



## Projeto de IHC – 2023.2

O objetivo do trabalho é dar uma oportunidade aos alunos percorrerem as três atividades de design de um sistema interativo: análise, síntese e avaliação.

Em 2023.2, o tema do trabalho é “*Interação do lado de fora*”. Isso significa que deverão ser propostos produtos digitais que façam sentido em espaços abertos ou ambientes públicos. Devem ser pensadas soluções que incorporem compartilhamento de informações, interações multi-usuários, sistemas compartilhados etc.

A solução proposta pode ser de qualquer tipo: desktop, web, aplicativo, painel eletrônico, totem interativo, instalações interativas, dispositivos especializados etc.

Vocês não precisam se limitar apenas às tecnologias que vocês dominam, procurem explorar vários tipos de recursos: redes sociais, mapas interativos, sistemas de recomendação, sistemas de geolocalização, redes de sensores, visualização de dados, sistemas embarcados, tecnologias vestíveis (*wearables*), internet das coisas (IoT) etc. As únicas exigências são que a solução deve ser explicitamente interativa (entrada e saída de dados envolvendo usuários) e as interações principais devem ocorrer num ambiente público ou aberto.

O trabalho será feito em equipes de quatro a seis membros e será composto por duas apresentações. A seguir, há o detalhamento do que deve ser feito para as duas fases do trabalho.

### Etapa de planejamento e análise

Os alunos devem estudar os usuários e seu contexto a fim de “conhecer a situação atual”, levantar os requisitos e definir as metas de design. Devem ser utilizadas uma ou mais técnicas de coleta de dados (presencial ou remota) para realizar esta etapa.

As equipes devem elaborar os seguintes artefatos:

- Planejamento do que será realizado. Neste planejamento, deve-se apresentar uma previsão do que será realizado em cada etapa do processo de design “ciclo de vida em estrela”.
- Termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE) e Termo de assentimento livre e esclarecido (TALE) (caso necessário)
- Roteiro de condução do estudo (conforme a técnica utilizada): por exemplo, perguntas de entrevistas/questionários/grupo focal; procedimentos em diários de uso, etnografia etc.
- Realização de coleta de dados de usuários usando pelo menos uma das técnicas estudadas
- Consolidação dos resultados da coleta de dados

- Análise de similares com o levantamento de tecnologias semelhantes/concorrentes (*benchmarking*)
- Identificação e elaboração de personas
- Descrição de pelo menos um cenário de problema
- Apresentação dos artefatos do projeto de acordo com o processo de design “ciclo de vida em estrela” (abrangendo as três atividades básicas de análise, síntese e avaliação)

Ao final da etapa de análise, as equipes devem apresentar em sala o que foi desenvolvido.

## **Etapa de síntese e avaliação**

A partir do que foi levantado na etapa de análise, os alunos deverão elaborar uma solução tecnológica (síntese da intervenção). A tecnologia escolhida deve ser justificada aqui com base no que foi aprendido na etapa anterior.

Todas as equipes deverão elaborar e fornecer os seguintes artefatos e informações:

- Modelo de interação detalhado do sistema inteiro ou de pelo menos três partes do sistema (exceto login simples), usando a MoLIC.
- Protótipo (de baixa ou média fidelidade) de um design consolidado.
- Descrição de como o tema foi trabalhado, informando o público-alvo e como a interação em ambientes públicos foi promovida na solução.
- Descrição de um cenário de uso/interação.
- Descrição dos critérios de qualidade de uso predominantes e justificativa de como eles são explorados na proposta de sistema. Acessibilidade é um critério obrigatório em todos os projetos. É necessário mostrar como ela foi considerada e tratada.
- Descrição e justificativa das perspectivas de interação predominantes (sistema, parceiro de discurso, ferramenta, mídia).
- Apresentação dos tipos de apoio à prevenção e recuperação de rupturas comunicativas
- Descrição e justificativa dos padrões de interface utilizados.
- Descrição das técnicas, tecnologias e conhecimentos para se implementar o sistema.
- Planejamento da avaliação: escolher e justificar um método de inspeção e um método de observação. Definir perfil do usuário, cenário, tarefas, termo de consentimento, roteiro e demais documentos necessários, de acordo com o método. Não será necessário realizar a avaliação, deve-se apenas apresentar o planejamento.
- Apresentação dos artefatos desenvolvidos de acordo com o processo de design “ciclo de vida em estrela”, fornecendo um comparativo entre o que foi planejado e o que foi realmente executado.

Se ao longo da etapa de síntese, a equipe concluir que estão faltando informações sobre a situação atual, deve-se planejar e executar mais uma rodada da etapa de análise.

Ao final da etapa de síntese, as equipes devem apresentar em sala o que foi desenvolvido.

## **Nota**

A nota do trabalho será calculada da seguinte forma:

$$Pj = \frac{(E1 + E2)}{2} \times AA$$

- Pj = Nota final do projeto
- E1 = Nota da etapa 1 (análise)
- E2 = Nota da etapa 2 (síntese)
- AA = Nota de Autoavaliação das equipes. É a nota de um aluno calculada pela média dada pelos seus colegas de equipe.
- AA varia de 0,5 a 1,0

### Datas importantes

DATA	ENTREGA	ETAPA
<b>08/09</b>	- Definição das equipes (SIGAA)	Geral
<b>15/09</b>	- Planejamento do projeto (SIGAA)	Análise
<b>05/10 e 06/10</b>	- Apresentação das equipes (Sala de aula)	Análise
<b>01/12</b>	- Acompanhamento dos projetos (Sala de aula)	Síntese
<b>07/12 e 08/12</b>	- Apresentação das equipes (Sala de aula)	Síntese