



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
FACULDADE DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
CAMPUS DE PRESIDENTE PRUDENTE

DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA E COMPUTAÇÃO
BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
Interface Homem-Máquina

Trabalho Prático - IHM

O Trabalho Prático da disciplina de Interface Homem-Máquina consiste em desenvolver um design que possa resolver algum problema ou facilitar a vida das pessoas em algum contexto. Ao final do semestre você deverá ter desenvolvido um design de um aplicativo mobile passando por todas as etapas de desenvolvimento de um design interativo: Entendimento, Design, Antecipação/Prototipação e Avaliação.

O trabalho prático possui duas Partes, a Parte 1 deverá ser desenvolvida até a primeira metade do semestre, a Parte 2 deverá ser desenvolvida durante a segunda metade do semestre. Cada Parte será composta por uma sequência de etapas que devem ser desenvolvidas. **O trabalho é individual!**

Especificação - Trabalho Prático - Parte 2 - IHM

A segunda parte do Trabalho Prático contempla os dois últimos processos de desenvolvimento de designs interativos: Antecipação/Prototipação e Avaliação. A seguir são descritas as etapas da segunda parte do Trabalho Prático.

ETAPA 1

Agora que você já tem o entendimento do seu design, bem como os conceitos que o cercam, utilize sua criatividade para **desenvolver UM protótipo de papel** que represente o esboço inicial de seu design.

Dicas para desenvolver o protótipo de papel:

- Utilize componentes reutilizáveis, (por exemplo, se toda tela tem o mesmo menu, faça o menu como um componente separado).
- Utilize uma moldura para a sua interface, pode ser um celular antigo ou mesmo imprima a tela de um smartphone em uma folha A4 e utilize como moldura.
- Utilize canetas (colorida ou não), marcadores, etc. Lápis pode prejudicar na visualização do protótipo na etapa seguinte.
- Lembre-se que o protótipo de papel não deve ser estático, ou seja, deve ser possível interagir com ele.

ETAPA 2

Depois de desenvolver o protótipo de papel, utilize-o para **criar UM protótipo de vídeo**. O protótipo de vídeo deve mostrar todas as interações possíveis de serem realizadas no protótipo de papel desenvolvido na etapa anterior.

O protótipo de vídeo deve ser postado no YouTube para facilitar a obtenção do arquivo de vídeo por parte do professor. O vídeo pode ser levemente editado, pode conter pequenos cortes e uma música de fundo, porém não perca a naturalidade com as edições. O vídeo deve ter no máximo 2 minutos e mostrar todas as interações possíveis.

ETAPA 3

A partir das ideias obtidas com os protótipos de papel e vídeo, amadureça sua ideia para criação de protótipos de alto nível. Você deve **criar DOIS Mockups Digitais** que possuem designs diferentes entre si. A criação de dois

mockups diferentes pode te ajudar a obter ideias que você ainda não pensou. Para criar os mockups utilize as seguintes ferramentas:

Para o Mockup 1: <https://moqups.com/>

Para o Mockup 2: <https://moqups.com/> ou Adobe XD

É obrigatório utilizar a ferramenta <https://moqups.com/> para criar o Mockup 1, entretanto para criar o Mockup 2 você pode escolher entre utilizar a ferramenta <https://moqups.com/> ou a ferramenta Adobe XD. Ao final do processo de criação, gere um link compartilhável de ambos os projetos.

Observação: Os dois Mockups desenvolvidos devem ser apresentados para a turma na data: 03/06/2019.

ETAPA 4

Após o desenvolvimento dos dois Mockups com interfaces distintas, você deve pedir para um de seus colegas de turma **realizar UMA Avaliação Heurística**, seguindo as heurísticas de Nielsen, de cada um de seus Mockups (desenvolvidos na etapa anterior).

Assim como seu colega de turma irá realizar uma Avaliação Heurística dos seus protótipos (Mockups), você também deverá realizar a Avaliação Heurística dos Mockups desenvolvidos pelo seu colega. A Avaliação Heurística realizada por um terceiro sobre seu trabalho irá te ajudar a identificar problemas de usabilidade que você possa não ter notado.

Observação: Você deverá entregar a Avaliação Heurística relacionada ao **SEU** trabalho, ou seja, a avaliação feita pelo seu colega de turma e indicar o nome deste seu colega. Você receber nota pela Avaliação Heurística que você fez, ou seja, a Avaliação Heurística dos Mockups desenvolvidos pelo seu colega de turma.

ETAPA 5

Com base nas ideias obtidas até agora com o desenvolvimento de cada um dos protótipos e com os resultados da Avaliação Heurísticas. Escolha uma das ferramentas de criação de mockups e **desenvolva UM mockup final** que

represente o design do aplicativo desenvolvido por você durante todo o semestre. Um link compartilhável do seu Mockup final deve ser gerado.

Nesta etapa é o momento de organizar as ideias, corrigir os problemas identificados, escolher um dos protótipos criados até então, para ser o design final, ou mesmo mesclar os pontos fortes identificados em cada protótipo criado para obter o design final.

ETAPA 6 - (EXTRA, NÃO OBRIGATÓRIO)

Implemente a interface descrita pelo seu Mockup final!!! Essa etapa é opcional, caso aceite o desafio e entregue essa etapa seu trabalho passa a valer não mais de 0 á 10, mas sim de 0 á 11. Sendo esse ponto extra atribuído pela nota obtida relacionada a Etapa 6.

A implementação não precisa ser funcional, apenas o design é importante, ou seja, você pode entregar apenas a “casca” da aplicação no qual seja possível navegar entre os menus. Sinta-se livre caso queira implementar um aplicativo parcialmente funcional ou totalmente funcional. Observação: A implementação deve ser desenvolvida na plataforma Android.

Sua aplicação pode se tornar real e talvez ajudar a sociedade de fato, seja ajudando os alunos da FCT-Unesp em algum contexto, ou mesmo, contribuindo para comunidade científica através de uma publicação, ou até ser um aplicativo disponível e monetizado nas lojas virtuais. De qualquer forma, se nada disso ocorrer, esse aplicativo pode aumentar seu portfólio agregando em seu currículo, pense nisso!!!

IMPORTANTE: O Trabalho Prático 2 deve ser enviado para o e-mail: bruno.slima@outlook.com com o seguinte assunto: **[TP2 - IHM] Nome do projeto**, até o dia **11/06/2019**.

Entrega dos protótipos de papel (fisicamente em aula): 03/06/2019

Apresentação dos Mockups desenvolvidos na Etapa 3: 03/06/2019

Você deve entregar:

- Protótipo de papel (Fisicamente, dentro de um envelope com identificação do nome do seu projeto e seu nome).
- Documento textual, contendo:
 - O link do protótipo de vídeo postado no YouTube.
 - Os links compartilhados dos projetos relacionados aos dois Mockups iniciais e ao Mockup final.
 - A avaliação heurística (realizada por um colega de turma) de cada um dos Mockups desenvolvidos por você.
- Caso tenha realizado a Etapa 6, deverá ser entregue parte do código-fonte e o .apk.