

Reporte de horas de trabalho (preenchimento obrigatório):

Grupo: 58				
Nº Aluno	Nome Aluno	Pesquisa na Web	Reuniões Grupo	Elaboração Relatório
90714	Filipe Sousa	2:30 horas	3:00 horas	2:00 horas
90763	Pedro Luís	2:30 horas	3:00 horas	2:00 horas
90764	Pedro Leitão	2:30 horas	3:00 horas	2:00 horas

1.

UC de Interfaces Pessoa Máquina (IPM) – área científico-pedagógica de Computação Gráfica e Multimédia (CGM)

Esta UC tem como objetivo a formação base em criação de **Interfaces de Utilizador (IU)**. Os resultados de aprendizagem previstos são:

- reconhecimento de **utilizadores/tarefas a realizar**;
- avaliação das várias fases do **processo de desenvolvimento** de uma IU;
- identificação dos **fatores críticos** para o bom funcionamento de uma IU;
- compreensão dos compromissos entre as diversas **restrições do design** das IU;
- enquadramento das IU num projeto de Engenharia Informática.

Os estudos realizados na área científico-pedagógica de **SI**, que tem como um dos temas centrais a organização sistemática de grandes quantidades de dados – *Big Data*, são complementados pela UC de IPM, na medida em que, para assegurar a facilidade de acesso à informação, é necessário que esta se encontre estruturada de forma adequada.

O Google (bem como outros motores de busca) representa um bom exemplo de uma estruturação adequada de quantidades de dados massivas: o utilizador pode **filtrar** eficazmente a informação que pretende pesquisar; esta é apresentada por **ordem de relevância**; o interface de utilizador é **intuitivo**, o que agiliza o processo de busca de informação.

<https://fenix.tecnico.ulisboa.pt/disciplinas/IPM17111326/2016-2017/2-semester/objectivos>

UC de Análise e Modelação de Sistemas (AMS) – área científico-pedagógica de Sistemas de Informação (SI)

O objectivo desta UC é incutir nos alunos a capacidade de representar conceptualmente, através de esquemas formais, problemas da área da engenharia cuja solução possa ser representada como um **sistema**. Os métodos de aprendizagem incluem o desenvolvimento de **modelos conceptuais** e a aplicação de técnicas de **engenharia de requisitos**. Os resultados previstos de aprendizagem incluem (entre outros):

- a capacidade de desenvolvimento de **processos de análise de requisitos** de problemas de engenharia;
- a capacidade de **modelação esquemática** de possíveis soluções (ex.: UML - *Unified Modeling Language*);
- a compreensão da metodologia de desenvolvimento de sistemas **exclusivamente lógicos** e de sistemas com as componentes **física e lógica**;
- aplicação dos conhecimentos adquiridos em diferentes contextos, nomeadamente no contexto **empresarial** (ex.: modelos conceptuais de sistemas aplicados a processos de negócio).

A esquematização de sistemas em **modelos conceituais** permite não só um melhor entendimento do sistema (fornecendo uma imagem mental dos diversos componentes/entidades e das relações entre si), como também uma maior facilidade em encontrar **soluções** para os problemas que possam surgir. Deste modo, os conhecimentos adquiridos em **AMS** permitem a esquematização formal dos diversos requisitos de uma **interface de utilizador (IU)**, dos possíveis cenários e casos de uso, e das possíveis respostas da interface face aos estímulos do utilizador, pelo que complementa os conceitos estudados na área científica de **CGM**.

As interfaces de utilizador das lojas online (como a Amazon) são um bom exemplo para ilustrar esta relação, pois é necessária a previsão dos possíveis *outcomes* da interação do utilizador com a interface, para impedir a ocorrência de falhas que prejudiquem o utilizador (por exemplo, monetariamente); a esquematização destes sistemas em modelos conceptuais permite prever todos os possíveis *outcomes*, evitando acontecimentos indesejados.

<https://fenix.tecnico.ulisboa.pt/disciplinas/AMS111326/2016-2017/2-semester/programa>

2.

<http://www.suzannecollinsbooks.com/index.htm>

O site desta autora apresenta alguns erros fundamentais relativamente ao seu design, nomeadamente:

- **Apresentação visual** – Tamanho de letra demasiado reduzido e espaços em branco dificultam a leitura e o acesso ao conteúdo pretendido. O utilizador é forçado a alterar o **zoom** para que o texto e as imagens se encontrem correctamente alinhados em coluna, sem espaços vazios.

Esta falha pode ser retificada aumentando o **tamanho da letra** e posicionando o texto que acompanha cada imagem **lateralmente** à mesma ou, de outra forma, alterando o **zoom** com que a página surge por defeito. Este arranjo gráfico facilitaria a navegação no *website* e torná-lo-ia visualmente mais apelativo.

- **Estrutura e posicionamento dos diversos elementos** – O **posicionamento** da mensagem de boas vindas ('Welcome') é inadequado, pois ocupa desnecessariamente uma faixa vertical inteira do ecrã, que poderia ser utilizada por outros recursos visuais/textuais. Por outro lado, como na cultura ocidental (público alvo do site) lê-se **da esquerda para a direita**, o primeiro instinto do utilizador é procurar do lado esquerdo do ecrã as hiperligações para as restantes páginas do *website* ('Home', 'Works', 'Biography' e 'Interview'); porém, estas aparecem do lado direito.

A correção destes problemas consistiria no **alinhamento à esquerda** das hiperligações e na deslocação da mensagem de boas vindas para o centro do ecrã (alinhada com as restantes publicações) ou remoção da mesma, criando, por exemplo, uma página separada, intitulada de 'Welcome'.

3.

