



Instituto Superior de Engenharia de Lisboa
Licenciatura em Engenharia Informática e Multimédia

Interação Pessoa-Máquina - 2024/25 SI

Trabalho Prático 2

Docente: Professor Rui Jesus

Realizado por:
Pedro Silva 48965
João Fonseca 49707

2 de dezembro de 2024

Conteúdo

List of Figures	I
1 Seleção das Tarefas	I
2 Modelo Conceptual	II
3 Cenários de Atividade	III
4 Fluxograma da Atividade do Utilizador	IV
5 Estrutura da Aplicação	VI
6 Wireframing - Esboços dos ecrãs	VII
7 Wireframing e Mockups - Figma	XI

1 Seleção das Tarefas

Na fase anterior (Análise), foram caracterizados os utilizadores e descritas as tarefas. Dado que o objetivo é redesenhar um website que já existe, fizemos uma lista de todas as tarefas, generalizando, que o website atual do ISEL disponibiliza para o grupo de utilizadores selecionado no trabalho de laboratório 1.

- Consultar informações sobre atividades extra-curriculares/eventos
- Consultar informações sobre os espaços do ISEL
- Consultar plano de estudos dos mestrados
- Consultar informações sobre o processo de candidatura ao mestrado
- Encontrar contactos dos docentes
- Consultar horários para o semestre
- Consultar datas e salas de exame
- Consultar informações sobre o programa Erasmus+
- Consultar regras para a candidatura às bolsas disponíveis

Agrupando com as tarefas selecionadas no trabalho de laboratório 1 ficamos a seguinte lista:

1. Consultar informações sobre o Formula Student - O objetivo é obter informações sobre esta atividade extra-curricular;
2. Ver informações sobre os espaços do ISEL - O objetivo é consultar os espaços disponíveis e os seus horários, como salas de estudo, refeitório, biblioteca, etc;
3. Ver eventos futuros - O objetivo é consultar informação sobre os eventos disponíveis agora e brevemente;
4. Ver que disciplinas compõem o mestrado de MEIM - Consultar o plano de estudo de MEIM;
5. Informações sobre o processo de candidatura ao mestrado - O objetivo é encontrar informação sobre os preços, datas de inscrição, etc. dos mestrados;
6. Procurar o contacto do docente responsável pelo curso de LEIM - Encontrar email e/ou telefone do docente responsável do curso de LEIM;
7. Ver horários da licenciatura de LEIM - Consultar os horários para o semestre corrente da licenciatura de LEIM;
8. Visualizar datas e salas de exame do curso de LEIM - Encontrar informações sobre exames, datas e salas, das disciplinas que o estudante está a frequentar neste semestre;
9. Consultar informações gerais do programa Erasmus+ - O objetivo é encontrar informação sobre os preços, datas de inscrição, contactos do docente responsável etc. pelo programas Erasmus+ do curso do aluno.
10. Verificar regras para candidatura às bolsas disponíveis - Consultar as informações sobre as bolsas quer seja datas, requisitos, regras etc.

2 Modelo Conceptual

Problema: Desenvolver um website que funcione de maneira eficiente para estudantes do 2º e 3º ano de licenciatura

Metáfora: O website deve ser como um astrolábio, auxiliando os estudantes na navegação pelo percurso acadêmica.

Conceitos:

1. Objetos e atributos:

- (a) Curso
Atributos: Título, Descrição, Plano de Estudos
- (b) Evento
Atributos: Nome, Data, Local, Descrição
- (c) Notícia
Atributos: Título, Data, Resumo, Conteúdo
- (d) Espaço
Atributos: Nome, Local, Resumo, Horário
- (e) Atividades extra-curriculares
Atributos: Nome, Descrição
- (f) Docente
Atributos: Nome, Email, Gabinete, Descrição
- (g) Disciplina
Atributos: Nome, FUC, Docente

2. Ações

- Visualizar curso
- Ver plano de estudos
- Ver evento
- Ver notícia
- Consultar atividades extra-curriculares
- Ver informações do docente

3. Relações entre conceitos

- Um Curso tem Docentes e Disciplinas
- Uma Disciplina tem Docentes
- Um Evento é Notícia
- Um Docente pode ser Notícia

3 Cenários de Atividade

1º Cenário- O aluno acorda de manhã vai ao **site do ISEL** e ao **verificar o calendário de testes** repara que tem um amanhã. Para se preparar decide **enviar um email ao docente responsável pela disciplina, encontrado no site**, para tirar uma dúvida. No dia seguinte, dirige-se à faculdade umas horas antes do teste de modo a fazer uma revisão final, para encontrar um local ideal nesta situação **vai ao website consultar os espaços disponíveis assim como a sua disponibilidade**. Por fim, repara que a **hora do teste** se aproxima mas não sabe qual a **sala** onde este vai ocorrer, então vai uma última vez à página do ISEL obter essa informação.

2º Cenário: O aluno de 3º ano está a planear continuar os estudos e **ingressar em mestrado** mas ainda não decidiu qual, para obter mais informações este vai ao site do ISEL onde tem o **plano de estudos** de cada. Depois da decisão tomada este vai **consultar todas as informações sobre o ingresso** tais como os **preços**, as **datas** e **documentos necessários**.

3º Cenário: O aluno de 2º ano acorda de manhã e decide **consultar as datas dos exames**. Apercebe-se que tem exame nesse mesmo dia e ao **consultar a hora do exame**, apercebe-se que tem exame daí a exatamente uma hora. Chega ao ISEL cinco minutos antes do exame começar, mas não em que sala este vai acontecer. Abre rapidamente o website do ISEL no seu telemóvel e **procura em que sala vai ser o exame**.

4 Fluxograma da Atividade do Utilizador

1. Consultar informações sobre o Formula Student:



Figura 4.1: User Flow - T1

2. Ver informações sobre os espaços do ISEL:



Figura 4.2: User Flow - T2

3. Ver eventos futuros:

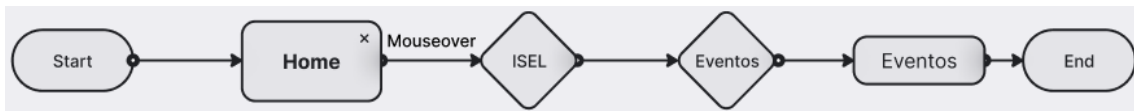


Figura 4.3: User Flow - T3

4. Ver que disciplinas compõem o mestrado de MEIM:

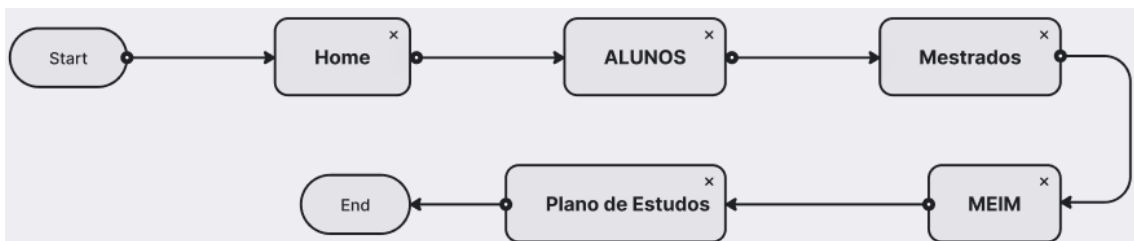


Figura 4.4: User Flow - T4

5. Informações sobre o processo de candidatura ao mestrado:



Figura 4.5: User Flow - T5

6. Procurar o contacto do docente responsável pelo curso de LEIM:

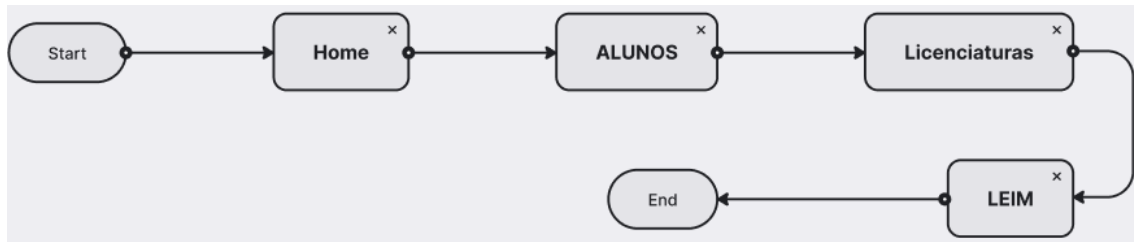


Figura 4.6: User Flow - T6

7. Ver horários da licenciatura de LEIM:

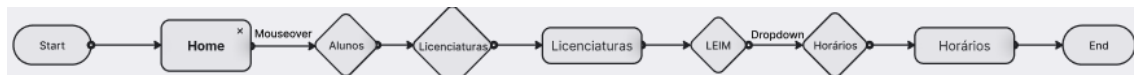


Figura 4.7: User Flow - T7

8. Visualizar datas e salas de exame do curso de LEIM:

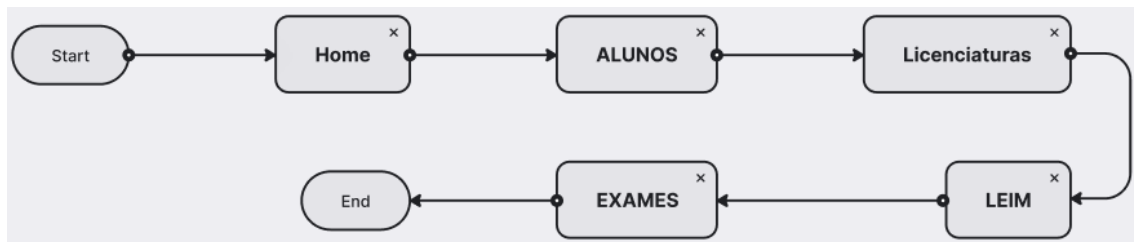


Figura 4.8: User Flow - T8

9. Consultar informações gerais do programa Erasmus+:



Figura 4.9: User Flow - T9

10. Verificar regras para candidatura às bolsas disponíveis:



Figura 4.10: User Flow - T10

5 Estrutura da Aplicação

O diagrama seguinte demonstra a estrutura da nossa aplicação:

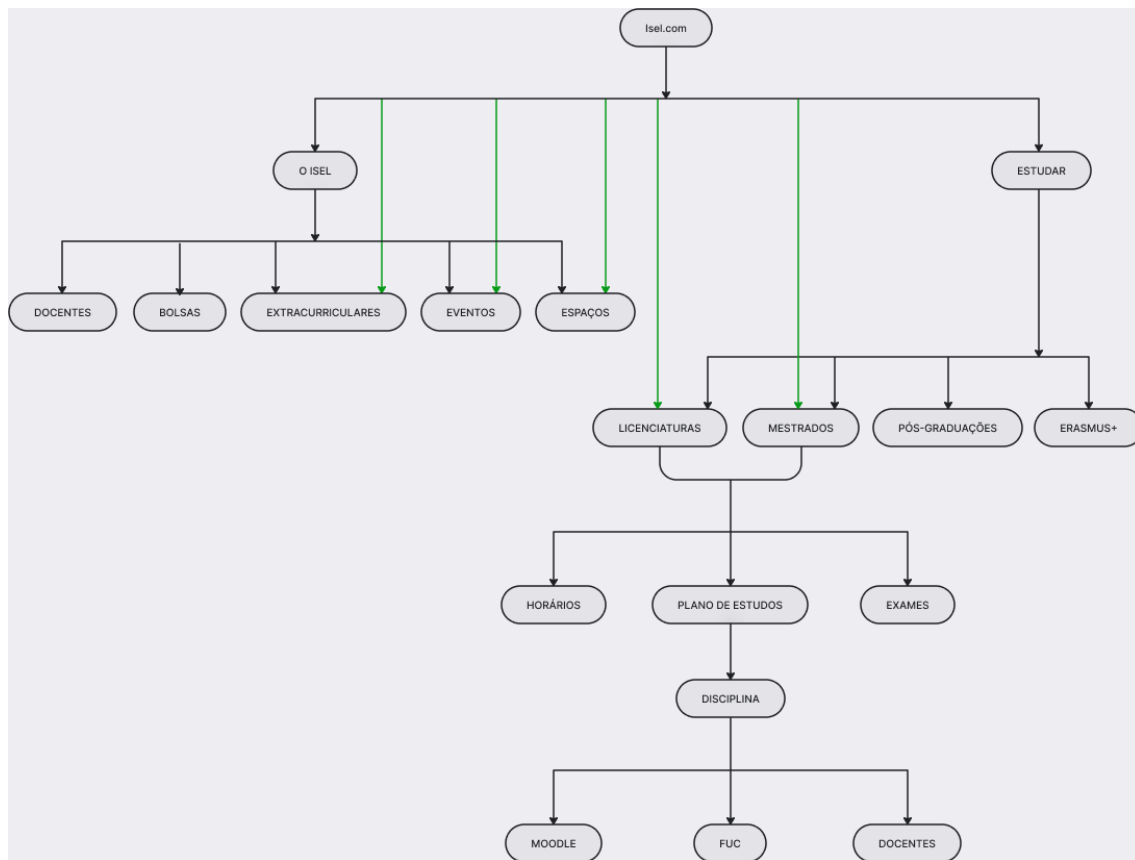


Figura 5.1: Diagrama de Estrutura do Website

Como podemos observar na Figura 5.1, a página inicial do website está dividida em duas partes: o menu com as opções “O ISEL” e “ESTUDAR” a que podemos aceder ao sobrevoar com o rato e um conjunto de outras tarefas, indicadas por setas verdes, que considerámos serem as mais comuns para o nosso grupo de utilizadores, permitindo um menor de ecrãs, e consequentemente maior rapidez a completar as ditas tarefas.

6 Wireframing - Esboços dos ecrãs

Aqui estão os esboços dos ecrãs obtidos nos pontos anteriores:

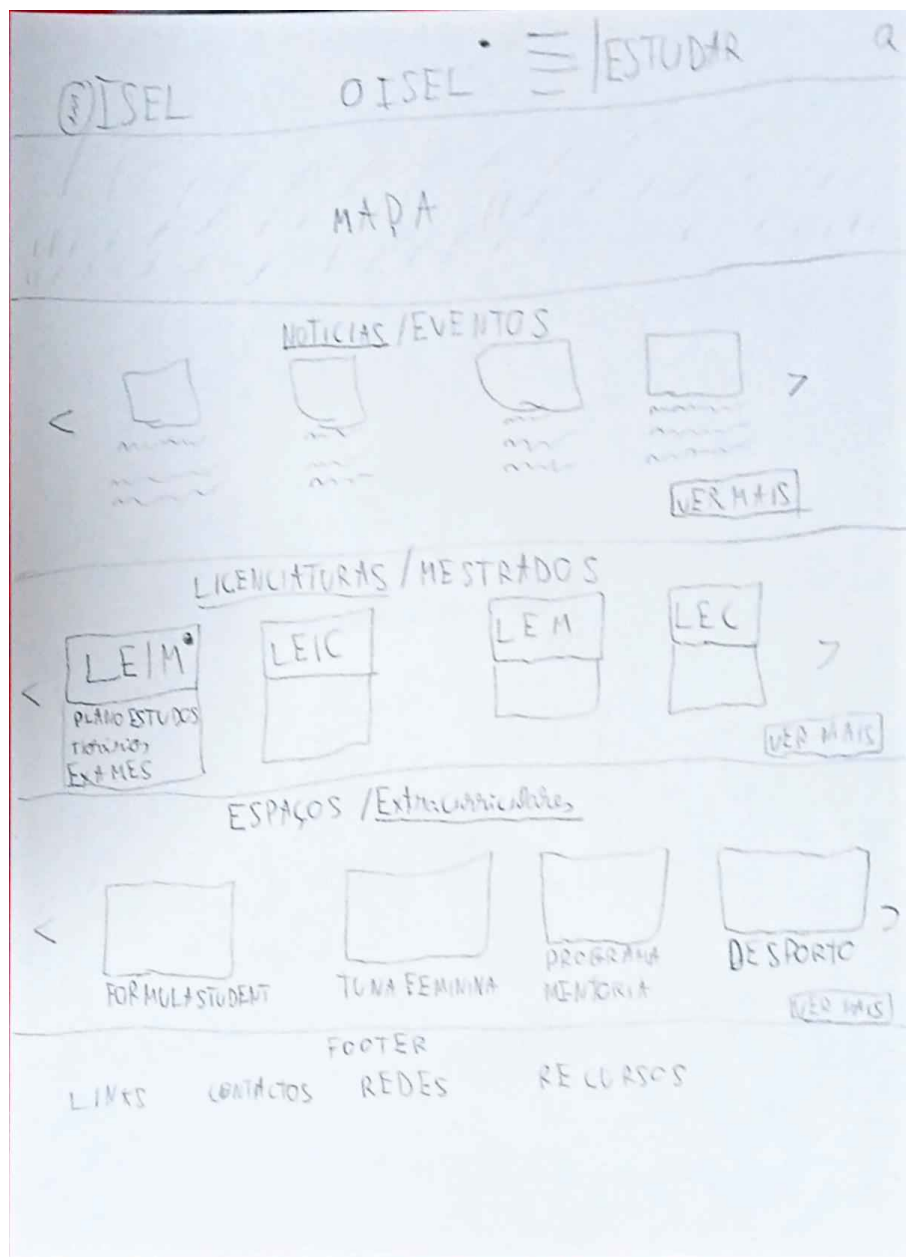


Figura 6.1: Página Inicial - Wireframe Esboço

Na Figura 6.1 podemos observar como vai ser a página inicial do website, onde serão apresentadas as informações mais relevantes como notícias, licenciaturas, espaços etc. O cabeçalho e rodapé vão se manter constantes para todas as outras páginas, o cabeçalho dá ao utilizador a possibilidade de aceder a qualquer outra página facilmente ao dividir o cabeçalho em duas partes, “O ISEL” e “ESTUDAR”, onde os links aparecem quando “hover”. O rodapé tem outras informações importantes como contactos e outros links. A página inicial começa com um mapa do ISEL, para que seja fácil os estudantes encontrarem as suas salas e pavilhões. O método de navegação escolhido foi o “carrossel” onde são disponibilizadas 4 blocos de um certo tópico de cada vez, dando ao utilizador a possibilidade de arrastar, clicar ou esperar para ver o resto das informações. O resto da página está dividida em 3 segmentos sendo estes: “Notícias/Eventos”, “Licenciaturas/Mestrados” e “Espaços/Extra-

curriculares”, onde o aluno pode seleccionar uma das opções desse segmento para ver a informação relacionada.

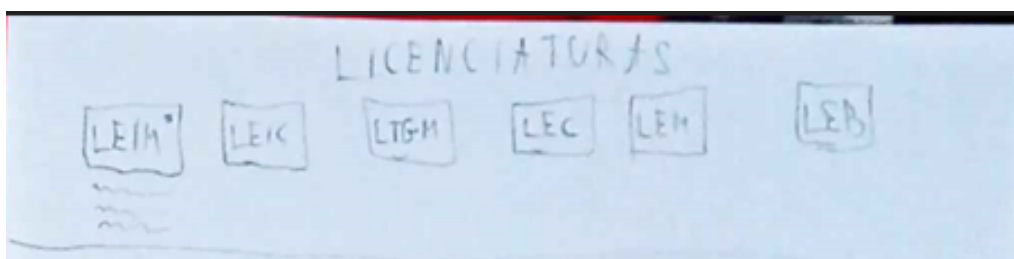


Figura 6.2: Página Licenciaturas - Wireframe Esboço

Na Figura 6.2 vamos ter, tal como na página inicial, os vários cursos onde se dermos “hover” temos um acesso fácil às informações mais relevantes como o plano de estudos, horários e exames. Esta página seria idêntica à dos mestrados e pós graduações.

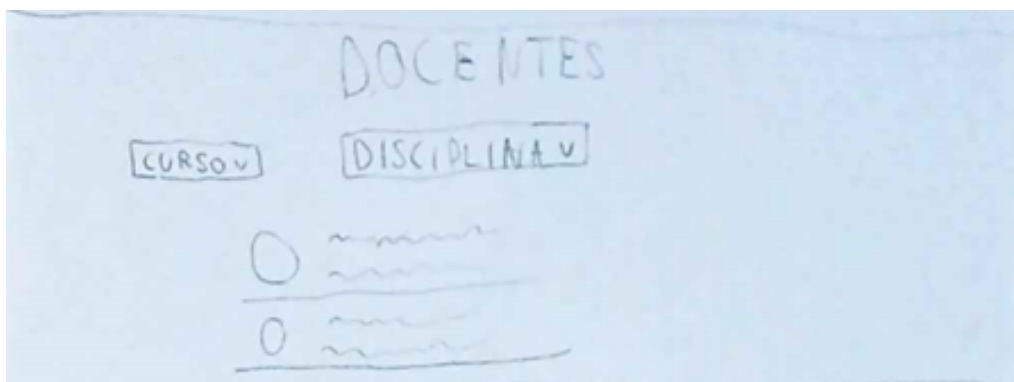


Figura 6.3: Página Docentes - Wireframe Esboço

Na Figura 6.3 podemos observar a página dos docentes onde é possível encontrar as várias informações sobre docentes, como contactos e sala, ao organiza-los por curso e disciplina.

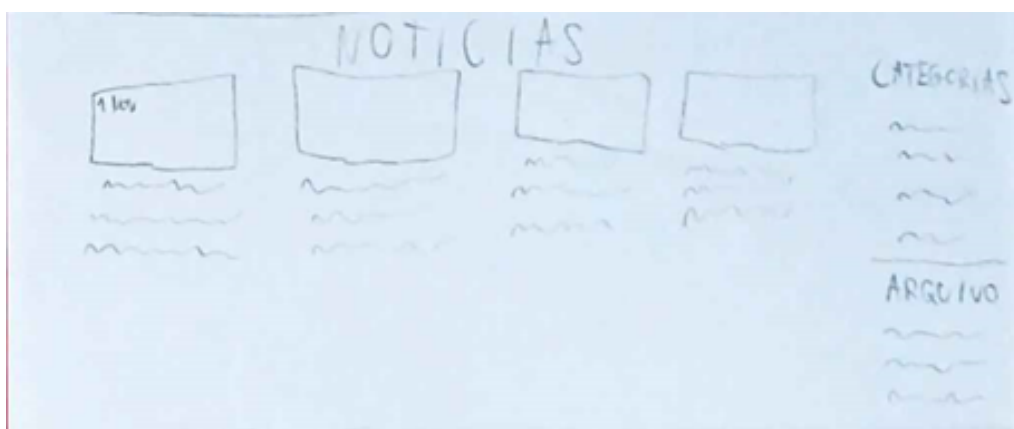


Figura 6.4: Página Notícias - Wireframe Esboço

Na Figura 6.4 podemos observar a página das notícias onde estão localizadas todas as notícias publicadas, podendo organiza-las por categorias ou mês e ano. A página de eventos tem uma página bastante similar.

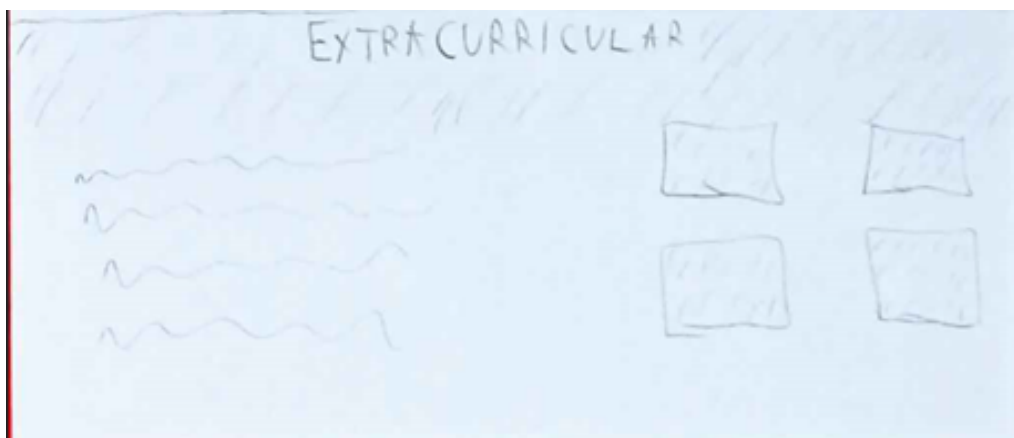


Figura 6.5: Página Extra-Curricular - Wireframe Esboço

Na Figura 6.5 podemos observar a página das atividades extra-curriculares onde à esquerda temos uma descrição, horários e outras informações sobre a atividade e à direita imagens que representam a mesma.

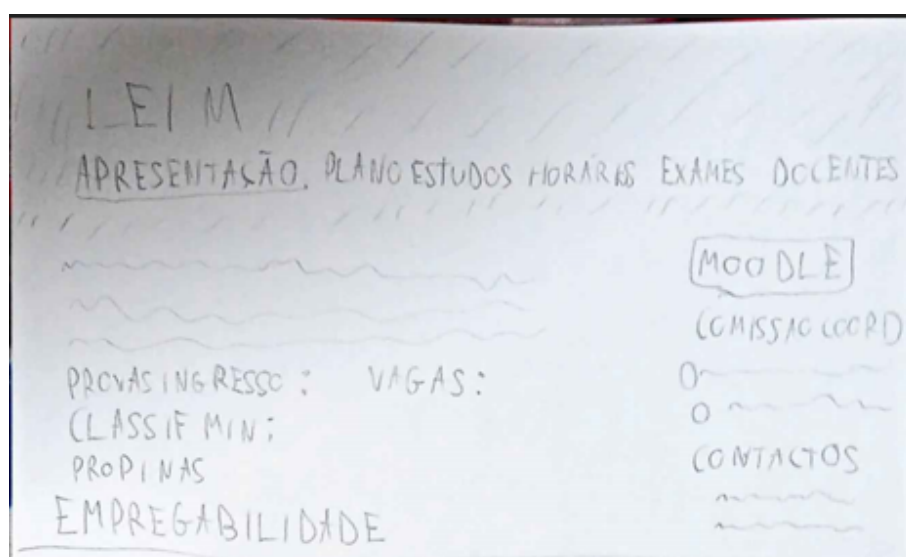


Figura 6.6: Curso - Wireframe Esboço

Na Figura 6.6 temos a página do curso de LEIM onde podemos aceder às seguintes informações:

- Apresentação - Descrição do curso, informação sobre a inscrição e empregabilidade
- Plano de Estudos - Descrição dos semestres e das suas disciplinas
- Horários - Os horários do curso para o semestre
- Exames - Datas e salas de exames, podendo ser organizados por disciplina
- Docentes - Todos os docentes e as disciplinas que lecionam no curso

Também existe uma ligação para o Moodle do curso e informação sobre os coordenadores do curso assim como contactos.

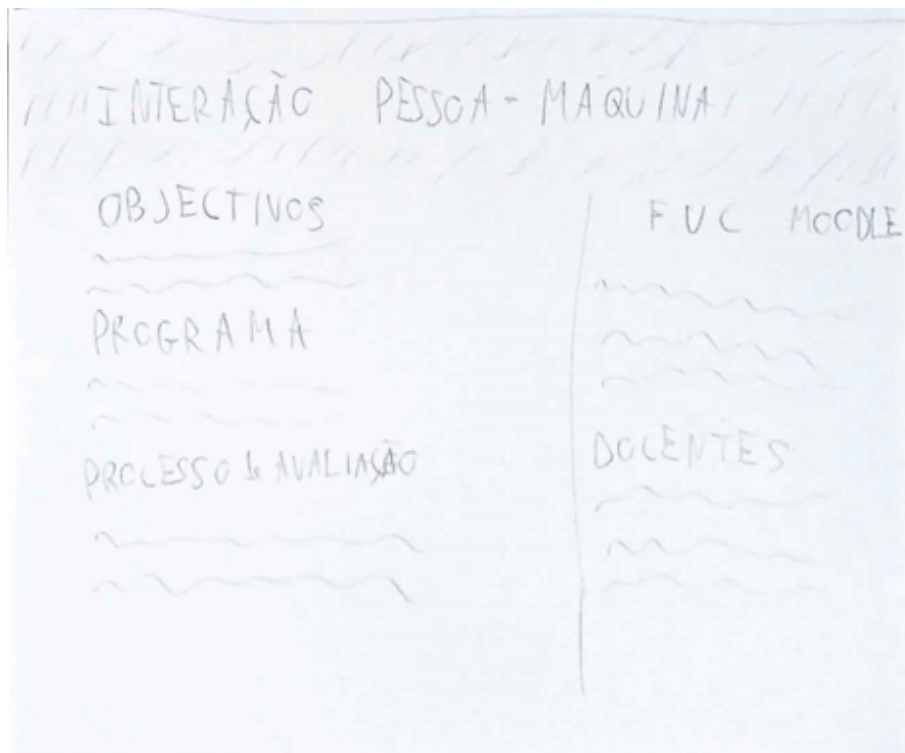


Figura 6.7: Disciplina - Wireframe Esboço

Na Figura 6.7 podemos observar a página da disciplina Interação Pessoa-Máquina onde são descritos os objetivos, o programa e o processo de avaliação da cadeira. Também existem ligações para a FUC e Moodle da disciplina, e uma lista dos docentes responsáveis.

7 Wireframing e Mockups - Figma

Nesta fase realizámos os nossos esboços concebidos na fase anterior com a ajuda do Figma. No link seguinte temos o prototipo: [link para o prototipo](#).