

Disciplina: Interação Pessoa-Máquina Prova: Projecto I/VI

PARTE 0: Escolha da proposta de projecto/Proposta de projecto

Temas para 2021/2022: O meta-tema dos projectos para este ano, será: "Eliminar o papel de algumas das actividades quotidianas". As razões para tal escolha são óbvias e estão na ordem do dia, surgiram-me por isso algumas ideias:

- Caderneta de cromos digital do tipo "UEFA Euro 2020(Panini)"
- Cadernetas de selos, das promoções dos supermercados(??)
- Placard para informações ou pequenos anúncios para substituir os que existem nas paredes do CLV (junto às máquinas de vending)
- Outros tipos de coleccionismo?

Objectivo: Elaborar uma proposta de projecto elegendo um dos temas propostos, ou sugerir um tema diferente mas dentro o mesmo meta-tema"

Descrição: Deverá ser apresentado o projecto a realizar na disciplina de Interação. Esta descrição não deve ocupar mais do que 1 a 2 paginas e deve incluir:

- O título do projecto
- O grupo, identificando o nome do grupo e os alunos que o constituem, que realiza o projecto
- O tema eleito, com uma descrição do problema a tratar. Deve colocar-se na perspectiva do(s) utilizador(es) e clarificar as suas necessidades e dificuldades;
- Identificar o público alvo
- O objectivo do projecto: Identificar o objectivo do projecto e uma abordagem possível para
 a sua concretização. É natural que na fase de desenvolvimento do projecto surjam alterações
 à abordagem inicial. Não se preocupe, não é obrigado a seguir a abordagem inicial se ela
 não concretizar as suas soluções. Basta que mais tarde apresente justificação para não ter
 seguido a abordagem inicialmente idealizada
- No caso de existir, referencie pelo menos uma aplicação que compita com a sua. Isto é deve enquadrar o seu projecto, no contexto de aplicações congéneres(estado da arte). Deve indicar, relativamente a esta(s) aplicações, os aspectos positivos e negativos do seu desenho e uso. Deverá fazer uma avaliação crítica, de aspectos de usabilidade que tais aplicações sofram(ou não). Neste estado da arte, pode tratar aplicações que corram noutras plataformas, isso seguramente lhe trará ideias para o seu projecto.

Deadline: Esta parte do projecto será realizada na aula, mas terá a duração de uma semana. Deve ser submetida a apresentação do projecto via moodle, num ficheiro com o nome de IPMP1_num1_num2_num3.pdf. em que **num_x** corresponde ao número de um dos alunos que submete o projecto.