

Projecto – Tarefa 2: Tarefas e Modelo Conceptual

OBJECTIVO

Nas aulas teóricas verificou-se que o modelo conceptual é uma das fases do projecto de Usabilidade que assume grande importância, pois permite ao designer conceber o que o sistema é para os utilizadores, tendo em conta o modelo mental que estes fazem do sistema. Por outro lado, verificou-se também que o modelo conceptual permite criar os cenários de actividades.

Desta forma, pretendem-se aplicar ao projecto os conceitos adquiridos nas aulas teóricas relativamente a Modelos Conceptuais e a tarefas.

TAREFAS A REALIZAR

Relativamente a **modelos conceptuais**, pretende-se que os alunos respondam às seguintes questões para o projecto:

1. Quais são a(s) metáfora(s) para o sistema?
2. Quais os conceitos (objectos, atributos e acções)?
3. Qual a relação entre conceitos? Que mapeamento pode ser criado entre conceitos?
4. Quais as actividades dos utilizadores) (realizadas pelos utilizadores do sistema – este tópico dará origem a cenários de actividades)

Relativamente às **tarefas**, pretende-se que seja dada resposta às seguintes questões:

5. Quais são as 3 tarefas representativas do sistema?
6. Que indicadores de métricas de usabilidade podem ser definidos para cada tarefa?
7. Quais os cenários do problema, de actividades e de interacção? Neste caso, tenha em conta que:

- o cenário do problema é criado na análise de tarefas;
- o cenário de actividades é criado com o modelo conceptual;

- o cenário de interacção é criado no início da prototipagem.

No local do projecto, os alunos deverão dar resposta aos itens enunciados no tópico “Modelo Conceptual”, bem como aos itens enunciados no tópico “Tarefas”.

TEMPO REALIZAÇÃO DA TAREFA

Sugere-se aos alunos que concluem a tarefa em três aulas práticas, contando com a aula em que este enunciado foi entregue.