
Suppera Solutions

*m*PRIME
Plano de Usabilidade

Versão 1.0

<i>mPrime</i>	Versão: 1.1
Plano de Usabilidade	Data de Versão: 14/05/2005
PlanoDeUsabilidade[1.1].doc	

Histórico

Data	Versão	Descrição	Autor
14/05/2005	1.0	Elaboração do Plano de Usabilidade.	Fernando Valeriano de Almeida Lins
23/05/2005	1.1	Modificação do Layout do documento.	Fernando Valeriano de Almeida Lins Saulo Souto Ribeiro de França

mPrime	Versão: 1.1
Plano de Usabilidade	Data de Versão: 14/05/2005
PlanoDeUsabilidade[1.1].doc	

1. Introdução

Foi decidido pela empresa adotar como metodologia de usabilidade, para o projeto, a metodologia proposta na TG de Cynthia Belleza Bernardino, chamada de AgileUse.

A AgileUse foi escolhida por ser projetada visando o design interativo em empresas de pequeno porte, nosso caso, e também por ser baseada em normas reconhecidas internacionalmente como ISO 13407 e ISO TR 18529.

Outro ponto de motivação para o uso da AgileUse, foi essa ter sido desenvolvida dentro da própria UFPE, e ter como orientador o professor Alex, assim poderemos ter uma “consultoria” para utilizar o método.

Também contribuiu a favor da escolha da AgileUse, o fato dessa utilizar práticas e valores das Metodologias Ágeis de desenvolvimento de software, pois será utilizada no desenvolvimento do projeto a metodologia XP (eXtreme Programming).

A AgileUse é dividida em 6 fases: Planejamento, Especificação, Captura, Prototipação, Testes e Implantação. Este primeiro documento está focado na fase inicial, ou seja, a fase de planejamento, que visa especificar como as atividades de design interativo se encaixam no nosso projeto e formalizá-las através de um plano de projeto.

Este plano de projeto seria denominado “Plano de Projeto do Design Interativo” e é especificado neste documento.

2. Planejamento com o Cliente

Para fins de usabilidade, o cliente em questão será *Cristine Gusmão[1]*, ela acompanhará o projeto de perto durante toda a sua execução, havendo uma reunião por semana com sua presença, um dos pontos dessa reunião sempre será a usabilidade; inicialmente para definição do que ela espera como produto final, e posteriormente para checar se o produto está sendo projetado da maneira que ela espera.

3. Identificar e Planejar o Envolvimento do Usuário

Como já especificado no item anterior, a participação do cliente na usabilidade do projeto será permanente, e ocorrendo a interação uma vez por semana.

4. Selecionar Métodos e Técnicas

Primeiramente será feita a entrevista com o cliente para especificação de requisitos, posteriormente será feita pelos designers interativos uma prototipação em papel, buscando atender a todos requisitos do cliente, para esta prototipação também será levado em conta a análise de concorrentes, esta análise será realizada com a finalidade de estudar o que já existe no mercado e o que pode ser melhorado.

Quando o protótipo for definido, serão realizados testes com usuários em potencial do produto, para descobrir os possíveis erros desse usuário, assim como suas dificuldades com o uso da ferramenta. Dependendo do resultado obtido neste teste correções poderão ser realizadas, para que sejam realizados novos testes.

[1] - *Cristine Gusmão, doutoranda do Programa de Pós-Graduação do Centro de Informática da UFPE.*

Tese: Gestão de Risco em Ambientes de Múltiplos Projetos.

<i>mPrime</i>	Versão: 1.1
Plano de Usabilidade	Data de Versão: 14/05/2005
PlanoDeUsabilidade[1.1].doc	

5. Planejar as Atividades

A primeira entrevista com o cliente para o processo iterativo de usabilidade será realizada no dia 25 de maio (quarta-feira), pelos designers Fernando Valeriano de Almeida Lins (fval) e Saulo Souto Ribeiro de França(ssrf).

A partir dessa entrevista pretende-se gerar um protótipo inicial em papel, este protótipo deverá ser testado na quarta-feira seguinte pela própria Christine, que dará sua opinião e proporá modificações e melhorias, este processo se repetirá até o fim do projeto, gerando-se protótipos de acordo com a necessidade *dos projetistas* e do cliente, e testando (sempre se reunindo com o cliente as quartas-feiras).

6. Bibliografia

- Trabalho de graduação desenvolvido por Cynthia Belleza, em 2004.2.
Design Interativo em Processos Ágeis de Desenvolvimento de Software
(http://www.cin.ufpe.br/~if683/referencias/misc/tg_cpbb.pdf)