

SISTEMAS GRÁFICOS E INTERAÇÃO (2020/2021)

EID / EIPL

PROJETO

Pretende-se com o presente projeto efetuar uma Avaliação Heurística bem como desenvolver uma interface *web* 3D para produtos de uma empresa que detém instalações em Leiria. O caso de estudo deste projeto refere-se à empresa *La Redoute* (<https://www.laredoute.pt/>). A interface deve permitir visualizar produtos da loja online da *La Redoute* e interagir com os mesmos de diversos modos (exemplos: mudar cores/padrões; visualizar de diferentes posições/ângulos; ver os produtos em diferentes estados; ver os produtos com diferentes tipos de iluminação, etc.). Os modelos tridimensionais (para o Blender) correspondentes aos produtos serão disponibilizados no moodle. As animações e interações com os produtos serão desenvolvidas pelos estudantes. Fica ao critério dos estudantes a forma de integrar as animações na interface (exemplos: ao selecionar opções, a passar com o rato por cima do produto, etc.).

A interface deverá ser composta por várias páginas *web* (em HTML/Javascript/WebGL) que contenham os elementos e interações adequadas e que cumpram com as regras de desenho de interfaces. No mínimo, deverão existir duas páginas:

1. Página de listagem de produtos de uma determinada categoria (como apenas 1he será disponibilizado um produto, para a visualização dos restantes produtos poderá utilizar miniaturas à sua escolha);
2. Página com o detalhe do produto (que é despoletada quando o utilizador pressiona um dos produtos da página de listagem de produtos de uma determinada categoria).

As etapas, e os seus respetivos pesos na classificação do projeto, são:

Etapa	Sigla	Descrição	Peso
1	AUT	Análise de Utilizadores e Tarefas e lista de requisitos funcionais	10.0%
2	PAF	Protótipo de Alta Fidelidade interativo (em Figma)	20.0%
3	AH	Avaliação Heurística do site https://www.laredoute.pt/	10.0%
4	IW3D	Interface <i>web</i> 3D	
		4.1 Design da interface	15.0%
		4.2 Animações/simulações	22.5%
		4.3 Interação	22.5%

Época periódica/exame de época normal:



Em grupo (2 estudantes)

- O caso de estudo é uma cama (disponibilizada no moodle).

Restantes épocas de avaliação:



Individual

- O **caso de estudo** é uma secretária (disponibilizado no moodle).

O projeto deve ser entregue, na data definida para o efeito no calendário de avaliações, através de submissão na página da UC no *moodle* e deve conter:

- Um relatório (em formato PDF) que contenha:
 - Identificação dos seus autores (nome e número de estudante);
 - O trabalho desenvolvido na etapa 1;
 - A Avaliação Heurística do *site* da *La Redoute*, incluindo as capturas de ecrã que demonstrem claramente cada problema identificado (etapa 3);
- O ficheiro Figma (.fig) que contenha o Protótipo de Alta Fidelidade interativo (etapa 2);
- O(s) ficheiro(s) de trabalho em formato nativo do Blender (.blend) que contenha(m) as animações/simulações efetuadas (etapa 4);
- Uma pasta que contenha todos os ficheiros necessários à correta utilização da interface *web* 3D, que deve permitir testar a utilização da interface *web* 3D, bem como de cada uma das interações (etapa 4).

Outras informações relevantes:

O projeto tem uma apenas uma entrega (que inclui todas as etapas e todos os elementos solicitados) em cada época de avaliação.

As etapas terão algum apoio nas aulas Prático-Laboratoriais (PL), mas pressupõem igualmente trabalho a ser desenvolvido fora de aula.

O projeto tem **prova oral** obrigatória. A nota da prova oral pode variar de **0** a **100%**.

Nota final do projeto = nota projeto x nota da prova oral

Falseamento de resultados:

Constitui infração disciplinar (artigo 132.º, al. c) dos Estatutos do IPL), podendo integrar, até, prática de ilícito criminal.

A prática de atos fraudulentos implica:

- a anulação do elemento de avaliação;
- o reporte para efeitos do procedimento disciplinar estabelecido e, se aplicável, também participação criminal.