



## Introdução à IHC – Segundo Trabalho (T2) – 2012.1

O objetivo deste segundo trabalho (T2) é (re)projetar o sistema avaliado. Cada grupo deverá trabalhar no mesmo sistema que foi avaliado no Trabalho 1.

**Datas de entrega:** o trabalho deverá ser entregue até o dia 27/06/2012.

**Formato de entrega:** O trabalho deve ser entregue na forma de um relatório, preferencialmente em formato MS Word, mais arquivos anexos (e.g. documentos digitalizados), compactados num arquivo intitulado conforme o formato a seguir:

*T2 - aluno1, aluno2.extensão do arquivo*

Caso o arquivo fique grande demais para ser enviado por e-mail, entreguem o arquivo pessoalmente ao professor ou gravem um CD, escrevam os nomes dos integrantes do grupo no CD e o deixem no escaninho do professor, no 4ª andar do prédio RDC.

Todos os integrantes do grupo poderão chamados para uma apresentação do trabalho, podendo resultar em alterações na sua nota.

**Condições especiais:** Para cada dia de atraso, será descontado 2,0 pontos da nota do trabalho. Mensagens com arquivos corrompidos não serão consideradas como trabalho entregue e sofrerão as mesmas penalidades do atraso. Trabalhos entregues em arquivos infectados com vírus receberão nota 0,0 (zero).



## 1 Roteiro do trabalho

### Capítulo 1 – Apresentação do Grupo e Distribuição das Tarefas

Enumerem, com nome e número matrícula, cada integrante do grupo, identificando cada aluno no formato: A1, A2, A3 e A4. Enumerem também as tarefas realizadas, cada qual identificada por T1, T2 etc. Construam a seguir uma tabela com as tarefas realizadas distribuídas no tempo, indicando a carga horária (em número de horas) dedicada a cada tarefa por cada integrante, a cada dia, conforme o modelo abaixo (em orientação de página “paisagem”):

A1: Fulano de Tal #9999999  
A2: Beltrano de Tal #9999999

T1: formatação do relatório  
T2: elaboração do roteiro de entrevistas

...

tarefa x dia	set							out							
	24	25	26	27	28	29	30	01	02	03	04	05	06	07	08
T1	—	—	A1:2 A3:2	—	A2:2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
T2	—	—	—	A2:4	A4:2	A1:4	—	—	—	—	A1, A2:10	A3:10 A4:10	—	—	—

Nos dias em que os integrantes tiverem trabalhado juntos, a carga horária deve ser indicada da seguinte maneira: A1,A2: 2. Por outro lado, caso tiverem trabalhado em separado, a carga horária deve ser representada como: A1: 2, A2: 2.

Produto 1: tabela de distribuição das tarefas

## Capítulo 2 – Análise

### 2.1 Elaboração de Personas

Elaborem **personas** ou **perfis de grupos de usuários** que vão guiar as decisões de redesign do site, identificando as principais características das pessoas que vão utilizar o seu sistema.

A partir das personas, identifiquem quais são os **objetivos** de cada usuário. Caso haja objetivos fortemente relacionados, eles podem ser agrupados num objetivo mais abrangente, formando uma representação hierárquica. Classifiquem os objetivos em

funcionais (indicados por [F] — objetivos que representam ações que o sistema permitirá ao usuário realizar) e não funcionais (indicados por [NF] — objetivos que representam características que o sistema deve apresentar para que os usuários atinjam seus objetivos funcionais de forma mais adequada a eles).

Produto 2:	descrição (incluindo foto <sup>1</sup> ) de cada persona de cada perfil
Produto 3:	fatores prioritários no design evidenciados por cada persona (e.g. eficiência, facilidade de aprendizado, satisfação, portabilidade, integração com outros sistemas)
Produto 4:	lista ou árvore de objetivos de cada persona

### Observações:

1. Cada grupo deve originar pelo menos 2 personas distintas, que apontem para diferentes soluções de interação e de interface.
2. O objetivo de se identificar perfis de diferentes grupos de usuário é que eles sirvam como insumo para as decisões de design de interação e interface. Certifiquem-se de que eles serão distintos o suficiente para que sejam úteis na comparação entre diferentes alternativas de design.

### Exemplo

#### ***Fulano de Tal (persona do perfil pai)***



Fulano de Tal, pai de Sicrano, de 6 anos, possui 2 empregos [1] e quase não tem tempo de acompanhar as atividades acadêmicas do seu filho [3,5\*], apesar de ter muito interesse que o seu filho complete o ensino fundamental [4]. (...)

#### ***Fulano de Tal (lista parcial de objetivos)***

1. não perder tempo
2. acompanhar as atividades do filho
  - 2.1 ver lista de livros lidos
  - 2.2 ver comentários sobre livro ....

## 2.2 Análise das Tarefas

Para cada objetivo definido no item, anterior, construa um modelo de tarefas (utilizando o modelo hierárquico - HTA ou ConcurTaskTrees) e faça uma breve análise do que pode ser aperfeiçoado.

Produto 5:	modelos de tarefas (um para cada objetivo)
------------	--

<sup>1</sup> Não devem ser utilizadas fotos de personagens famosos ou ilustrações (*cliparts*).

## Capítulo 3 – Design da Interação e da Interface

### 3.1 Representação da interação

Para cada objetivo, elaborem **soluções de interação** alternativas (para atingir o objetivo), que permitam explorar possibilidades de design, levando em consideração as características das personas. Para cada objetivo de cada persona, representem em MoLIC<sup>2</sup> duas soluções alternativas de interação, cada qual correspondente a uma persona.

Com base nos fatores prioritários ao design identificados anteriormente (Produto 3), enumerem os **critérios de seleção** (e.g. eficiência, facilidade de aprendizado, satisfação etc.) para selecionar dentre as soluções alternativas. Justifiquem os critérios selecionados com base nas personas. Caso não haja informação suficiente para decidir entre as alternativas, indiquem uma ou mais perguntas que, respondidas pelos usuários, permitiriam decidir entre as alternativas. Tomem cuidado para que todas as decisões de interação sejam documentadas como alternativas, e que os critérios de seleção estejam definidos e justificados.

Selecione dentre as soluções de interação alternativas conforme os critérios de seleção e elabore, para cada persona, um diagrama de interação integrando essas soluções. Em seguida, redija a metamensagem completa do designer sobre o sistema projetado.

Produto 6:	trechos de diagrama de interação (MoLIC) alternativos, indicando para cada um qual é o objetivo e quais são as personas a que a solução de interação se aplica
Produto 7:	critérios de seleção dentre as soluções alternativas, justificados à luz das personas e soluções escolhidas de acordo com os critérios e fatores prioritários de design indicados
Produto 8:	um diagrama de interação completo para cada persona, integrando as soluções alternativas escolhidas
Produto 9:	anotações sobre o diagrama, esclarecendo qualquer ponto que não tenha ficado claro apenas pela representação

---

<sup>2</sup> Para desenhar os diagramas MoLIC, podem usar o MoLIC designer:  
<http://code.google.com/p/molic-designer/>

## 3.2 Design da Interface de Usuário

Projetem soluções de interface correspondentes à solução de interação representada no diagrama de interação, para cada persona. Anotem cada tela para indicar a sua correspondência e a de seus elementos de interface com os diagramas de interação e signos definidos anteriormente. E não se esqueçam de incluir telas correspondentes ao tratamento de rupturas na interação.

Caso uma tela apresente algum comportamento dinâmico ou outra informação que não seja possível representar no diagrama de interação, ela deve ser anotada textual ou graficamente. Além disso, caso tenha feito uso de algum padrão de design de interfaces, indique o padrão utilizado em cada (trecho de) tela.

Produto 10: para cada diagrama um *storyboard* de projeto de interface para a solução de interação representada no diagrama, com indicação do trecho do diagrama de interação correspondente

Produto 11: anotações sobre os elementos ou comportamento de cada tela, indicando a cena e os signos correspondentes, bem como seu comportamento dinâmico e outras informações que não puderam ser representadas no diagrama de interação

Produto 12: comentários sobre as decisões de design relacionadas a cada tela: padrões de design utilizados em cada tela (ou trecho de tela), produtos semelhantes que inspiraram a solução projetada, fatores de design priorizados etc.

Produto 13: versão preliminar de cada tela