

Usabilidade

Projecto – Tarefa 3: Prototipagem

OBJECTIVO

Tal como referido nas aulas teóricas, ao nível da prototipagem, devem ser criados três elementos fundamentais para o desenvolvimento do projecto: protótipo de baixa fidelidade do sistema, os cenários de interacção e os *storyboards* para as 3 tarefas identificadas no local de projecto.



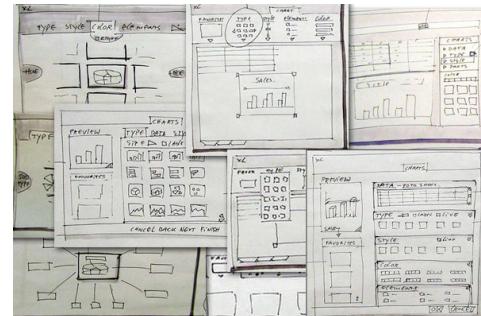
TAREFAS A REALIZAR

Tendo em conta o referido no tópico anterior, os alunos deverão executar as seguintes tarefas:

1. Criar o storyboard: permite ao designer ter uma visão geral da tarefa;
2. Criar cenários de interacção: permite ao utilizador ter uma visão geral da tarefa (podem já ter sido criados na tarefa 2);
3. Criar o protótipo de baixa fidelidade: este protótipo, construído usando materiais referidos nas aulas vai permitir ao utilizador interagir com o sistema. Sugere-se aos alunos que usem a seguinte metodologia:

3.1. criar a interface Web numa cartolina, onde posteriormente surgirão outros elementos da interface. Desta forma, conseguirão ter uma base de trabalho para a interacção com os utilizadores;

3.2. desenhar todos os elementos de interface necessários para a realização das tarefas identificadas no local de projecto.



4. Finalmente devem testar a interface com utilizadores reais.

No local do projecto, os alunos deverão dar resposta aos itens enunciados nos tópicos seguintes:

- [Cenários \(Problema, actividades e interacção\)](#)
- [Storyboards](#)
- Esboço Não-Funcional da Interface
 - [Protótipo de Baixa Fidelidade \(PBF\)](#)
 - [Resultados da Avaliação Heurística do PBF](#)

É fornecido aos alunos um conjunto de possíveis protótipos iniciais da interface para que, caso optem por eles, possam usá-los como base de trabalho.

TEMPO REALIZAÇÃO DA TAREFA

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