

Trabalho Prático – Informação Adicional

IPM 2010/11

Datas

- Entrega do trabalho teórico (Relatório) – Data limite: Dia 8 de Novembro às 23:59
 - Entrega do trabalho prático (Protótipo) – Data limite: Dia 8 de Dezembro às 23:59
- Podem entregar qualquer destes elementos antes da data limite.

Entrega atrasada: A nota atribuída é de **zero** valores, para essa parte do trabalho.

Formato

- Relatório – Documento em pdf enviado por email – mcoimbra@fc.up.pt
- Protótipo – CD entregue em mão ou na caixa de correio de um dos docentes da disciplina.

Relatório

O objectivo é que este relatório descreva de forma convincente uma proposta de design para o problema escolhido. O formalismo das aulas teóricas (ex: usar técnicas específicas como o *cognitive walkthrough*) valoriza claramente o trabalho.

Extensão: Os seguintes números servem meramente como guia e não devem ser encarados como uma restrição mas sim como uma sugestão. Tamanho esperado do relatório: 10 a 20 páginas.

Estrutura:

- Introdução (1-2 páginas)
 - Motivação
 - Objectivos
 - Identificação dos Stakeholders
- Estudos prévios
 - Utilizador (2-3 páginas)
 - Tecnologia (2-3 páginas)
 - Objectivos (2-3 páginas)
- Desenho conceptual
 - Desenho do sistema
 - Modelo conceptual
 - Imagem do sistema
- Avaliação
 - Métodos ‘discount’ sobre protótipos em papel.
 - Planeamento dos métodos de avaliação necessários para o protótipo final.

Avaliação: Os seguintes parâmetros serão usados para a avaliação do trabalho teórico:

- Global (Peso: 5)
 - Avaliação da qualidade e coerência global do trabalho

- Introdução (Peso: 3)
 - Contextualização e motivação do trabalho
- Estudos Prévios (Peso: 6)
 - Estudos de utilizador, tecnologia e objectivos
- Desenho (Peso: 4)
 - Modelo conceptual e imagem do sistema (protótipo em papel)
- Avaliação (Peso: 2)
 - Proposta e/ou concretização de um modelo de avaliação para o protótipo em papel

Protótipo

O objectivo do protótipo NÃO é implementar uma versão funcional do projecto. O objectivo é implementar uma versão interactiva do modelo de estados do vosso *paper prototype* ou diagrama de estados da solução. Deve ser visto como um complemento da vossa proposta que convença o investidor que a vossa solução é adequada. Não se espera que tenha funcionalidades implementadas nem representações gráficas complexas. Exemplo: A janela que deveria ter um motor 3D do edifício pode (e deve!) ser representada por um painel com o texto “Motor 3D do Edifício”.

Linguagem de Programação: Apesar de se sugerir a utilização da linguagem Java, os alunos são livres de escolher outra linguagem que julguem mais adequada ou com que se sintam mais à vontade. Isto não é uma disciplina de programação! Foquem o vosso esforço no desenho da solução.