

Trabalho de Interfaces Humano- Computador



Nome: Murilo de Jesus
Matrícula: 201220605411
Professora: Nayat Sanchez Pi

Enunciado: Imagine que você quer projetar uma agenda ou um diário pra você mesmo. Com este sistema você estará apto a planejar seu tempo, registrar reuniões e compromissos, anotar aniversário das pessoas, etc. basicamente as mesmas coisas que você pode fazer com uma agenda em papel. Faça um esboço do sistema, delineando sua funcionalidade e sua aparência geral.

ESBOÇO DO APLICATIVO SERÁ ENVIADO EM OUTRO ARQUIVO.

Considerações sobre Mygenda(nome do aplicativo):

* Quando houver um sublinhado em uma opção, é porque ela é uma opção editável e onde poderá ser incluída uma string.

- Tela Inicial:

* Ao clicar em Agenda, será aberta uma tela com a agenda onde o usuário poderá colocar suas anotações e colocar a data em que está marcado e evento;

* A data que está envolvida é a data atual e aparece ao usuário um menu de opções de como ele deseja visualizar a Agenda;

* Ao clicar em + o usuário cria um novo evento.

- Menu Mais:

* Ao clicar em Importar, aparecerá ao usuário alguns aplicativos (Redes Sociais, por exemplo) de onde ele pode importar os eventos que ele confirmou presença;

* Ao clicar em Gerenciar, o usuário pode definir quais tipos de evento ele deseja importar, além de escolher de quais endereços de e-mail ele deseja importar tais informações e o tema da Agenda.

- Novo Evento:

* Ao clicar em Tipo, o usuário pode dizer se tal evento é uma reunião, festa, um aniversário, um show ou outro tipo de evento que o usuário desejar;

* Ao clicar em Convidar, o usuário terá a opção de enviar as informações deste evento para outros usuários;

* Ao clicar em Agenda, será aberta uma tela com a agenda onde o usuário poderá colocar suas anotações e colocar a data em que está marcado e evento;

* O usuário pode inserir mais informações sobre o evento (Telefone, endereço, E-mail, site);

* Se o usuário tentar criar um evento com a mesma data e horário de outro evento criado, será lançada uma notificação onde o usuário poderá ou não cancelar a criação desse evento.

- Hoje:

* Nesse menu aparecerá todos os eventos que ocorrerão no dia;

* Ao clicar em Pesquisar Evento, o usuário será redirecionado à rede social que ele deseja para verificar quais eventos estão ocorrendo nesse dia;

* Ao clicar em + o usuário cria um novo evento.

- Tela Evento:

* Nesse menu aparecerá todas as informações cadastradas pelo usuário quando ele criou o evento ou quando ele importou o evento;

* Ao clicar em Confirmar Presença, o usuário confirmará a presença tanto na Mygenda quanto na rede Social onde de onde ele havia importado tais informações, caso isso tenha sido feito;

* Ao clicar em Editar Evento, o usuário será redirecionado à tela de Novo Evento, porém com as informações que haviam sido coletadas anteriormente;

* Ao clicar em Ver Evento, o usuário será redirecionado à Rede Social de onde ele obteve as informações, caso isso tenha sido feito;

* Ao clicar em Compartilhar, o usuário pode compartilhar as informações para outros usuários por meio de outros aplicativos (Redes Sociais, e-mail, bluetooth, etc);

* O usuário pode excluir o evento;

Enunciado: Agora reflita a respeito de como você lidou com essa atividade. O que fez primeiro? Baseou seu design em algum objeto ou uma experiência em particular? Por que processo você passou?

Resposta: Eu imaginei um aplicativo de calendário porém adicionando algumas características que, para mim, fazem falta. Primeiramente eu olhei o design do aplicativo de calendário do meu celular e fui listando tudo o que eu achava que faltava nele, como poder importar as informações de um Rede Social, por exemplo. Como dito, o meu design foi baseado nos Aplicativos S Planner e Anotações (nativos do Android). Os processos que utilizei foram o Modelo Simples (analisei aplicativos que já existem e adicionei algumas funcionalidades e fiz o (re)design) e a Engenharia de Usabilidade de Nielsen (O usuário já é conhecido, as metas de usabilidade foram traçadas e os novos designs foram analisados e implementados).

Enunciado: Agora sugira alguns critérios de usabilidade (Qualidade em IHC) que você poderia utilizar. Verifique seus critérios considerando exatamente o que você mediria e como mediria o seu desempenho.

Resposta:

- * Facilidade de aprendizado: Gostaria de gastar o menor tempo possível e fazer o menor esforço para aprender a utilizar o sistema utilizando tal interface.
- * Facilidade de uso: Após aprender a usar, eu gostaria de lembrar como utilizar o sistema, além de gastar o menor tempo possível no aplicativo sem ter que ficar lembrando como utilizá-lo.
- * Eficiência de uso: Gostaria de utilizar o aplicativo gastando o menor tempo nele e que o aplicativo possa salvar as informações que eu deseja;
- * Satisfação do usuário: Gostaria de que eu pudesse utilizar o aplicativo e que tudo o que eu desejasse fazer fosse possível.
- * Flexibilidade: Gostaria de, após utilizar o aplicativo, que tudo o que eu tenha armazenado nele pudesse ser compartilhado com outras pessoas.
- * Utilidade: Gostaria que o aplicativo seja útil e que eu não precise de mais outros aplicativos para fazer as operações que ele diz ter mas que não faz com qualidade.
- * Segurança: Gostaria que as informações que eu tenha armazenado no aplicativo sejam guardadas e que somente eu e as pessoas que eu deseja compartilhar possam ver tais informações.