado na submissão; nome dos autores e nome do projecto
- as instruções para a execução do protótipo
- o "briefing" definido na parte III do projecto
- os cenários definidos na parte II do trabalho, para sensibilizar o utilizador e o ajudar a compreender e usar a aplicação
- as partes do trabalho que possam estar incompletas para que os utilizadores saibam aquilo que é pressuposto funcionar e aquilo que não.

Deadline: A 4ª fase tem a duração aproximada de duas semanas. As submissões decorrerão no moodle, no link criado para o efeito. Este link, contém a data limite para a entrega dos trabalhos. As submissões poderão ser em grupos ou individuais. A submissão deverá ser realizada num único ficheiro "zipado" que contem o relatório(.pdf), a aplicação e as instruções para a respectiva execução.