

Usabilidade

Projecto - Enunciado

OBJECTIVO

Pretende-se que seja elaborado um projecto de avaliação de usabilidade dos sites afectos ao Departamento de Informática.

ENQUADRAMENTO

No âmbito da componente prática da disciplina de Usabilidade, pretende-se que os alunos realizem uma avaliação de Usabilidade de uma interface, seguindo a metodologia abordada nas aulas teóricas.

O Departamento de Informática possui um site Web afecto ao respectivo departamento e aos cursos que o compõem. Ao longo do tempo, a utilização destes sites deixou de ser a desejada, conforme se constatou com conversas tidas com utilizadores. Um dos aspectos referidos foi a fraca usabilidade de alguns aspectos da interface.

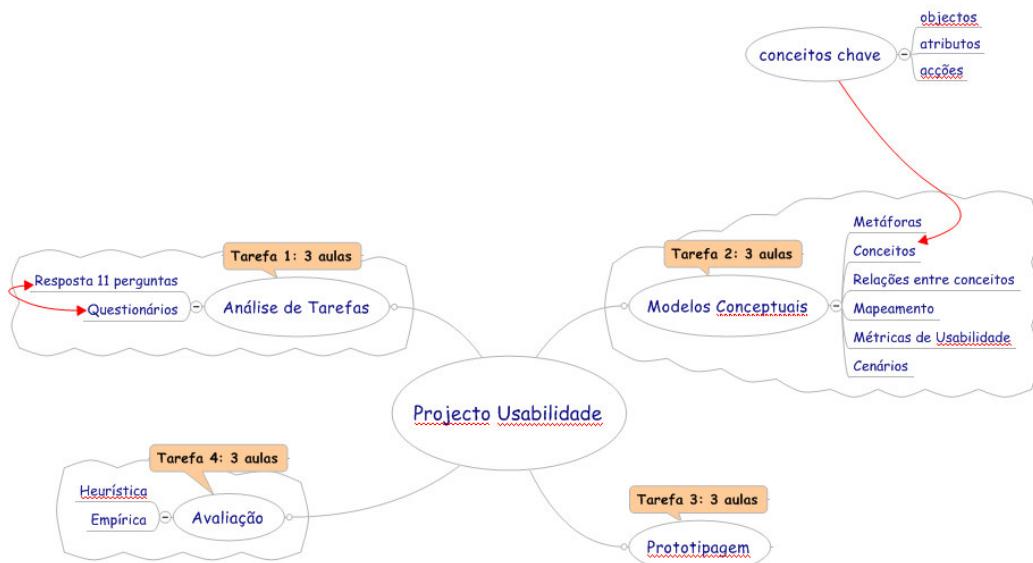
Desta forma, pretende-se conceber uma aplicação Web do Departamento de Informática. Na implementação da solução, não pode estar dissociada a implementação, a priori, de um projecto de usabilidade, de forma que os sites do Departamento sigam as respectivas *guidelines*.

TAREFAS A REALIZAR

No processo de avaliação de Usabilidade do site do Departamento de informática (e dos cursos afectos), existem diversas tarefas a realizar ao longo do semestre:

- Análise de tarefas: responder às 11 perguntas. Para tal, será necessária a implementação de um questionário;
- Modelo Conceptual: definir o modelo conceptual associado ao problema, baseado na análise de tarefas;
- Prototipagem: elaboração de protótipos da interface (em papel);
- Avaliação: Avaliação Heurística (aplicação das heurísticas de Nielsen), Avaliação Empírica (avaliação com utilizadores) e identificação de graus de severidade.

Esquematicamente,



MATERIAL DE APOIO

Para a realização do projecto, os alunos deverão usar o Local de Projeto fornecido pelo docente, que consiste num conjunto de páginas Web, onde deverão colocar as tarefas realizados no decorrer das aulas práticas. Servirá como suporte de conteúdos para o projeto.

Detalhes do Projecto

- Análise de Tarefas
 - [Questionário de Análise de Tarefas](#)
 - [Análise dos Questionários](#)
 - [Resposta às 11 Perguntas](#)
- Modelo Conceptual
 - [Metáforas](#)
 - [Conceitos](#)
 - [Relações entre Conceitos](#)
 - [Actividades](#)
- Tarefas
 - [Descrição das 3 Tarefas](#)
 - [Métricas de Usabilidade](#)
 - [Cenários \(Problema, actividades e interacção\)](#)
- [Storyboards](#)
- Esboço Não-Funcional da Interface
 - [Protótipo de Baixa Fidelidade \(PBF\)](#)
 - [Resultados da Avaliação Heurística do PBF](#)
 - [Segundo Protótipo de Baixa Fidelidade](#)
 - [Resultados da Avaliação Heurística do Segundo Protótipo de Baixa Fidelidade](#)
- Avaliação com Utilizadores
 - [Descrição dos Testes com Utilizadores](#)
 - [Resultados da Avaliação com Utilizadores](#)
- Versão Final do Projecto:
 - [Protótipo Final](#)
 - [Relatório Final](#)

Como editor de HTML, sugere-se o Adobe Dreamweaver. Para tal é disponibilizado um conjunto de documentação para realizar tarefas mais comuns nesse editor.

TEMPO REALIZAÇÃO DO PROJECTO

O projecto da disciplina de Usabilidade será realizado ao longo do semestre através de tarefas intermédias definidas no segundo tópico deste documento. A meio do semestre será feito um ponto de situação dos trabalhos. O trabalho final deverá ser entregue dia 2 de Junho de 2009, que corresponde ao último dia de aulas do calendário escolar.