A Fazer do P1

Descrição técnica e social

Descrição do Usuário (necessita questionário e entrevista com especialista)

HTAs

Critérios de Usabilidade

Anexos (Basicamente o questionário, as respostas e a entrevista com o especialista)

Relatório:

Nome do projeto

Logo do Projeto

Parte 1: Entendendo o Problema

1) Descrição das Organizações Técnicas e Social do Sistema

Técnica:

O sistema IQuimica é um aplicativo para auxílio ao aprendizado das regras de nomenclatura de moléculas de química orgânica, desenvolvido para ser utilizados por estudantes do ensino médio durante as aulas ou mesmo em casa.

O sistema será projetado para ser utilizado em computadores do tipo tablet que possuam tela sensitiva ao toque, (IPad ou Tablets baseados no sistema Android por exemplo).

O ambiente no qual o sistema irá ser utilizado será a sala de aula ou outro lugar de estudo. Uma característica importante de ser notada sobre o ambiente de sala de aula é tentar evitar o uso sons no sistema, já que os sons se tornam inapropriados enquanto o professor estiver falando na aula e podem não ser eficientes numa situação onde um exercício esteja sendo discutido e espera-se que haja barulho.

Social:

O usuário padrão são alunos que estejam aprendendo química orgânica. Eles manusearão diretamente o sistema durante as aulas para resolver exercícios sobre a construção e nomenclatura de moléculas de química orgânica.

No ambiente de sala de aula espera-se que o sistema possa ser usado para auxiliar no aprendizado dos conceitos explicados pelo professor, além de ser usado na resolução de exercícios e experimentação em uma parte da aula reservada para tal finalidade ou em outros ambientes de estudo.

2) Descrição dos Usuários: A análise precisa dos questionários, seus resultados e da entrevista com especialista para ser feita.

3) HTAs: Falta o Ultimo HTA.

4) Critérios de Usabilidade

Tomaremos as seguintes características das áreas de Learnability, Flexibility e Robustness como referencias de usabilidade quando estivermos projetando a interface do sistema Kekulé com a finalidade de podermos avaliar o sucesso ou não da boa usabilidade do sistema:

Learnability

Predictability/Synthesizability: como a interface do Kekulé é baseada em toque, é importante que o usuário seja capaz de prever o resultado das ações de manipulação dos objetos e de inferir como elas funcionam depois de alguma utilização do sistema, já que o uso de uma interface de toque permite múltiplas opções de interação e se projetada de má maneira uma interface de toque pode ser muito confusa e pouco intuitiva.

Flexibility

Dialog Initiative/ Task migratability: é importante que o usuário tenha alta preferência quando efetuando as atividades no sistema, porém o sistema deve poder ter controle em certas situações. No kekulé essas ocasiões ocorrerão principalmente quando o sistema for gerar a nomenclatura para os compostos desenhados, porque nessa hora ele precisa do controle para avaliar a estrutura do compostos e indicar erros se estes existirem.

Robustness

Observability: O sistema deve fornecer algum feedback para o usuário de quanto tempo esta sendo gasto para efetuar ações como nomear compostos orgânicos e apontar erros quando esses estiverem mal formulados.