

Instituto Politécnico Viana do Castelo
Escola Superior de Tecnologia e Gestão

Engenharia Informática

2021/2022

Grupo E

TugaKidsClothes

Unidade Curricular de Interação Homem Máquina

Docentes:

Pedro Faria

José Viana

Alunos:

Alexandre Santos, nº 24585

alsantos@ipvc.pt

Sofia Santos Sousa, nº23435

ssantossousa@ipvc.pt

CONTEÚDO

Introdução	2
Objetivo	3
Análise de tarefas.....	4
Questões da Análise de Tarefas:.....	5
MODELO CONCEPTUAL	12
Metáforas e analogias	12
Cenário de atividade	13
Cenário de atividades - Mobile e Desktop	13
Tarefa simples – Registo da Conta, login automático, seleção de uma categoria de produtos e verificar a lista de desejos	13
Tarefa média – Selecionar um produto e comparar com semelhantes	14
Tarefa difícil – Seleção de produtos da lista de desejos para compra e escolher loja para levantamento	14
Cenário de Interação.....	16
Tarefa simples – Registo da Conta, login automático, seleção de uma categoria de produtos e verificar a lista de desejos	16
Tarefa média – Selecionar um produto e comparar com semelhantes	17
Tarefa Difícil - Seleção de produtos da lista de desejos para compra e escolher loja para levantamento	18
StoryBoards.....	19
PBF – Prototipo de baixa fidelidade	25
CONCLUSÃO.....	32
REFERENCIAS.....	33

INTRODUÇÃO

Este relatório foi feito com a intenção de explicar o processo de análise de tarefas e a criação do modelo conceptual, que serão utilizados para desenvolvimento de uma loja online de roupa de criança “TugaKidsClothes” para mobile e web.

Será analisado um questionário, realizado através da ferramenta Google Forms fornecido a diferentes utilizadores para podermos desenvolver a loja com base no tipo de utilizador e as suas experiência com compras online. Por fim, serão descritas as tarefas que o sistema irá desempenhar.

OBJETIVO

Este trabalho tem como objetivo auxiliar o desenvolvimento de uma loja online com determinadas funcionalidades, as quais tem de ser acessíveis do ponto de vista do utilizador, que poderá não estar tão familiarizado com a realização de compras através de aplicações móveis e/ou websites. Esta fase do trabalho enquadra-se na primeira fase do trabalho prático da unidade curricular de Interação Homem-Máquina.

ANÁLISE DE TAREFAS

Para a análise de tarefa, foram usadas as 11 questões dadas nas aulas, de forma a conhecer os utilizadores, em que faixa se encontram, se na sua família tem crianças e como procedem na compra de produtos online. As questões foram apresentadas ao utilizadores através da plataforma Google Forms, ferramenta que permite fazer uma análise mais detalhada das respostas obtidas.

Questões da Análise de Tarefas:

1. Quem vai utilizar o sistema?

Através dos seguintes gráficos podemos ver que a os utilizadores são maioritariamente pessoas numa faixa etária de 30 a 59 anos e do género feminino. Vemos ainda que a maioria dos utilizadores tem várias crianças na sua família, numa faixa etária de 5 anos aos 10 anos.

Qual a sua faixa etária?

21 respostas

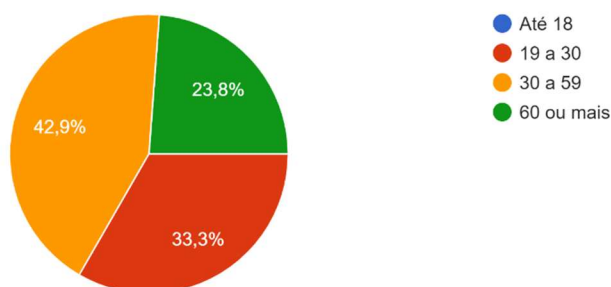


Figura 1

Qual o seu género?

21 respostas

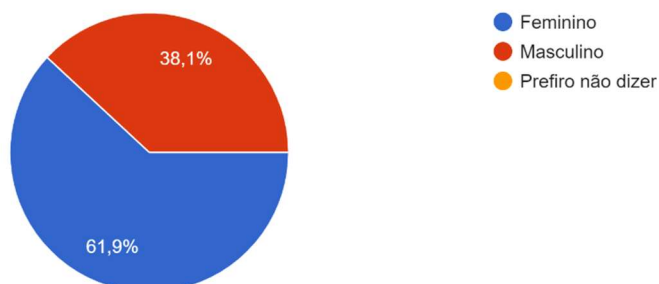


Figura 2

Tem crianças na família?

21 respostas

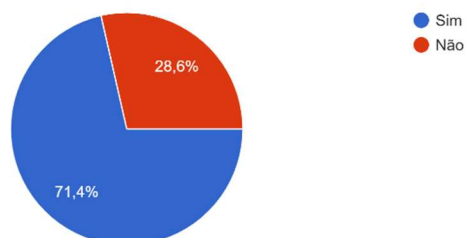


Figura 3

Quantas crianças tem na família?

20 respostas

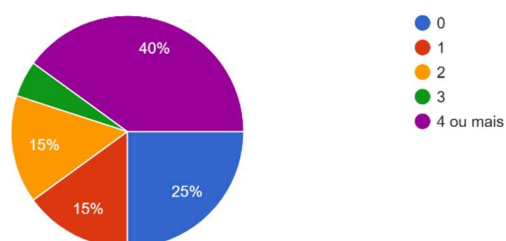


Figura 4

Faixa etária das crianças? (uma ou mais)

15 respostas

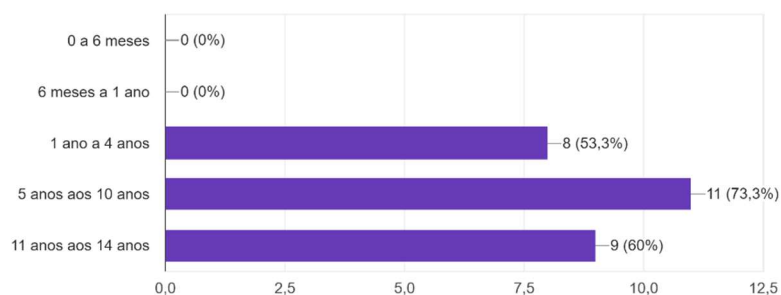


Figura 5

2. Que tarefas executa atualmente?

- Registrar utilizador;
- Efetuar Login;
- Pesquisar Produtos;
- Efetuar compra;
- Selecionar método de compra;
- Adicionar produto à lista de desejos;
- Avaliar um produto;
- Comentar produto;

3. Que tarefas são desejáveis?

- Consultar compras já feitas.

4. Como se aprendem as tarefas?

De forma a facilitar a utilização da loja online aos utilizadores com maior dificuldade, podem ser incluídas dicas para auxílio, como pop-ups com instruções.

5. Onde são desempenhadas as tarefas?

Com a análise feita vemos que, a maioria dos utilizadores não realiza sempre compras online mas quando fazem alguma compra utilizam principalmente o computador como ferramenta de compra, apesar de também ser usado muito o smartphone..

Com que frequência realiza compras online?

19 respostas

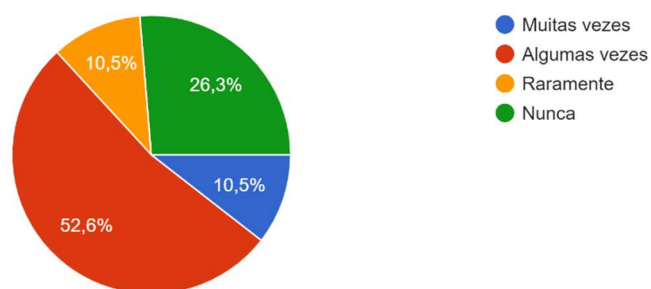


Figura 6

Qual o dispositivo que costuma usar para fazer compras online? (um ou mais)

15 respostas

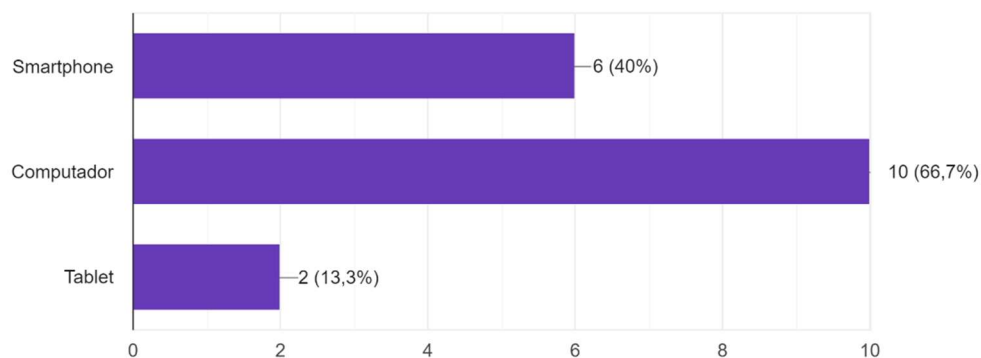


Figura 7

6. Quais as relações entre utilizadores e informação?

- Verificar comentários;
- Verificar classificação do produto;
- Comparar com vendedores diferentes;
- Ver mais artigos para além do pretendido, no mesmo vendedor.

8. Como comunicam os utilizadores entre si?

Como é possível ver, os utilizadores tiram partido da informação que outros utilizadores deixam na forma de comentários e avaliações após terem recebido os seus produtos. Fazem também comparações com outros vendedores que poderão oferecer preços diferentes para o mesmo produto.

Costuma verificar os comentários antes de seleccionar um produto?

15 respostas

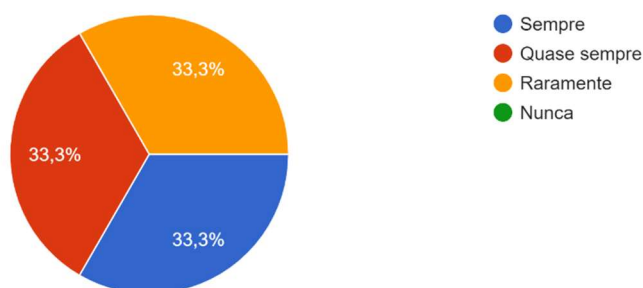


Figura 8

Costuma verificar a classificação do produto antes de comprar?

15 respostas

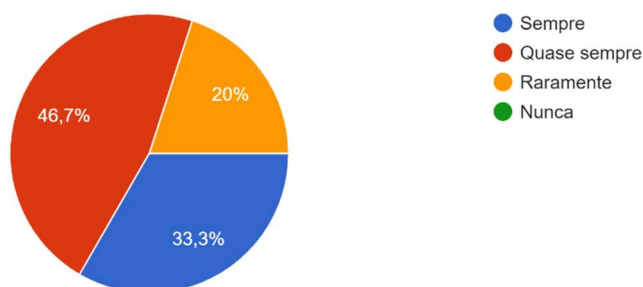


Figura 9

Costuma comparar os produtos em vendedores diferentes?

15 respostas

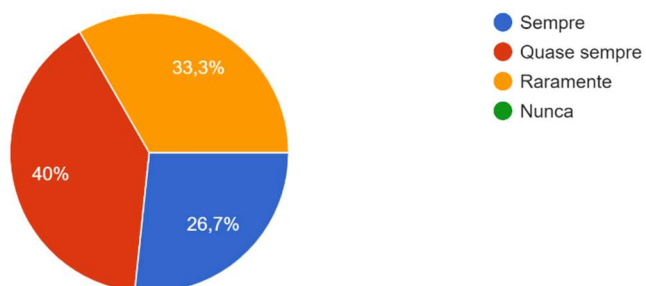


Figura 10

Costuma ver mais artigos para além do pretendido, no mesmo vendedor?

13 respostas

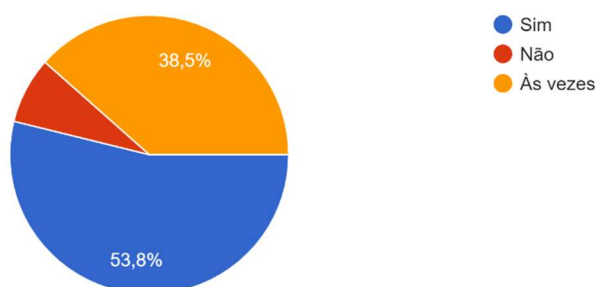


Figura 11

9. Qual a frequência de desempenho das tarefas?

Através do gráfico da figura 12, percebemos que mais de metade dos utilizadores não realiza sempre as suas compras online, podendo também visitar as lojas físicas para ver como são os produtos na realidade.

Com que frequência realiza compras online?

19 respostas

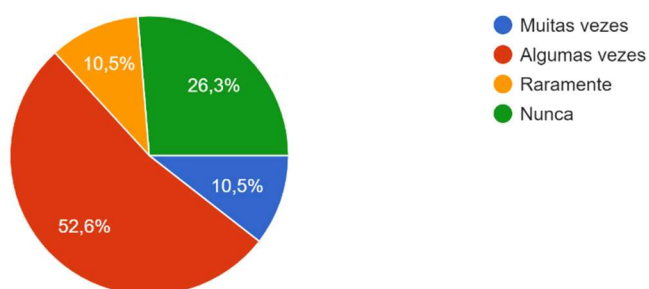


Figura 12

11. Que acontece se algo correr mal?

Em caso de ocorrer algum problema nas suas compras, os utilizadores tem acesso a apoio ao cliente, e em último caso podem fazer reclamações através da página de reclamações da loja.

MODELO CONCEPTUAL

Metáforas e analogias

Poderemos comparar esta aplicação a uma revista de roupa, com a qual se consegue associar a procura de produtos com o folhear das páginas ou até o ato de adicionar à lista de favoritos a um círculo por volta da roupa que tem na revista.

CENÁRIO DE ATIVIDADE

Cenário de atividades - Mobile e Desktop

TAREFA SIMPLES – REGISTO DA CONTA, LOGIN AUTOMÁTICO, SELEÇÃO DE UMA CATEGORIA DE PRODUTOS E VERIFICAR A LISTA DE DESEJOS

Desktop

Ao se aperceber que as roupas da sua filha mais nova quase não lhe servem, João decidiu procurar na internet websites onde poderia adquirir roupa para a sua bebé. Após encontrar a TugaKidsClothes, uma loja com aplicação móvel e website, decidiu entrar no website da loja onde lhe surgiu-lhe um pop-up a questionar se gostaria de se autenticar ou criar conta na loja online. O João decidiu criar conta e assim foi-lhe apresentada a página de registo onde preencheu os dados necessários. No final foi enviado para a página inicial onde pesquisou através do menu as diferentes categorias de produtos. Após ter procurado os produtos necessários para o seu bebé, adicionou os produtos à lista de favoritos.

Mobile

Por curiosidade o João quis ver ainda o funcionamento da loja em mobile, então decidiu instalar a aplicação. Após concluir o download entrou na aplicação e verificou que de forma semelhante ao website lhe surgiu o pop-up de registo ou início de sessão na sua conta. Decidiu então entrar na sua conta preencheu os dados necessários e por fim foi direcionado para a página inicial da loja onde pesquisou através do menu as diferentes categorias de produtos. Depois de visitar as categorias onde tinha maior necessidade, começou a adicionar produtos à sua lista de desejos e no final verificou o que tinha.

TAREFA MÉDIA – SELECIONAR UM PRODUTO E COMPARAR COM SEMELHANTES

Desktop

O João agora pretende comparar um dos produtos que lhe agradou com outros semelhantes, para ter a certeza que vai comprar o melhor produto. Com isto em vista, o João entrou na lista de desejos onde selecionou um produto e adicionou á página de comparação, nesta página pode ainda escolher mais dois produtos para além do original e assim pode compara o material, preço entre outras caraterísticas. Após iniciar a comparação o João pode explorar a loja para escolher outros produtos para comparação e quando seleciona outro é enviado novamente para a página de comparação onde os produtos são dispostos numa tabela lado a lado.

Mobile

Através da versão mobile consegue também repetir o processo em que seleciona um produto da lista de desejos para comparação e realizando outra pesquisa por produtos semelhantes pode adicionar á comparação onde no final são apresentadas todas as especificações dos produtos lado a lado em tabela.

TAREFA DIFÍCIL – SELEÇÃO DE PRODUTOS DA LISTA DE DESEJOS PARA COMPRA E ESCOLHER LOJA PARA LEVANTAMENTO

Desktop

Depois de ter efetuado uma pesquisa de diversos produtos, o João pretende agora comprar os produtos que adicionou à lista de desejos. Quando entrou na página da lista de desejos, viu a listagem de produtos e adicionou os produto ao carrinho de compras. Depois disto o João entrou na página do carrinho de compras onde selecionou o método de levantamento em loja, desta forma conseguiu escolher a loja que mais lhe convinha para levantar os produtos que acabara de comprar.

Mobile

Tal como em web, se o João pretende comprar os produtos na versão mobile o procedimento será semelhante para evitar a necessidade de voltar a aprender o funcionamento da loja. Assim mais uma vez entrou na página da lista de desejos, viu a listagem de produtos e adicionou os produto ao carrinho de compras. Depois entrou na página do carrinho de compras onde selecionou

o método de levantamento em loja, desta forma conseguiu escolher a loja que mais lhe convinha para levantar os produtos que acabara de comprar.

CENÁRIO DE INTERAÇÃO

TAREFA SIMPLES – REGISTO DA CONTA, LOGIN AUTOMÁTICO, SELEÇÃO DE UMA CATEGORIA DE PRODUTOS E VERIFICAR A LISTA DE DESEJOS

Desktop

Quando o João entrou no website da loja TugaKidsClothes, surgiu-lhe um pop-up a questionar se gostaria de se autenticar ou criar conta na loja online, o João decidiu então criar uma conta, clicou no botão <registar> e assim foi-lhe apresentada a página de registo onde preencheu os campos de dados obrigatórios. No final submeteu os seus dados ao carregar no botão <Criar conta>, sendo feito a autenticação automática e enviado para a página inicial onde no canto superior direito existe um botão <menu> que ao clicar lhe apresenta um menu em cascata onde tem as diferentes categorias, cada nome de categoria é um botão que direciona para a página desse tipo de produto. O João decide ver camisolas então clica no botão <camisolas de verão>. Após o ter procurado na categoria pretendida fazendo scroll pela página, adicionou o produto que mais lhe agradou à lista de favoritos, usando o botão em forma de coração que se encontra a seguir ao nome do produto. Após adicionar diferentes produtos, o João clica no botão em forma de coração no lado direito da barra superior do ecrã, abrindo uma nova página onde se encontram todos os produtos que adicionou.

Mobile

Ao entrar na versão móvel da loja TugaKidsClothes, surgiu-lhe um pop-up a questionar se gostaria de se autenticar ou criar conta na loja online, o João decidiu então criar uma conta, clicou no botão <registar> e assim foi-lhe apresentada a página de registo onde preencheu os campos de dados obrigatórios. No final submeteu os seus dados ao carregar no botão <Criar conta>, sendo feito a autenticação automática e enviado para a página inicial onde no canto inferior direito existe um botão <menu> que ao clicar lhe apresenta um menu em cascata onde tem as diferentes categorias, cada nome de categoria é um botão que direciona para a página desse tipo de produto. O João decide ver camisolas então clica no botão <camisolas de verão>. Após o ter procurado na categoria pretendida fazendo scroll pela página, adicionou o produto que mais lhe agradou à lista de favoritos, usando o botão em forma de coração que se

encontra a seguir ao nome do produto. Após adicionar diferentes produtos, o João clica no botão em forma de coração no lado esquerdo da barra inferior do ecrã, abrindo uma nova página onde se encontram todos os produtos que adicionou.

TAREFA MÉDIA – SELECIONAR UM PRODUTO E COMPARAR COM SEMELHANTES

Desktop

Depois de adicionar produtos, o João quer agora ter a certeza que escolheu o melhor para o seu bebé, então decide utilizar a ferramenta de comparação. Com isto em vista, o João entrou na lista de desejos clicando no botão em forma de coração na barra superior do ecrã, aqui são apresentados os produtos com imagens e o nome por baixo com o ícone de um símbolo de soma, que é o botão de <comparação>, após clicar no botão, foi direcionado para uma página onde é apresentada uma tabela com três slots, o primeiro já preenchido com o produto selecionado e ao lado direito do mesmo, dois slots vazios para adicionar mais produtos á comparação. A ferramenta irá comparar o material, preço entre outras características dos produtos. Após iniciar a comparação o João explora a loja para escolher outros produtos dentro da mesma categoria e mais uma vez, cada produto é apresentado com uma imagem e abaixo dessa imagem tem o botão de <comparação>. Após selecionar mais dois produtos foi redirecionado novamente para a página de comparação onde os produtos foram dispostos na tabela com as características listadas.

Mobile

Depois de adicionar produtos, o João quer agora ter a certeza que escolheu o melhor para o seu bebé, então decide utilizar a ferramenta de comparação. Com isto em vista, o João entrou na lista de desejos clicando no botão em forma de coração na barra inferior do ecrã, aqui são apresentados os produtos com imagens e o nome por baixo com o ícone de uma adição, que é o botão de <comparação>, após clicar no botão, foi direcionado para uma página onde é apresentada uma tabela com dois slots, o primeiro já preenchido com o produto selecionado e ao lado direito do mesmo, um slot vazio para adicionar outro produtos á comparação. A ferramenta irá comparar o material, preço entre outras características dos produtos. Após iniciar a comparação o João explora a

loja para escolher outros produtos dentro da mesma categoria e mais uma vez, cada produto é apresentado com uma imagem e abaixo dessa imagem tem o nome o botão de <comparação>. Após selecionar mais dois produtos foi redirecionado novamente para a página de comparação onde os produtos foram dispostos na tabela com as características listadas.

TAREFA DIFÍCIL - SELEÇÃO DE PRODUTOS DA LISTA DE DESEJOS PARA COMPRA E ESCOLHER LOJA PARA LEVANTAMENTO

Desktop

Por fim, o João pretende comprar os seus produtos, assim, quando entra na tab da lista de desejos, vê a listagem de produtos e ao lado do nome e do botão de comparação, encontra-se um botão com ícone de um carrinho de compras para <comprar> que quando carregado adiciona o produto ao carrinho de compras. Na barra superior, onde se encontram os botões de acesso rápido tem também o botão de <carrinho de compras> que quando é clicado redireciona o João para a página do carrinho onde estão os produtos que pretende comprar, e das duas opções de compra seleciona o botão <Levantamento em loja>, esta opção abre um pop-up com as opções de lojas físicas disponíveis. O João clica na label <loja> com o nome da loja que pretende e segue para a página de pagamento onde escolhe a opção de pagamento e termina a compra.

Mobile

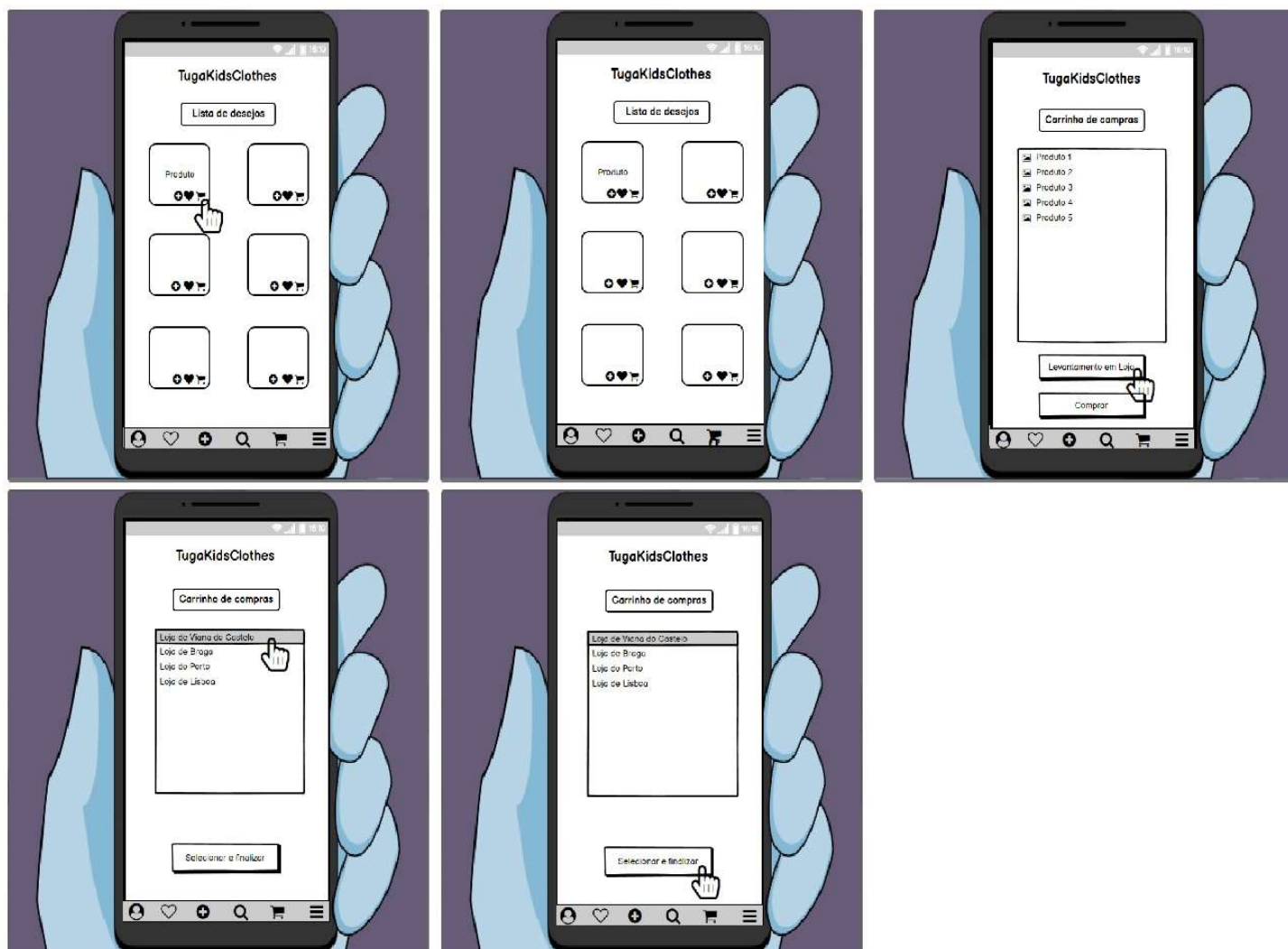
Por fim, o João pretende comprar os seus produtos, assim, quando entra na tab da lista de desejos, vê a listagem de produtos e ao lado do nome e do botão de comparação, encontra-se um botão com ícone de um carrinho de compras para <comprar> que quando carregado adiciona o produto ao carrinho de compras. Na barra inferior de acesso rápido tem também o botão de <carrinho de compras> que quando é clicado redireciona o João para a página do carrinho onde estão os produtos que pretende comprar, e das duas opções de compra seleciona o botão <Levantamento em loja>, esta opção abre um pop-up com as opções de lojas físicas disponíveis. O João clica na label <loja> com o nome da loja que pretende e segue para a página de pagamento onde escolhe a opção de pagamento e termina a compra.

STORYBOARDS

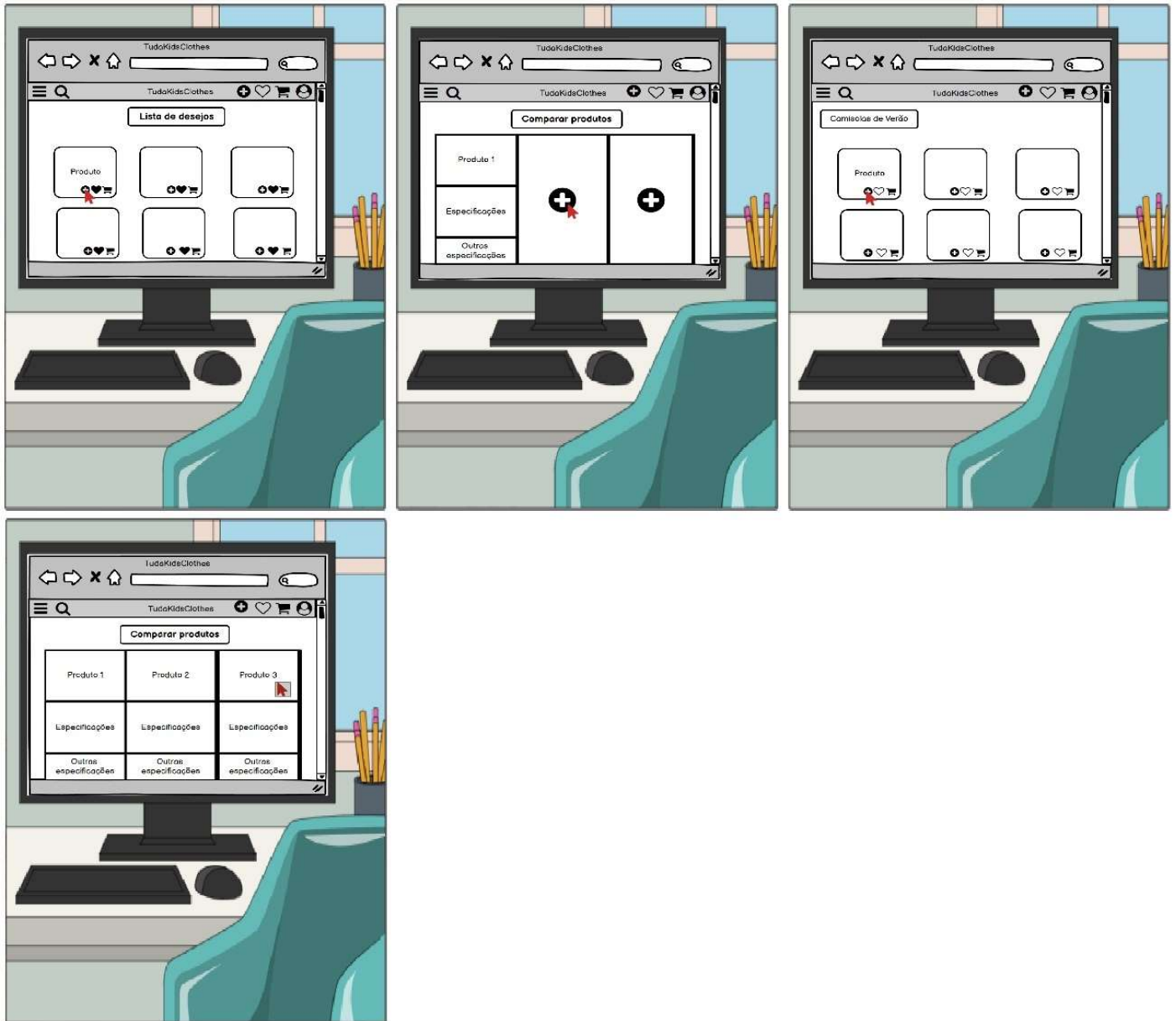


Tarefa Simples – Desktop

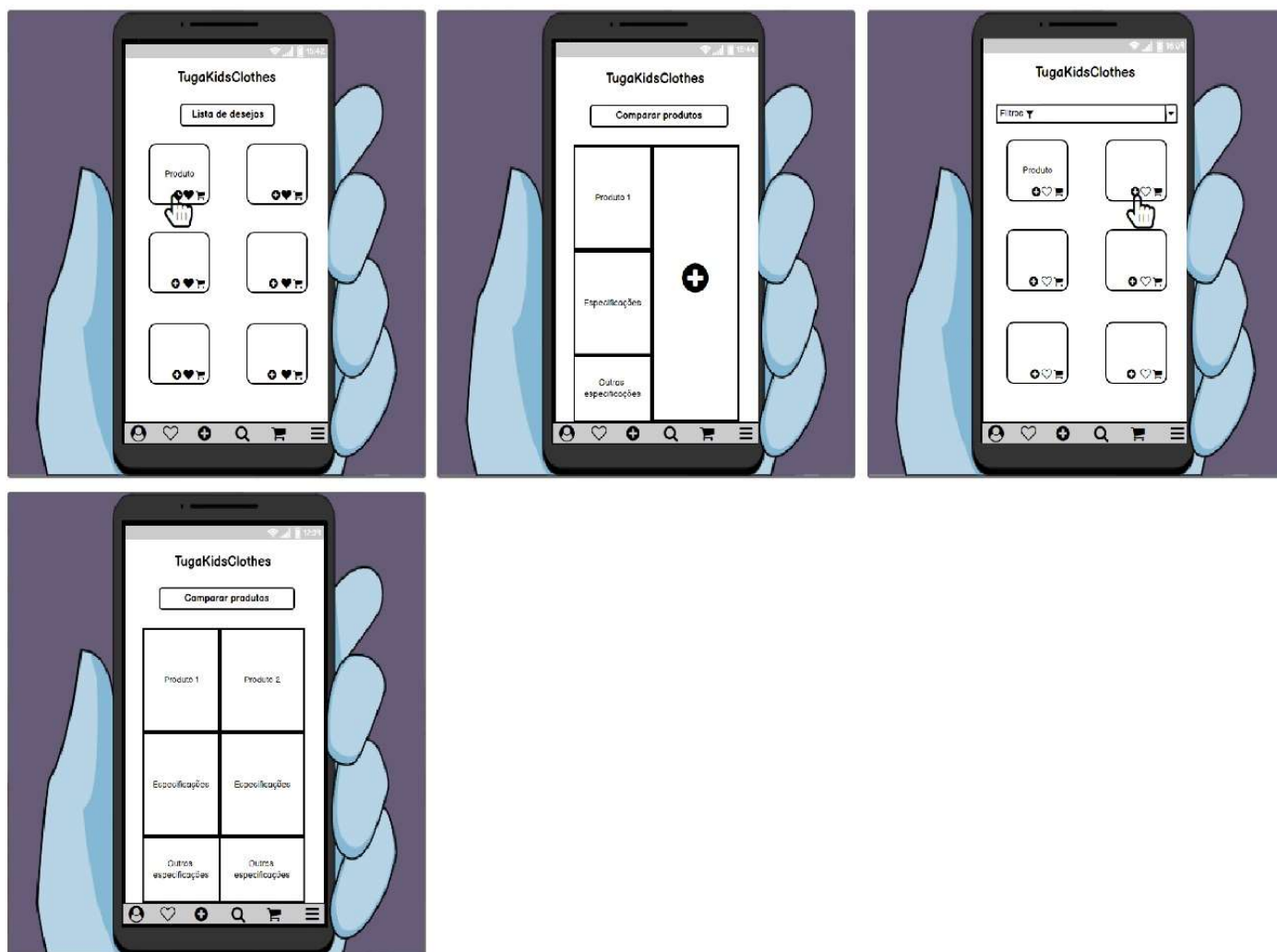
Tarefa Simples – Mobile



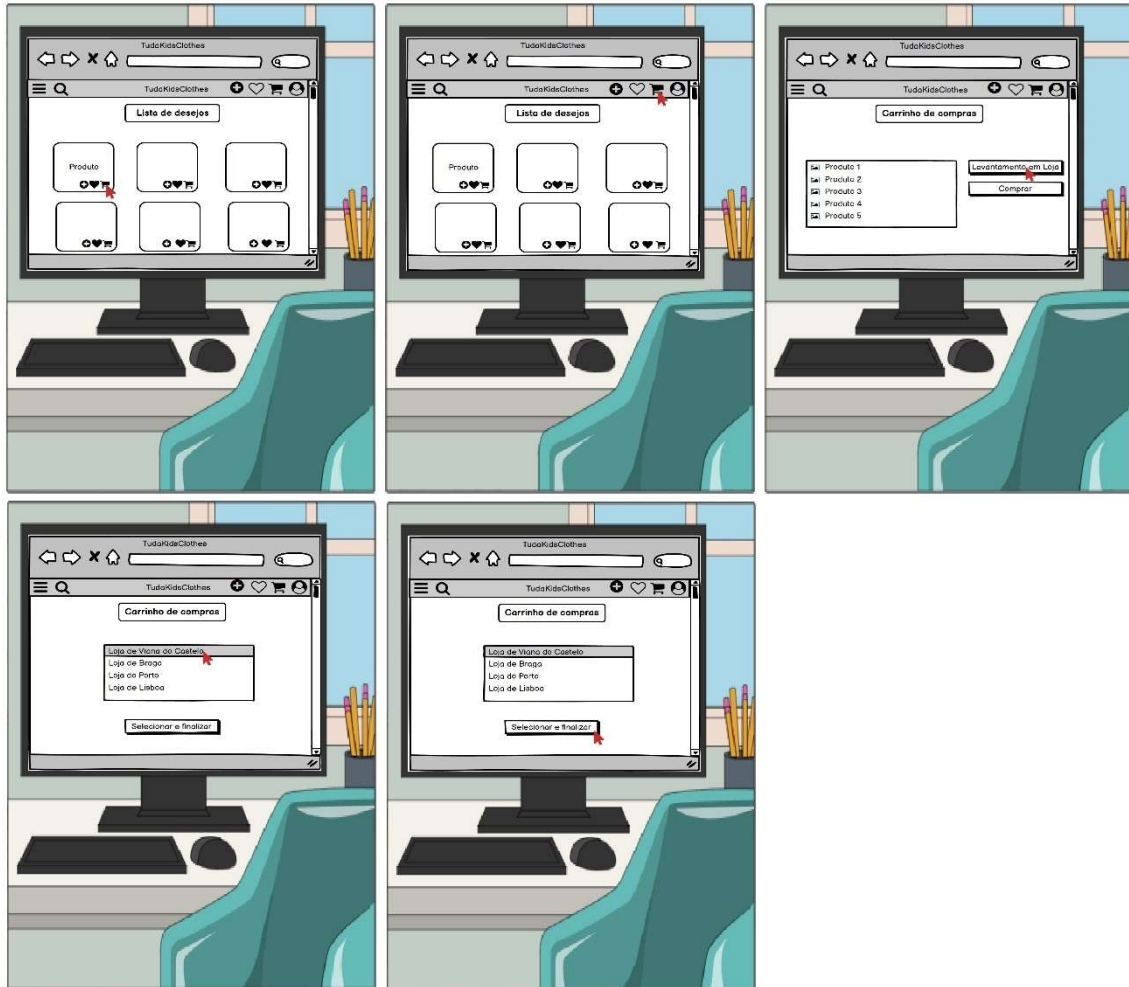
Tarefa Média – Desktop



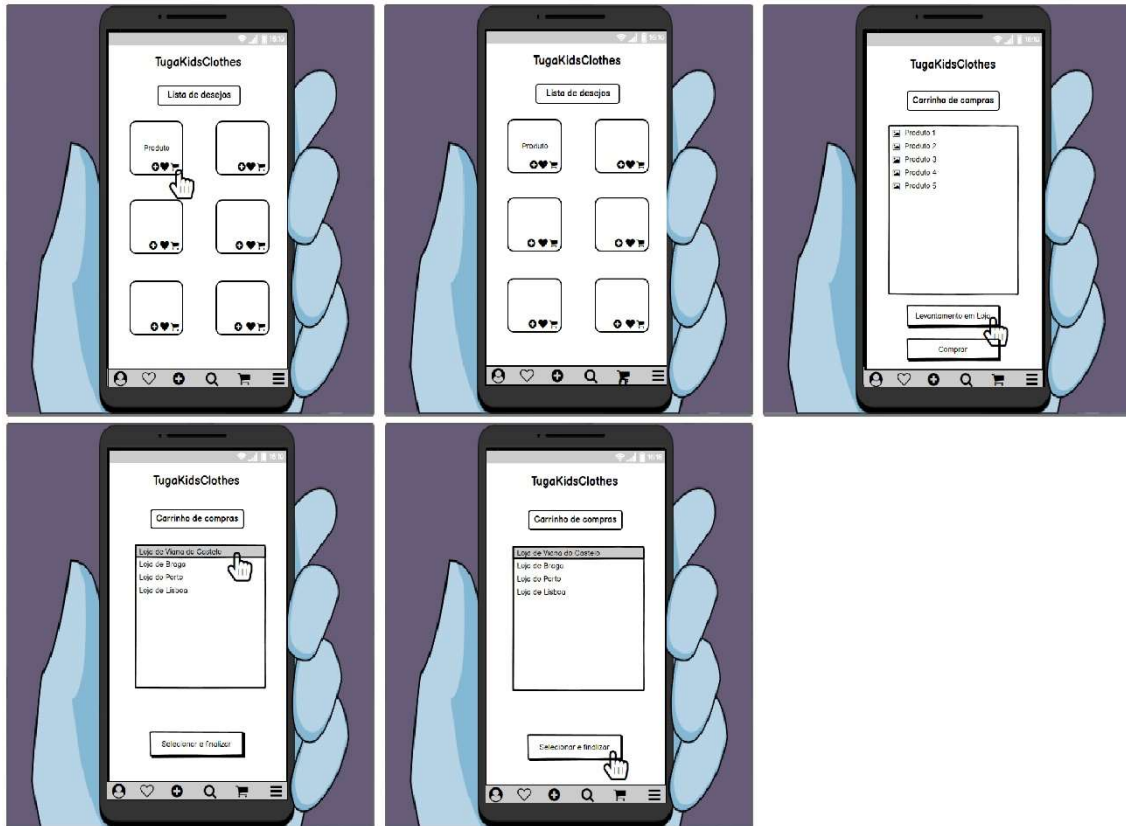
Tarefa Média – Mobile



Tarefa Difícil – Desktop



Tarefa Difícil – Mobile



PBF – PROTOTIPO DE BAIXA FIDELIDADE

Desktop

TudaKidsClothes

Bem vindo!

Email

Password

Iniciar sessão

Criar conta

Ecrã de login

TudaKidsClothes

Bem vindo!

Nome

Email

Password

Confirmar password

Criar conta

Ecrã de Registo

TudaKidsClothes

Parabéns
Conta criada
com sucesso!

OK

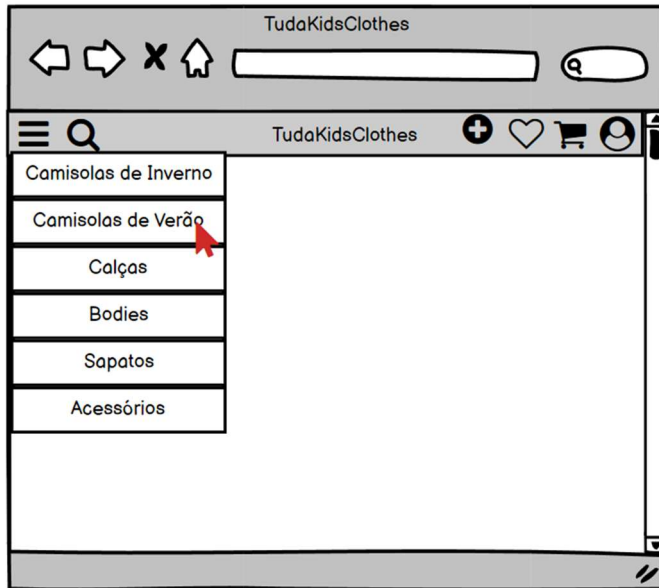
Sucesso no registo

TudaKidsClothes

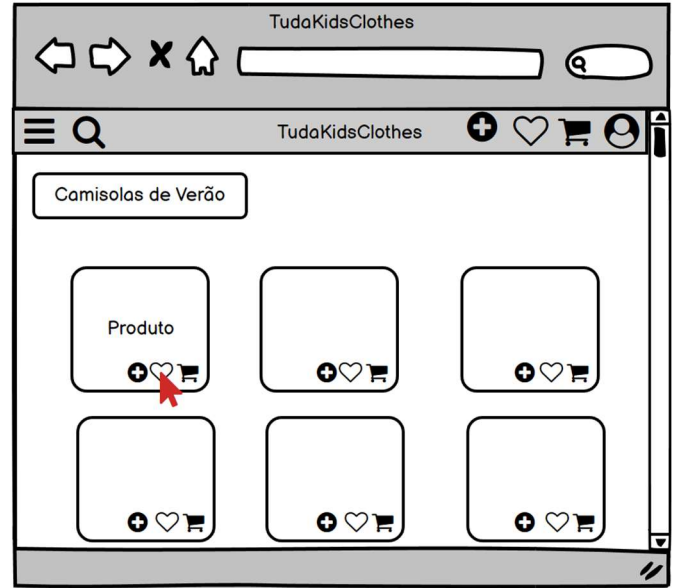
Sapatos

Camisolas de Inverno

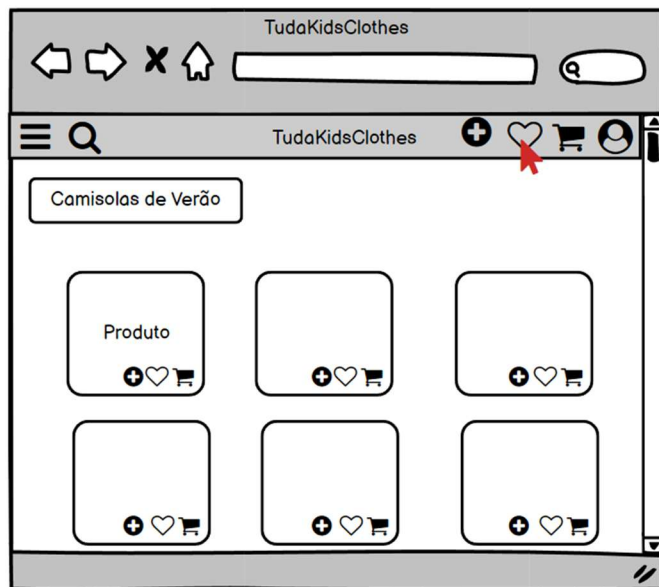
Página inicial



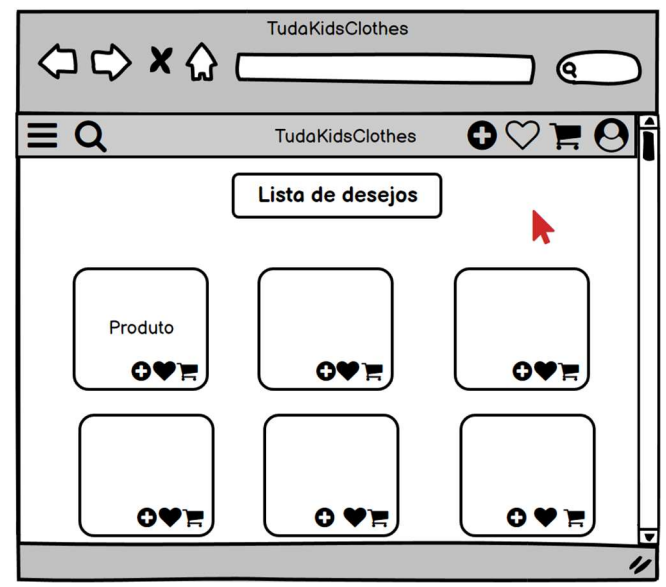
Menu em cascata



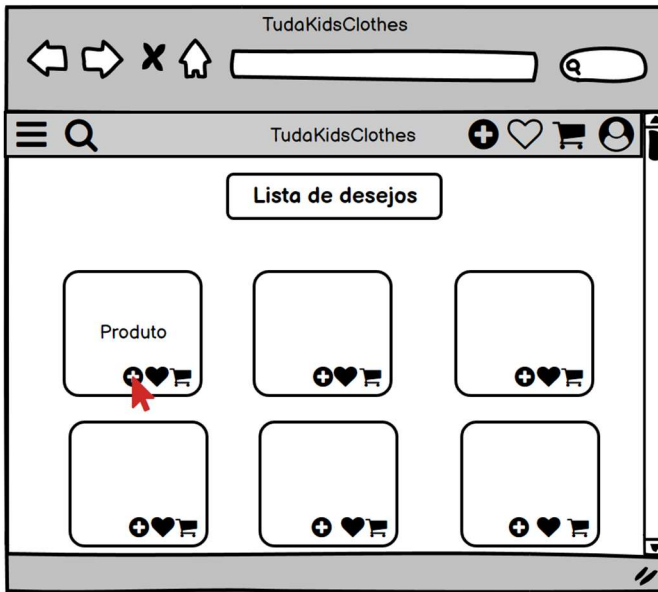
Adicionar produtos á wishlist



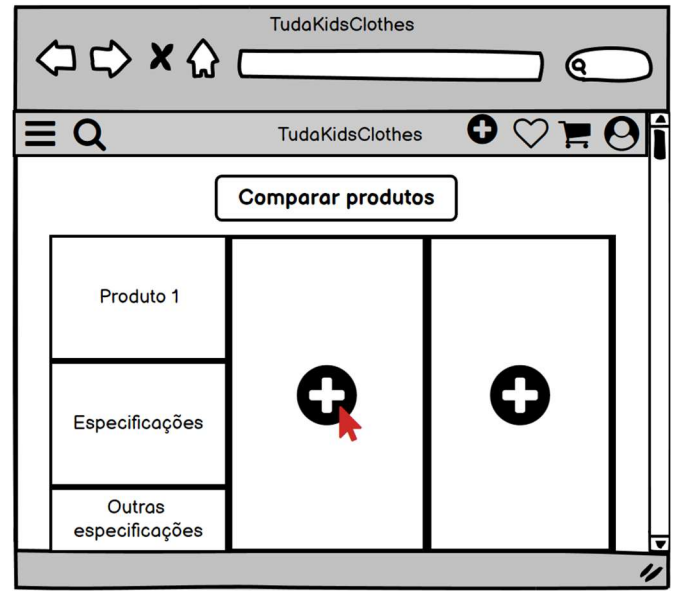
Aceder á wishlist



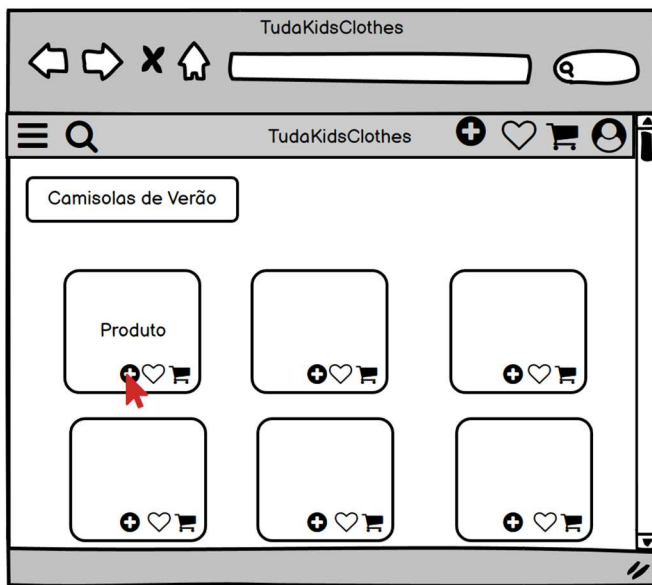
Wishlist



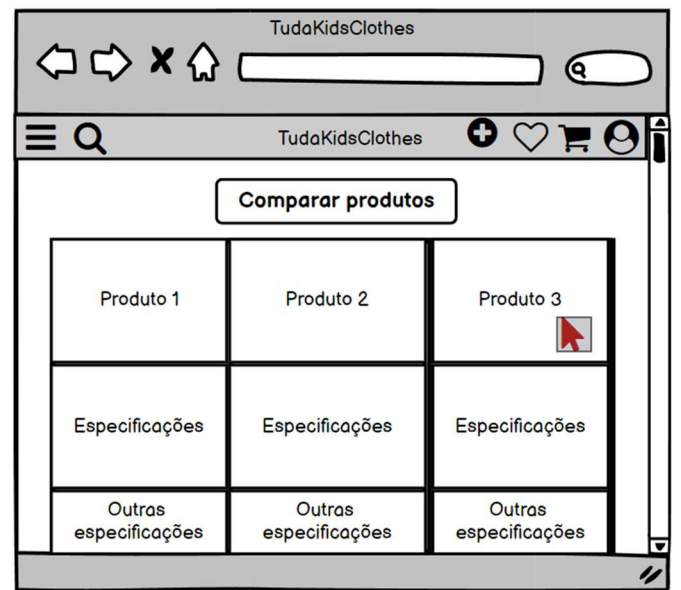
Adicionar produto para comparação



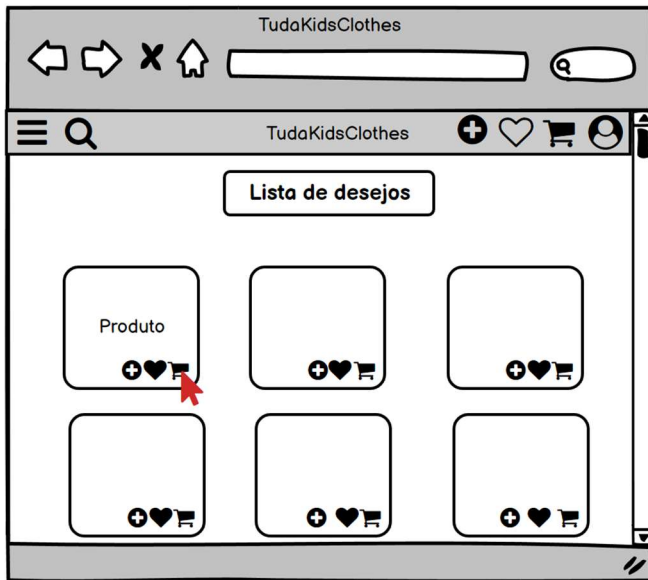
Página de comparação



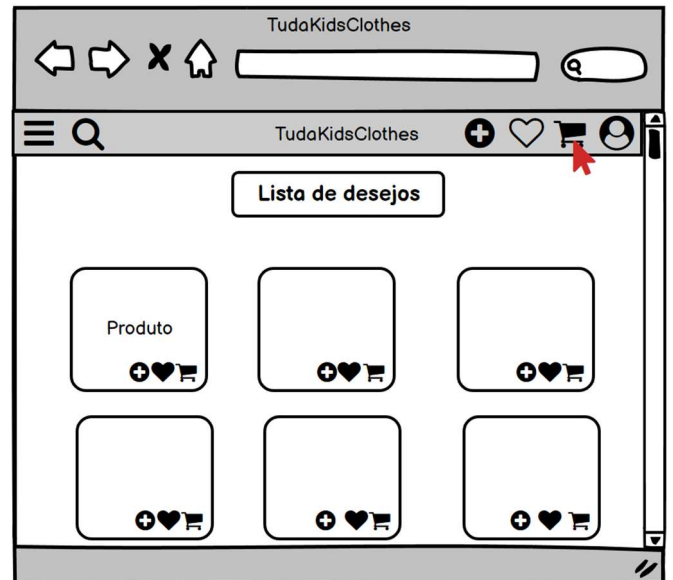
Adicionar produtos a comparação



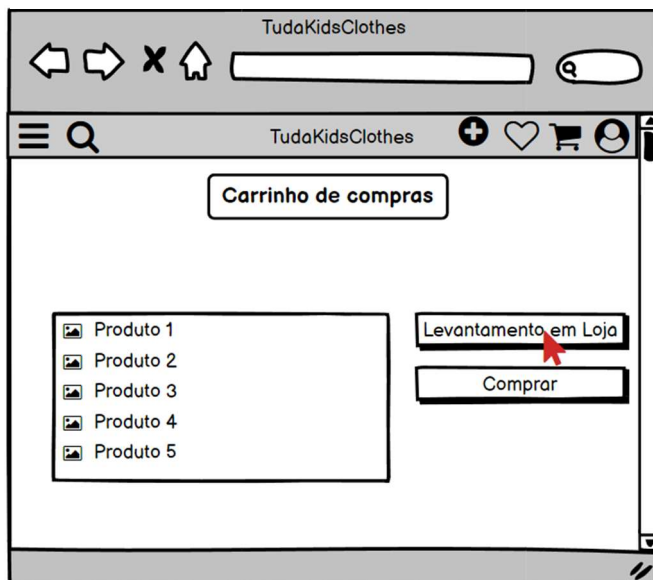
Comparar produtos



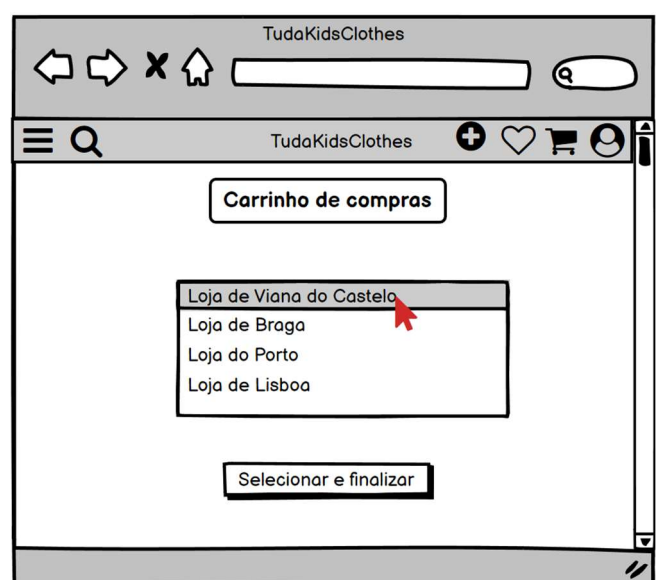
Adicionar produto para compra



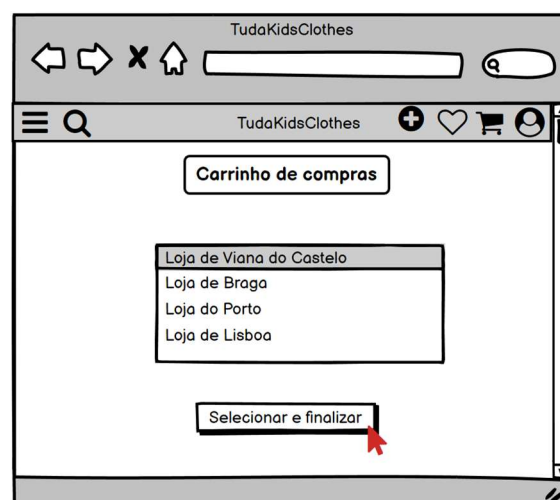
Aceder à página de compra



Página de compra

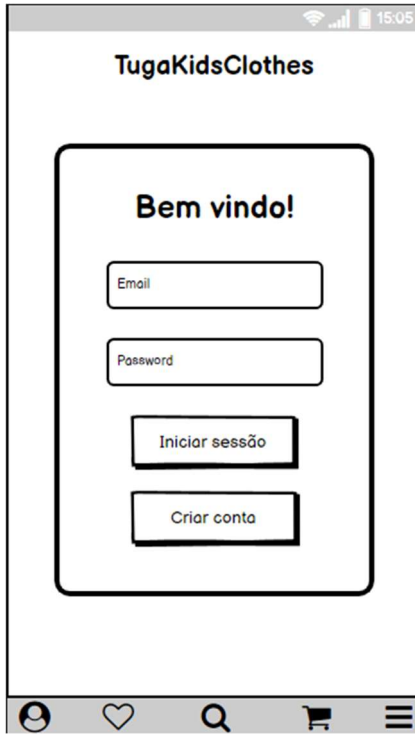


Seleção de loja para levantamento

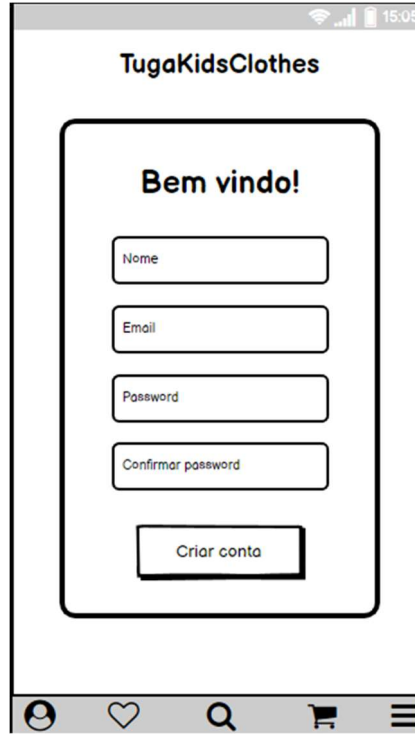


Finalizar compra

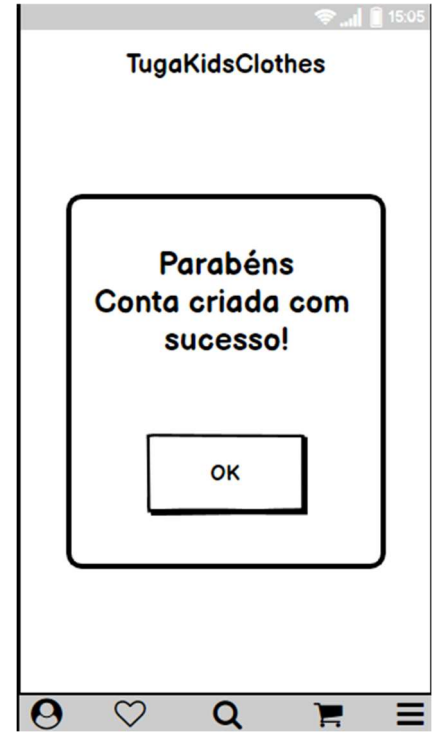
Mobile



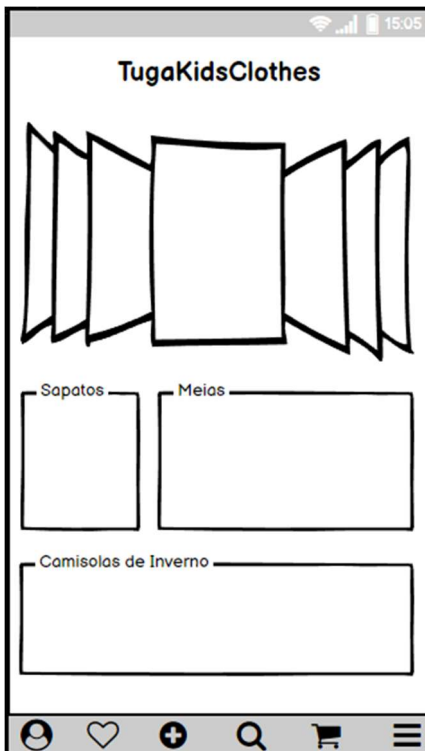
Ecrã de login



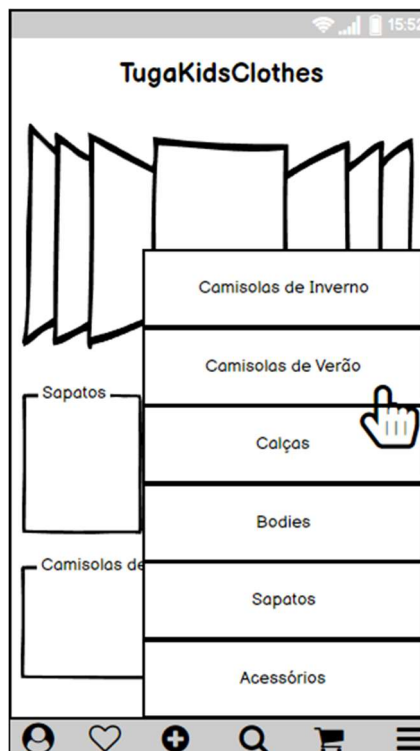
Ecrã de Registo



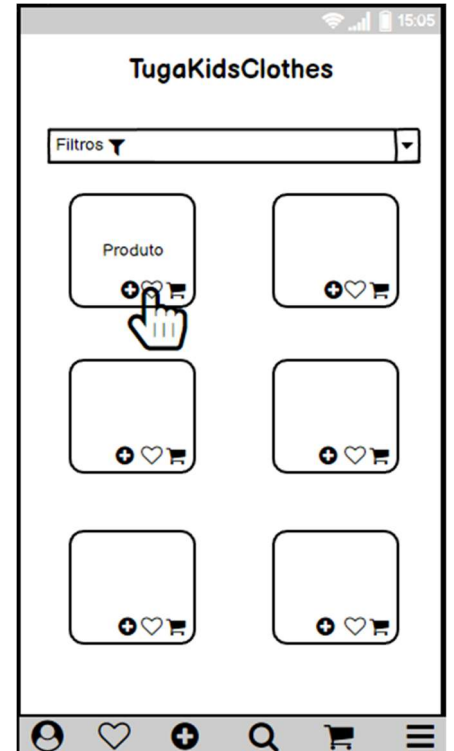
Sucesso no Registo



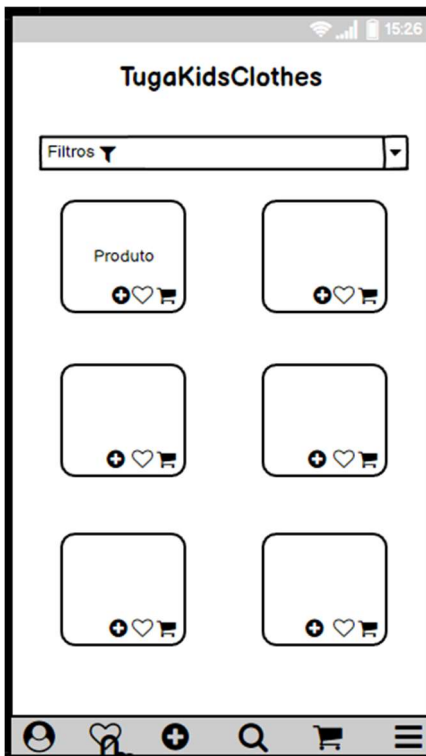
Página inicial



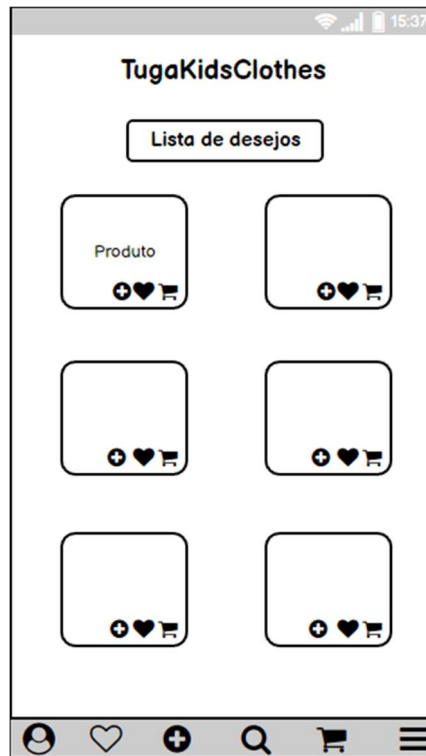
Menu em cascata



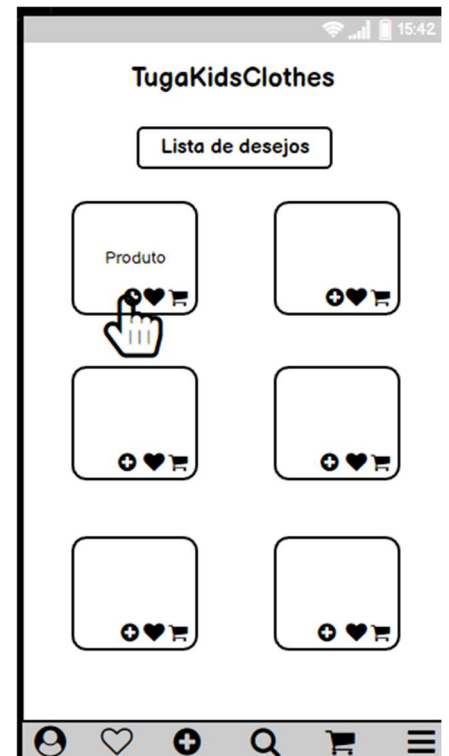
Adicionar produtos á wishlist



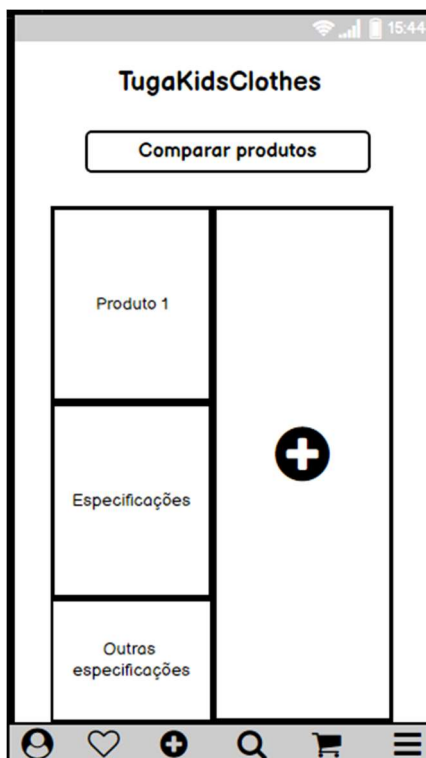
Aceder à wishlist



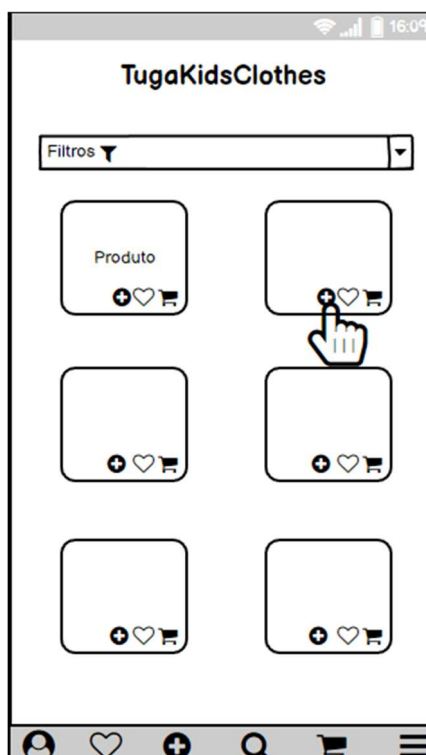
Wishlist



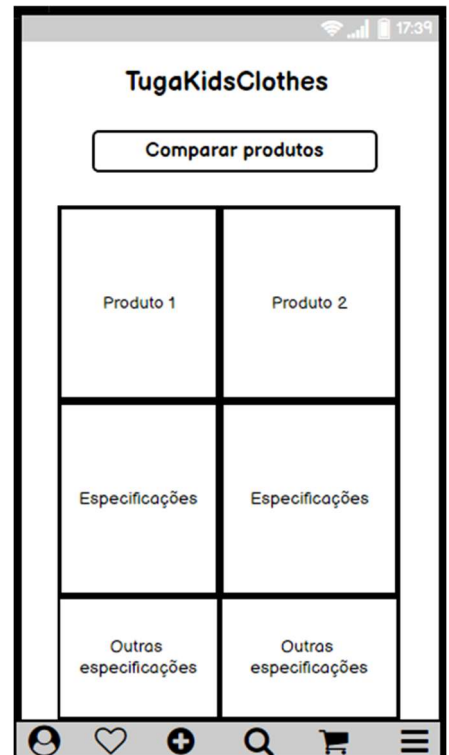
Adicionar produtos à comparação



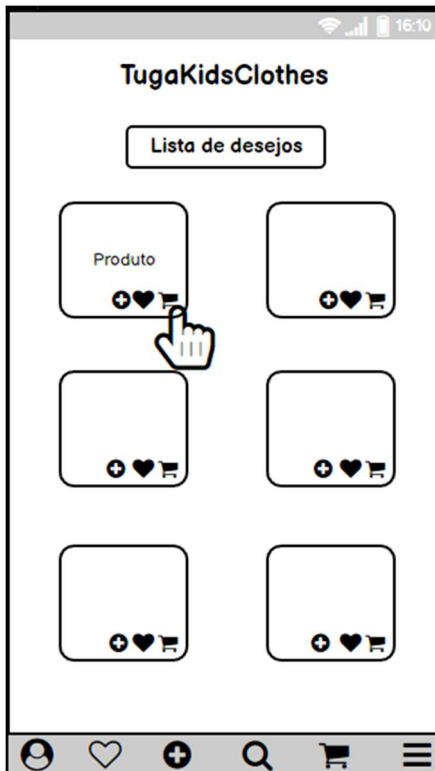
Página de comparação



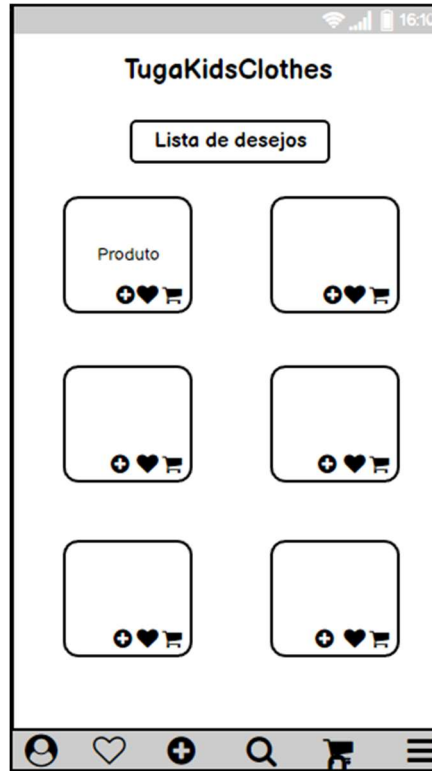
Seleção de produtos para comparação



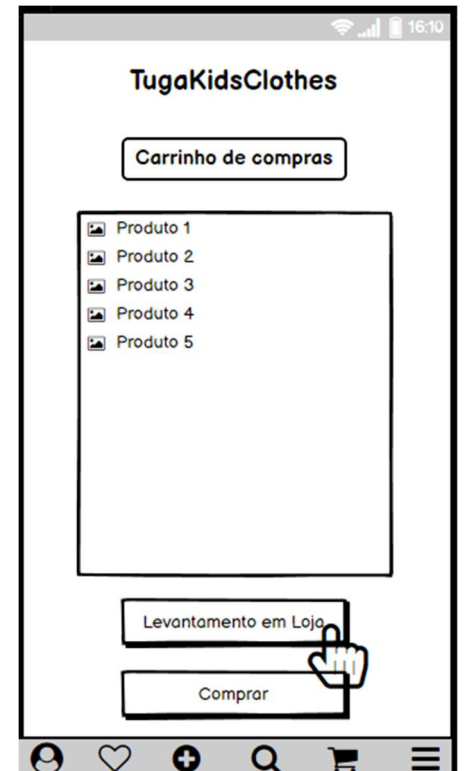
Página de comparação



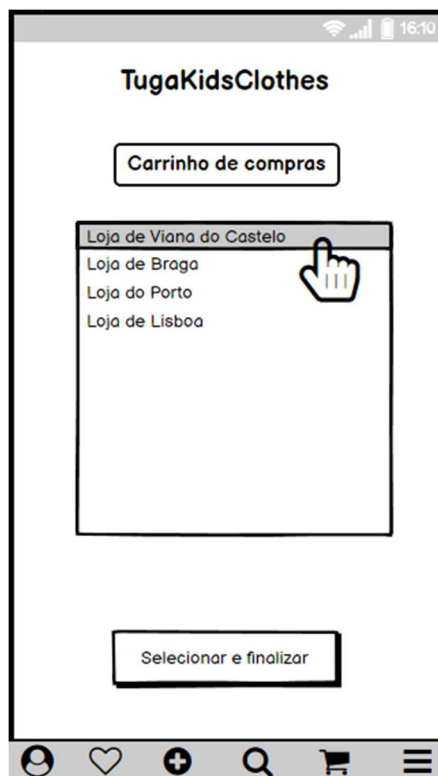
Adicionar produto para compra



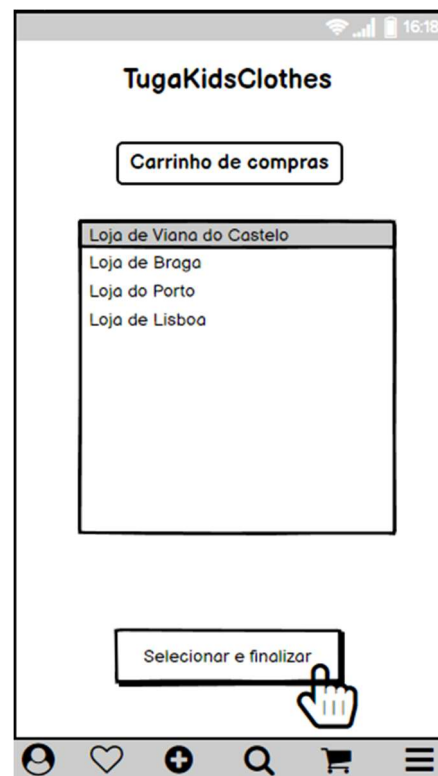
Aceder à página de compra



Página de compra



Seleção de loja para levantamento



Finalizar compra

CONCLUSÃO

Com este trabalho continuamos um processo de desenvolvimento de uma aplicação, percebendo quais são as tarefas a desenvolver, incluindo o design da UI com a qual os utilizadores vão interagir quando a aplicação estiver desenvolvida.

REFERENCIAS

Documentação fornecida pelo professor Pedro Faria:

- Etapa_1_03_Indicacoes_Genericas_Questionarios (pdf);
- Etapa_1_04_Conceptual_Models_Johnson__Henderson (pdf);

Google Forms:

- <https://www.google.com/forms/about/> ;
- <https://forms.gle/vS8ScNUq5PaAMK5V7> (Link para o questionário utilizado).