

Fase III: Primeiro protótipo(papel)

Nesta parte do projecto irá criar o primeiro protótipo da sua aplicação. Para o efeito é-lhe solicitado um protótipo em papel, que permitirá a realização dos cenários apresentados na Fase II do projecto. O seu protótipo será testado pelos seus colegas na sala de aula. Em qualquer dos casos deverão ser tiradas fotografias ao protótipo quer na fase de teste, em momentos de interacção que considere fundamentais, quer nas outras fases de desenvolvimento. Se desejar ou puder é livre de realizar vídeo, se obtiver consentimento dos utilizadores

Objectivo: Desenvolver e testar um primeiro protótipo

Descrição: Para a fase de teste deverá:

- **Esboçar a interface** Realizar um primeiro desenho do seu projecto, começando por esboçar as janelas, caixas de diálogo, juntamente com menus e os controlos que estarão disponíveis ao utilizador. Depois para cada cenário, descreva como pode a interface ser utilizada para realizar as diferentes tarefas. Não se esqueça que nem todas as ideias são boas ideias, e que as más ideias devem ser abandonadas. Faça vários esboços de baixo detalhe e evolua com aquele, aqueles ou uma combinação de ambos: os que lhe parecerem mais promissores
- **Construir o protótipo** Desenhe o fundo, menus, caixas de diálogo e janelas. Decida como irá implementar as partes dinâmicas da sua interface. O desenho "à mão" é preferível dado que mesmo que não introduza realismo, permite-lhe ser mais produtivo sendo-do-lhe mais fácil abandonar más ideias (atirá-las para o lixo) e partir para novas
- **Preparar um "briefing" (instruções) para os utilizadores que irão realizar o teste** Deverá ser uma breve descrição, ao mesmo tempo, clara, concisa e simples do propósito do seu projecto. Deve incluir informação de suporte, ao domínio do problema tratado, desde que seja relevante para o uso do sistema.
Não devem ser feitas quaisquer sugestões sobre o modo de utilização da interface
- **Escrever os cenários em folhas separadas** Identifique para cada um dos cenários o objectivo a alcançar (o goal/a tarefa). Não especifique as acções a serem realizadas, dado que devem ser os utilizadores a identificá-las. As tarefas devem ser passíveis de ser realizadas num curto período de tempo (5 minutos)
- **Atribuir papéis a cada um dos participantes** Uma das pessoas deve desempenhar o papel do computador, outro será o facilitador e o outro o observador.
- **Praticar a execução do seu protótipo** Cada membro do grupo deve preparar-se para o papel de computador(fazendo novos arranjos sobre os elementos que constituem a interface, e escrevendo as respostas), para que não existam hesitações no momento dos testes. Não é obrigatório que seja rápido, mas deve ser competente e seguro. Garanta que o seu protótipo é capaz de lidar com as tarefas propostas

Para o dia do teste o grupo que implementou o protótipo deve:

- Fornecer as instruções ao utilizador, usando o briefing para descrever oralmente o propósito da aplicação, e toda a informação de suporte que seja relevante para o domínio do problema
- Apresentar uma tarefa: Dar ao utilizador uma folha com a descrição de um dos cenários, e esperar que ele a leia. Certificar-se que o utilizador entende a tarefa que tem de desempenhar.
- Observar o utilizador a realizar a tarefa e tomar notas da observação efectuada e do comportamento do utilizador
- Repetir o passo anterior para as restantes tarefas/cenários. Caso não seja possível repetir todas as tarefas com o mesmo utilizador, escolher outro utilizador para a execução das restantes tarefas.

É importante conseguir antever o imprevisto. Provavelmente no dia do teste ocorrerão acontecimentos, acções da parte do utilizador, com as quais não contava. Tome nota destas acontecimentos e preveja o modo como o seu sistema reagirá.

No dia do teste será também um utilizador(dos protótipos dos seus colegas). Seja um utilizador como gostava que os seus colegas fossem para si, i.e. seja cooperante e pense alto para que a equipa de desenvolvimento consiga aferir das suas dificuldades e intenções.

Relatório: O relatório a apresentar desta parte do trabalho deve conter, um esboço sequencial de cada cenário, incluindo os esboços do protótipo que evidenciam o comportamento da interface nos pontos chave da interacção, fotografias relevantes de partes do protótipo, o briefing apresentado aos utilizadores, e as conclusões que retirou das observações realizadas, i.e. problemas de usabilidade detectados nos testes e o modo como os pretende solucionar.

Deadline: Os protótipos serão testados nas aulas de dia 12 e 13 de Dezembro de 2022. O relatório será entregue até dia 19 de Dezembro, por submissão no moodle como é já habitual.