

01

Interfaces Pessoa
Máquina

Laboratório 1

Introdução e Prototipagem

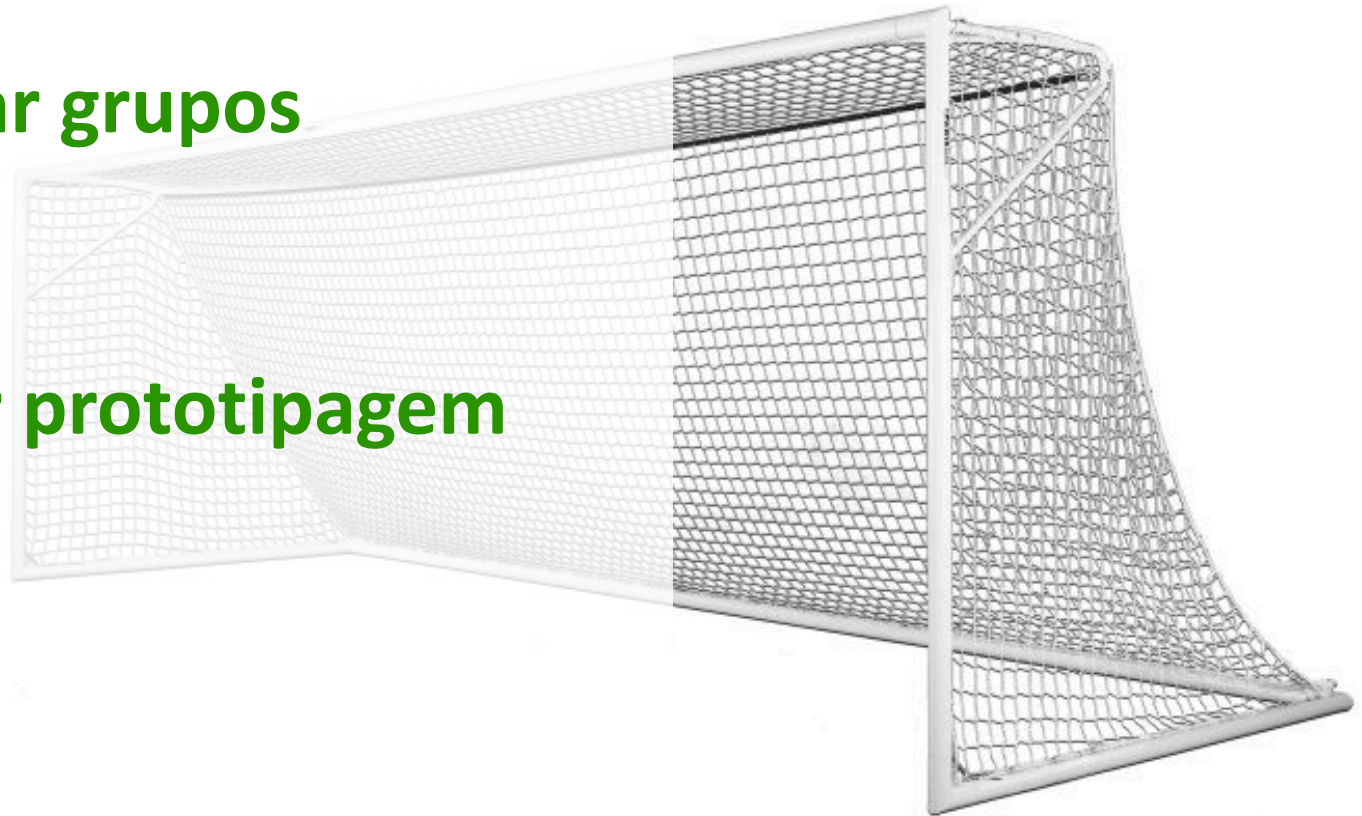


Bem vindos!



Objetivos

1. Informações úteis
2. Formar grupos
3. Iniciar prototipagem



01

**INFORMAÇÕES
ÚTEIS**
(SOBRE OS LABS)



O que é um bake-off?

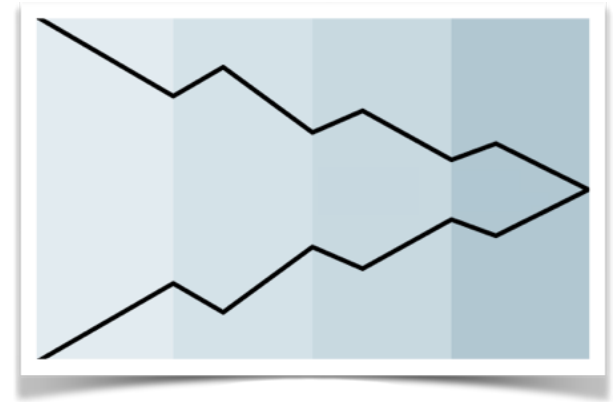
Desafio de desenho semi-estruturado

Objetivo claro

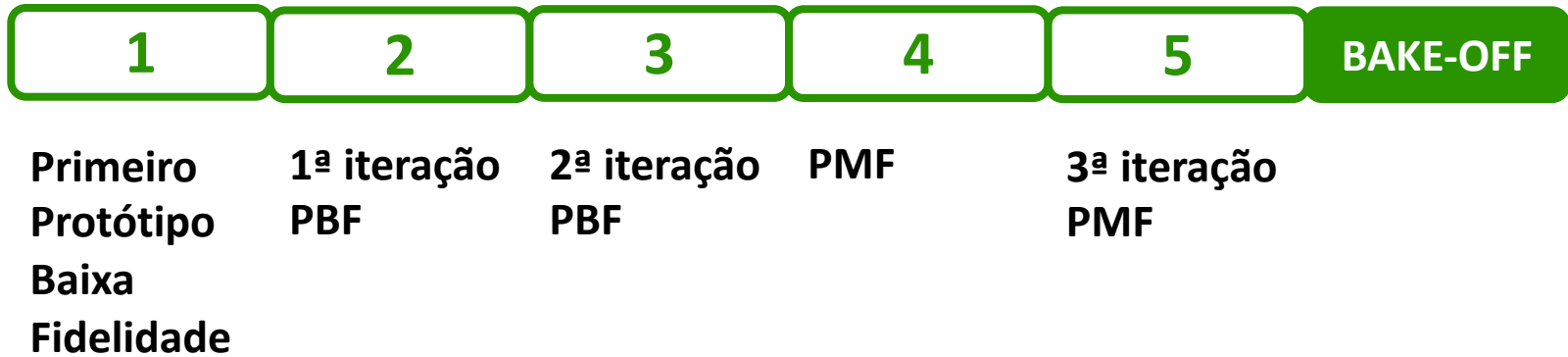
Processo de desenho

idear-prototipar-iterar

Termina com competição



Idear-Prototipar-Iterar





Bake-off 1: Serviço Mobilidade

GUI: *Graphical User Interface*

App Serviço de Mobilidade

Integra vários modos de transporte

Dispositivo móvel

Objectivo

Criar interface fácil, rápida e apelativa de usar



Bake-off 1: Serviço Mobilidade

GUI: *Graphical User Interface*

App Serviço de Mobilidade
Integra vários modos de transporte
Dispositivo móvel

5 MINUTOS

LER O ENUNCIADO

Objectivo

Criar interface fácil, rápida e apelativa de usar



Bake-off 1: Serviço Mobilidade

GUI: *Graphical User Interface*

App Serviço de Mobilidade

Integra vários modos de transporte

Dispositivo móvel

5:00

LER O ENUNCIADO

Objectivo

Criar interface fácil, rápida e apelativa de usar



Bake-off 1: Serviço Mobilidade

GUI: Graphical User Interface

App Serviço de Mobilidade

Integra vários módulos de transporte

Dispositivo móvel

DÚVIDAS?

Objectivo

Criar interface fácil, rápida e apelativa de usar

02

PROTÓTIPOS E STORYBOARDS

Protótipos

O que são?

Representação concreta mas parcial do sistema

Porquê prototipar?

Fácil e rápido de iterar

Poupa tempo e dinheiro

Resolver problemas antes de implementar

Mantem o processo centrado no utilizador (não no código)

A vossa Filosofia vai ser ...

**FAIL FAST,
REFINE,
ITERATE**

Protótipos de Baixa Fidelidade



DoIt!
Rule your tasks!

DoIt!
Rule your tasks!

LOG IN

TASKS + NEW TASK

PERSONAL GROUP

- PUI READING
Due: 10:30 am, Sep 10, 2016
Category: School
Priority: Medium
- UCRE HW-2
Due: 10:00 pm, Sep 16, 2016
Category: School
Priority: Low
- BUY GROCERIES
Due: 8:00 pm, Sep 16, 2016
Category: Home
Priority: High
- PAINT FENCE

< SORT BY ✓ SAVE

TASK NAME

DUE DATE

PRIORITY

< FILTERS ✓ SAVE

DUE DATE

DUE TODAY

DUE THIS WEEK

ALL DUE TASKS

PRIORITY

HIGH

MEDIUM

LOW

CATEGORY

SCHOOL

FITNESS

HOME

TASKS + NEW TASK

PERSONAL GROUP

- COMPLETE SLIDES
Assigned to: Ronald Stone
Group: UCRE Class
Due: 10:00 am, Sep 13, 2016
Category: School
Priority: Medium
- SIGN TEAM CONTRACT
Assigned to: Danielle Jones
Group: UCRE Class
Due: 8:00 pm, Sep 13, 2016
Category: School
Priority: High
- CLEAN ATTIC
Assigned to: Me
Group: Priority
Due: 10:00 am, Sep 16, 2016

- UCRE CLASS
- UCRE CLASS
- AEROBICS CLASS
- FAMILY

X CLEAR FILTERS

screenname

16 SORT FILTER SEARCH

L

Q W E R T Y U I O P
A S D F G H J K L
Z X C V B N M
[] SPACE RETURN

TASK

< NEW TASK ✓ SAVE

TASK NAME

ASSIGN TO > Tap to select

DATE DUE > Tap to select
Sep 30, 2016

TIME DUE > Tap to select
5:00 pm

CATEGORY > School

PRIORITY > Tap to select
Medium

< ASSIGN TO ✓ SAVE

ME

GROUPS

- UCRE GROUP >
- AEROBICS CLASS >
- FAMILY >
- NEW GROUP +

< DATE DUE ✓ SAVE

< SEP 2016 >

S	M	T	W	T	F	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

< TIME DUE ✓ SAVE

11 01 AM

9 02 AM

10 02 PM

11 03

12 04

1 05

2 06

3 07

< CATEGORY ✓ SAVE

SCHOOL

FITNESS

HOME

NEW CATEGORY +

< PRIORITY ✓ SAVE

HIGH

MEDIUM

LOW

Digitize Sequence Flow Diagram

Pin to home UCRE output

Sep 30, 2016

5:00 pm

School

Medium

UCRE GROUP ✓

- Ruby Williams
- Martin Francis
- Sarah Daniels

AEROBICS CLASS >

FAMILY >

Protótipos de Baixa Fidelidade

Do It!
Rule your tasks!

R.
[Icon: person in a box]
[Icon: person in a box]

SHARON RAJKUMAR

PERSONAL

TASKS

GROUPS

LOG OUT

Are you sure you want to log out?

Cancel Log Out

TASKS

GIR

ING

m, Sep 12 2

BUY

Due: ...

Categ

Priorit

High

Protótipos de Baixa Fidelidade

Materiais

Papel, post-its, fita-cola, canetas, tesoura

Construção

Alguns minutos – horas

Tenham uma “template”

Desenhem elementos que mudam

Todas as acções têm resposta

Storyboards

O que são?

“História” de eventos importantes na interação
pessoa-máquina

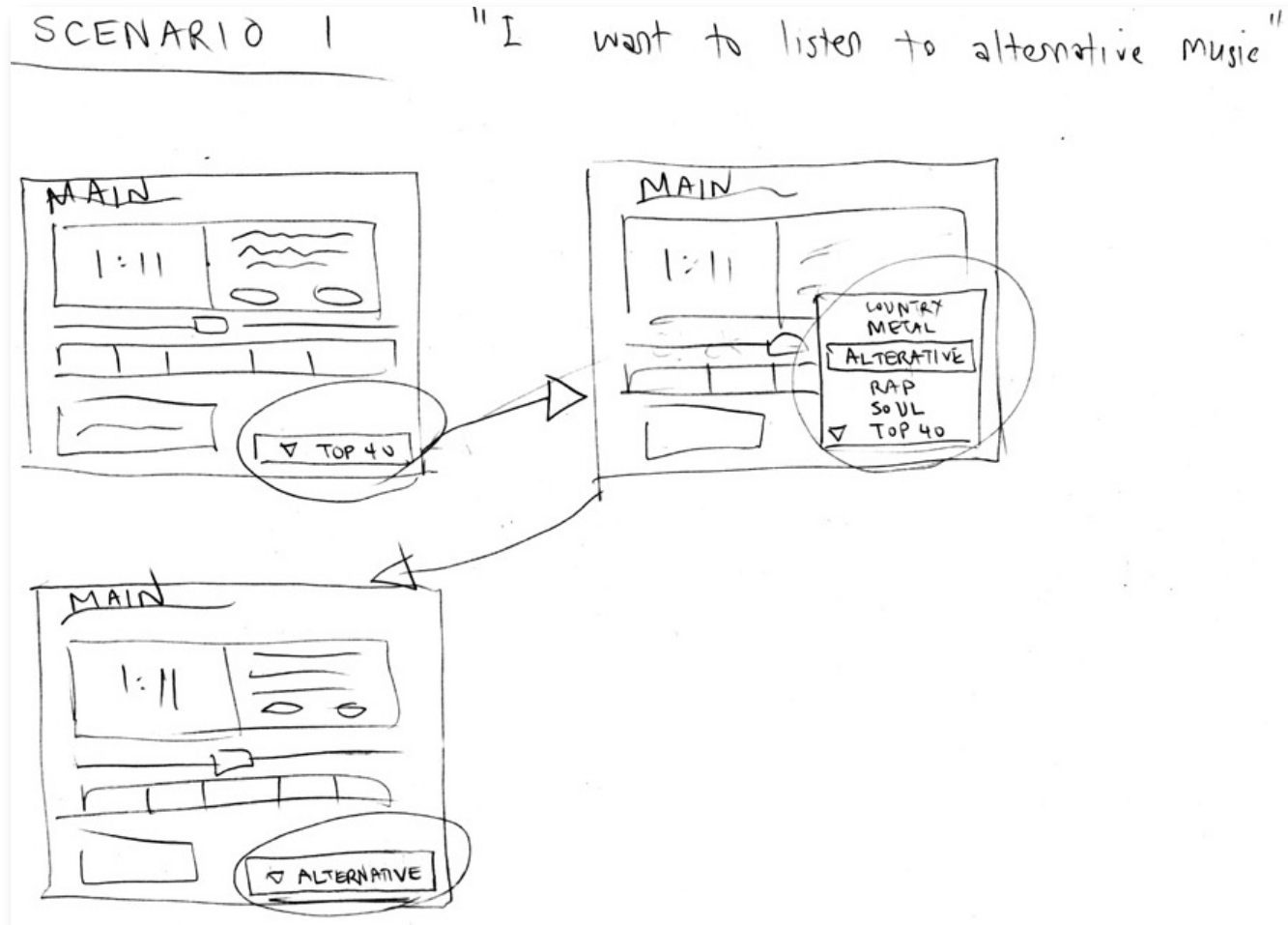
Componente temporal

Porquê fazer storyboards?

Mostra a fluxo da interação

Ilustra navegação na interface

Storyboards



Storyboards vs. PBF

Storyboards != PBF

Storyboard

Conta uma história pré-definida

Não tem flexibilidade

PBF

Não diz por onde ir; dá liberdade

Vamos começar!

Criar storyboards

Para cada tarefa do bake-off

Trabalho individual

15 minutos

Não fiquem muito tempo a pensar

A solução não vai ser perfeita

Vamos iterar

03

**FORMAR
GRUPOS**

Storyboards

Juntem-se com o vosso grupo

3 elementos

Comparem storyboards

Diferenças? Semelhanças?

Vantagens? Desvantagens?

Tentem convergir para 1 solução

10 minutos

04

PRÓXIMA AULA

Próxima Aula

Trazer para a aula

Protótipo de Baixa Fidelidade

#horas de trabalho?

Na aula

Executar testes com utilizadores

Refinar protótipo

Próxima Aula

