

# Modelo Cascata original (seqüencial) Atividades: levantamento de requisitos projeto da arquitetura requisitos funcionais/não funcionais projeto da implementação implementação dos módulos integração validação e verificação sem o usuário com o usuário operação e manutenção



# Cascata: problemas

- Projetos reais raramente seguem o fluxo seqüencial que o modelo propõe
- Logo no início é difícil estabelecer explicitamente todos os requisitos. No começo dos projetos sempre existe uma incerteza natural
- O cliente deve ter paciência. Uma versão executável do software só fica disponível numa etapa avançada do desenvolvimento

# O que falta no cascata?

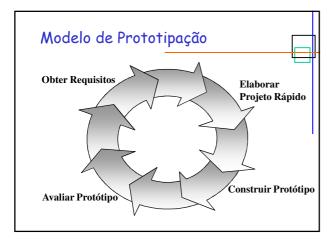
Interação com o usuário mas: vale a pena?

Como fica o Cascata com avaliação (interação) com o usuário a cada fase?



## Modelo de Prototipação

- Objetivo é entender os requisitos do usuário e, assim, obter uma melhor definição dos requisitos do sistema
- Possibilita que o desenvolvedor crie um modelo (protótipo) do software que deve ser construído
- Apropriado para quando o cliente não definiu detalhadamente os requisitos

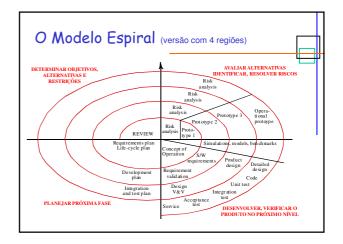


# Prototipação

- Melhor entendimento dos requisitos do usuário pela exposição do usuário ao protótipo (que evolui a cada iteração)
- Não é o sistema final
  - sem preocupação com robustez
  - o objetivo é LEVANTAR requisitos
- Pode ser difícil convencer o cliente de que não é o sistema final
- Custo de construir o protótipo

# Modelo Espiral

- Acopla a natureza iterativa da prototipação com os aspectos controlados e sistemáticos do modelo cascata
- Incremental e evolucionário
- Dividido em uma série de atividades de trabalho ou regiões de tarefa
- Existem tipicamente de 3 a 6 regiões de tarefa



# O Modelo Espiral

- Definição dos objetivos
  - Especificação dos objetivos específicos desta fase.
- Análise dos riscos
  - Identificação e solução dos principais riscos
- Desenvolvimento e validação
- Planejamento
  - O projeto é revisto e planos são definidos para o próximo "ciclo" da espiral"

### HCI

Introdução a HCI Engenharia de Software e HCI As Quatro partes do Projeto

# Estrutura do projeto a ser desenvolvido no curso

- Projetar e Avaliar uma interface
  - O Informação sobre o grupo e tópico escolhido
  - 1 Entendimento do problema
  - 2 Criar opções de projetos
  - 3 Implementação do protótipo e Planejamento da Avaliação
  - 4 Avaliação

# Detalhes do projeto

- Parte 0 Informação sobre o grupo e tópico escolhido
  - Criar área para projeto
- Parte 1 Entendimento do problema
  - Descrição das tarefas, dos usuários, do ambiente, do contexto social, dos requisitos de usabilidade
    - Quais as implicações para o projeto

# Detalhes do Projeto

- Parte 2 Projeto de alternativas
  - Storyboards + mock-ups para 3 projetos diferentes
  - Justificativa de cada alternativa
  - Avaliação informal de cada projeto com usuários
- Parte 3 Implementação do protótipo e Planejamento da Avaliação
  - Protótipo com funcionalidade de interação parcialmente implementado
  - Planejamento para a avaliação

# Detalhes do Projeto

- Parte 4 Avaliação
  - Realizar avaliação com usuários típicos
  - Discussão de pontos positivos e dos problemas do projeto



# Avaliação do projeto

- Medidas subjetivas
- Medidas objetivas
- Algumas medidas possíveis
  - Tempo para aprender
  - Métricas de desempenho
  - Taxas de erros
  - Retenção com o passar do tempo
  - Satisfação subjetiva

# Características de um bom projeto

- Acesso a usuários reais e a especialistas do domínio
- Clientes reais
- Questões interessantes de fatores humanos
- Domínio rico para explorar projeto

# Seu projeto?

- Atacar um problema social
- Tratar de ficar rico
- Divertir-se
- .. Desde que possa praticar HCI!