

Faculdade de Ciências e Tecnologia – FCT

Interface Homem-Máquina – Ciência da Computação

Trabalho Prático – Partes 1 e 2

O Trabalho Prático da disciplina de Interface Homem-Máquina consiste em desenvolver o design de uma interface, que possa resolver algum problema ou facilitar a vida das pessoas em algum contexto.

Desse modo, primeiramente, pensem em um tema, problema ou tarefa, que podem ser facilitados ou melhorados, trazendo benefícios em algum contexto.

• Questionário (Parte 1)

O objetivo da 1ª. Parte do Trabalho Prático é descobrir as necessidades e problemas do usuário dentro do contexto pensado, além de encontrar oportunidades de design.

Para isso, apliquem a técnica de levantamento de requisitos por questionários (formulários online). Lembrem-se da vantagem de disseminar seu formulário online, e conseguir um alcance amplo de possíveis usuários e respostas obtidas.

No dia da apresentação das 2 partes do Trabalho Prático, elaborem um relatório, em formato de apresentação de slides, em cima dos resultados obtidos a partir das respostas dos usuários. Neste relatório devem ser apresentados:

- A quantidade de usuários que responderam o questionário, além de suas características (e.g., faixa etária, gênero);
- Os enunciados de todas as questões presentes no formulário;

- Todas as respostas obtidas pelo formulário, sejam elas textuais (vindas de perguntas dissertativas), ou contendo seu resultado final em forma de gráfico (resultante de perguntas objetivas). Adicionalmente, destaque as respostas mais importantes e que contribuíram mais.
- Conclusões quanto às necessidades, dificuldades e facilidades dos usuários no contexto e problema observado, a partir das respostas no formulário.
- Por fim, após todas as análises sobre as respostas obtidas pelo formulário, crie a descrição de pelo menos duas personas e dois cenários distintos, que utilizariam sua interface para solucionar o problema delas.

- **Mockup Digital (Parte 1)**

Ainda dentro do objetivo da 1^a. Parte do Trabalho Prático, com a descoberta das necessidades e problemas do usuário dentro do contexto pensado, além do encontro de oportunidades de design, a próxima etapa consiste na criação de dois Mockups Digitais.

Assim, a partir dos resultados obtidos na etapa anterior, amadureça sua ideia com a criação de protótipos de alto nível. A técnica de prototipação de Mockups Digitais deve ser utilizada para o desenvolvimento de dois designs diferentes entre si.

A criação de mais do que apenas um Mockup pode auxiliar na obtenção de ideias de design ainda não pensadas e exploradas.

- **Interface (Parte 2)**

O objetivo da 2^a. Parte do Trabalho Prático é implementar a interface computacional, levando em consideração as descobertas adquiridas nas etapas anteriores, acerca das necessidades e problemas do usuário dentro do contexto pensado, assim como dos protótipos de design planejados.

A implementação da interface não precisa ser totalmente funcional. Apenas o design será importante. Em outras palavras, podem entregar apenas a “casca” (front-end) da aplicação, na qual, pelo menos, seja possível navegar entre menus e páginas.

Sintam-se livres caso queiram implementar uma interface parcialmente funcional, ou totalmente funcional. Em qualquer linguagem de programação, e para qualquer tipo de dispositivo (WEB ou Mobile).

Lembrando que, mudanças no design podem ser feitas da etapa dos Mockups Digitais para a implementação da interface computacional em si. Essas duas partes não precisam, necessariamente e obrigatoriamente, serem idênticas.

- Site para a criação de Mockups: <https://moqups.com/>