

## Usabilidade

# 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 concluam a tarefa em três aulas práticas, contando com a aula em que este enunciado foi entregue.