

Fase III:1º Protótipo (papel)

Nesta fase, vai desenvolver o primeiro protótipo do seu sistema. Será um protótipo de papel, que deverá ser capaz de lidar com pelo menos 2 dos cenários, descritos na análise de tarefas. O seu protótipo será testado pelos seus colegas durante a aula prática de dia 13/05/2018 (aula obrigatória para todos os alunos que realizam projecto!)

Objectivo: Desenvolvimento e testes com utilizadores do primeiro protótipo

Descrição: Antes dos testes deve:

- **Esboçar a sua interface** Faça um desenho preliminar, começando por desenhar janelas e caixas de diálogo juntamente com os menus e os controlos que estarão disponíveis para os utilizadores. Depois, para cada cenário definido na fase anterior do projecto, descreva como a interface desenhada poderia ser utilizada para realizar as diferentes tarefas (criação de storyboards). Experimente diferentes desenhos da interface, esboçando-os à mão. Depois escolha o que lhe parecer mais promissor, ou uma combinação de vários, e desenvolva-o acrescentando o detalhe necessário.
- **Construir o protótipo** Desenhe o fundo estático, os menus, caixas de diálogo e janelas. Decida como vai implementar as partes dinâmicas da sua interface. O desenho à mão é preferível, porque mais rápido e criativo.
- **Preparar o briefing para os testes com os utilizadores** Deve ser uma descrição curta, simples e clara do objectivo da sua aplicação. Deve incluir qualquer informação de base sobre o domínio do problema que possa ser necessário para os seus colegas o compreenderem. Deve ter no máximo, 1 página. O briefing não deve descrever como se usa a interface.
- **Escrever os 2 cenários em folhas de papel separadas** Identifique o objectivo concreto de cada tarefa (ex: comprar maçãs, leite e água). Não deve especificar as acções que devem ser executadas, uma vez que as mesmas devem ser percebidas pelos utilizadores. As tarefas devem ser breves (máx. 5 minutos).
- **Praticar a execução do protótipo** Deve praticar o papel do computador (rearranjar os elementos da interface e as respostas escritas), para que não haja hesitação durante a realização dos testes. Não é importante ser rápido, mas deve ser competente e seguro. Assegure-se de que o seu protótipo consegue lidar com todos os cenários propostos.

No dia do teste (13/05/2021) quando o seu protótipo estiver a ser testado deve:

- Fazer o briefing ao utilizador: Use o briefing para descrever oralmente o objectivo do seu projecto e as informações de base relativas ao domínio do problema (1 minuto). Pode(deve) ler o briefing que preparou, para garantir que todos os utilizadores têm a mesma in(formação).
- Apresentar uma tarefa: Dê ao utilizador a folha de papel com o descrição do primeiro cenário. Deixe-o lê-lo. Assegure-se de que o utilizador compreende a tarefa.
- Observar o utilizador a executar a tarefa: Tome notas sobre o que observa. Pode registar em vídeo, dado que tem múltiplos papeis a desempenhar no dia do teste
- Repita para as restantes tarefas: Ocupe o utilizador por 15 minutos, no máximo, e teste o máximo de tarefas que conseguir. Se não conseguir testar todas as tarefas com o mesmo utilizador, continue o teste com outro utilizador, testando as tarefas ainda não testadas.

Trazer material extra no dia do teste: Post-its, papel, canetas de cor. Tem de improvisar se um utilizador tiver um comportamento inesperado ou se sentir necessidade de fazer uma pequena correcção ao seu protótipo.

No dia do teste, terá de desempenhar também, o papel de utilizador das aplicações dos seus colegas. No papel de utilizador deve:

- Colaborar: Interagir com a interface como se estivesse mesmo a utilizá-la
- Pensar alto: Ajude os observadores a compreender o que está a pensar. Ex: "Ok, vou registar o pão agora. Onde está o código de barras?".

Relatório: O relatório deve incluir:

- Os esboços e as storyboards dos cenários: Storyboards para cada cenário, incluindo os esboços para mostrar a interface nos pontos-chave da interacção.
- Fotos do protótipo: Fotografias das partes relevantes do seu protótipo (pode tirar fotografias no dia do teste)
- Briefing: O briefing fornecido aos utilizadores.
- Tarefas e cenários: Breve descrição das tarefas e cenários correspondentes aos fornecidos aos utilizadores.
- As observações: Os problemas de usabilidade encontrados durante os testes e as possíveis soluções. Descrever os comentários dos utilizadores sem os identificar.

Deadline(Relatório): Entrega (no moodle) até 20 de Maio.