

Semestre Inverno 2023/2024

Aplicações Multimédia Interativas

Laboratório Prático 6

Engenheiro: Rui Jesus

Aluna: Ana Oliveira 39275

# Avaliação Heurística de Protótipo Móvel

O protótipo desenvolvido no laboratório anterior foi apresentado a três especialistas. Estes especialistas tinham a responsabilidade de realizar a avaliação heurística de três tarefas e de, para cada uma, identificar uma heurística de Nielsen que, na sua experiência, não fosse cumprida no protótipo funcional.

De seguida serão apresentados os pareceres de todos os especialistas para cada uma das tarefas planeadas e apresentar a análise sobre as avaliações fornecidas.

## Tarefa 1 - Selecionar equipas favoritas

|  |  |
| --- | --- |
| **Especialista 1** | |
| **Problema** | Não há informação da equipa favorita selecionada |
| **Heurística** | H1 – Visibilidade do estado do sistema |
| **Descrição** | Após selecionar uma equipa não há informação de que a equipa foi selecionada |
| **Correção** | Apresentar alguma informação visual sobre a equipa selecionada (ex. pop up) |
| **Severidade** | 2 – Problema de usabilidade menor |
| **Especialista 2** | |
| **Problema** | Calendário está sempre selecionado |
| **Heurística** | H1 – Visibilidade do estado do sistema |
| **Descrição** | O sistema deve indicar sempre onde é que os utilizadores se encontram. “Resultados” estaria correto, mas “Calendário” não (a informação não está relacionada com o “Calendário”). |
| **Correção** | Remover a seleção do “Calendário” quando não é no “Calendário” |
| **Severidade** | 3 - Important usability problem |
| **Especialista 3** | |
| **Problema** | Intuição a aceder às equipas favoritas e adicionar como favoritas |
| **Heurística** | H2 – Correspondência entre o sistema e o mundo real |
| **Descrição** | Dificuldade a perceber no imediato, onde estão as equipas favoritas de acordo com aplicações similares |
| **Correção** | 1. Ao lado do botão perfil, adicionar um botão de favoritos.  2. Botão para adicionar uma equipa às favoritas. |
| **Severidade** | 2 – Problema de usabilidade menor |

**Análise**

A avaliação do primeiro especialista refere-se ao feedback imediato ao utilizador após a seleção da equipa favorita. Sem feedback visual claro, os utilizadores sentir-se inseguros com relação às ações realizadas na aplicação. A correção passaria por desenvolver um pop-up ou outro indicador visual para assegurar o utilizador da ação realizada. No entanto, a sugestão indicada já se encontra contemplada no protótipo. Após a seleção da equipa favorita, a lista de equipas favoritas presente no perfil é atualizada com todas as equipas adicionadas e removidas pelo utilizador.

A avaliação do segundo especialista destaca a necessidade de uma navegação clara e precisa. O especialista indica que o calendário está sempre marcado, independentemente do conteúdo exibido, o que poderá desorientar os utilizadores e dificultar a navegação na aplicação. A proposta de correção vai no sentido de manter a consistência da interface. Após revisão do protótipo não comprovo a existência do problema identificado no mesmo, sendo que quando o perfil é selecionado para a realização da tarefa indicada, a opção do menu inferior selecionada é a do “Perfil” acompanhando o estado do sistema.

A avaliação do terceiro especialista evidencia a dificuldade de encontrar e adicionar equipas favoritas de forma intuitiva. As sugestões de correção passam por adicionar botões de favoritos em locais estratégicos e facilmente acessíveis. Nesse sentido, e considerando que a informação das equipas favoritas dependente do perfil de cada utilizador considero que a solução para este problema passa por informar o cliente do local indicado para a seleção do perfil do primeiro acesso, ou seja, pela ajuda e documentação.

Tarefa 2 – Consultar plantel de um jogo

|  |  |
| --- | --- |
| **Especialista 1** | |
| **Problema** | Falta de contraste entre o background e a informação |
| **Heurística** | H8 – Estética e design minimalista |
| **Descrição** | Embora o design seja limpo, pode faltar contraste suficiente em algumas áreas, o que pode dificultar a leitura para alguns utilizadores |
| **Correção** | Melhorar o contraste entre texto e o background pode ajudar na legibilidade |
| **Severidade** | 2 – Problema de usabilidade menor |
| **Especialista 2** | |
| **Problema** | Botão “Log out” está escondido do utilizador |
| **Heurística** | H4 – Consistência e padrões |
| **Descrição** | O utilizador precisa de aceder ao perfil para fazer log out |
| **Correção** | Implementar o botão de menu de perfil com as opções log out e/ ou ver perfil |
| **Severidade** | 2 – Problema de usabilidade menor |
| **Especialista 3** | |
| **Problema** | Falta do plantel completo dos jogos (10 jogadores) e suplentes |
| **Heurística** | H4 – Consistência e padrões |
| **Descrição** | Ao consultar o plantel de jogo, não é intuitivo a que equipa se refere, e falta um elemento principal do plantel, e apenas temos um plantel de apenas uma das equipas |
| **Correção** | Adicionar o plantel completo e suplentes para ambas as equipas |
| **Severidade** | 4 – Problema catastrófico |

**Análise**

A avaliação do primeiro especialista destaca diculdades na legibilidade do conteúdo na aplicação, podendo afetar a acessibilidade e a experiência dos utilizadores. O baixo contraste entre o texto e o fundo pode dificultar a leitura, especialmente para utilizadores com dificuldades visuais. A solução sugerida na melhoria do contraste é apropriada e fácil de implementar. No entanto, após revisão do protótipo foi também identificado que a organização do plantel das equipas e das funções dos jogadores não facilita a legibilidade aos utilizadores, pelo que melhorias serão realizadas ao protótipo.

A avaliação do segundo especialista está relacionada com a localização do botão de “log out”, que pode não ser intuitiva para todos os utilizadores. A necessidade de aceder ao perfil, na ótica do especialista, não segue as melhores práticas do design, onde o botão de log out poderia estar mais acessível. A sugestão indicada promove que sempre que o utilizador queira volta a aceder à aplicação tenha de existir um processo de login, promovendo demoras ou interações adicionais para o utilizador. Adicionalmente, a ação de log out é uma ação que quando realizada por erro afeta consideravelmente a experiência do utilizador e, por esse motivo, foi pensada para estar num local que minimizasse términos de sessão indevidos, seguindo a quinta heurística de Nielson - prevenção de erros. Por fimd, será adicionado ao produto final um pop-up para confirmar a intenção do utilizador em terminar a sessão.

A análise do terceiro especialista considera que o protótipo contém informação em falta. A ausência do plantel completo e dos suplentes para ambas as equipas pode impedir os utilizadores de obter informações essenciais. A correção sugerida de adicionar o plantel completo e os suplentes, garantindo que as informações são claras e completas será contemplada no protótipo.

Tarefa 3 – Consultar classificações da Liga Bwin

|  |  |
| --- | --- |
| **Especialista 1** | |
| **Problema** | A última equipa não está alinhada com as restantes |
| **Heurística** | H8 – Estética e design minimalista |
| **Descrição** | A classificação da última equipa não está alinhada com as restantes na tabela classificativa |
| **Correção** | - |
| **Severidade** | 1 – Apenas problema estético |
| **Especialista 2** | |
| **Problema** | Os resultados dos jogos apenas estão acessíveis no calendário |
| **Heurística** | H6 – Reconhecimento em vez de lembrança |
| **Descrição** | Os resultados dos jogos apenas estão disponíveis através do “Calendário”, deveriam estar disponíveis também através das “Classificações” |
| **Correção** | Criar um link das “Classificações” para os “Resultados” |
| **Severidade** | 2 – Problema de usabilidade menor |
| **Especialista 3** | |
| **Problema** | Mistura de temas no mesmo ecrã e perceção da época em que a classificação se insere. |
| **Heurística** | H6 – Reconhecimento em vez de lembrança |
| **Descrição** | Ao consultar as classificações da liga Bwin, também temos informação da taça de Portugal. Em ambos os casos, não é percetível perceber a que época desportiva corresponde |
| **Correção** | Adicionar a época em que se insere a liga desportiva, ter uma um outro ecrã ou sítio para colocar a parte da Taça de Portugal (exemplo histórico de vencedores por época) |
| **Severidade** | 3 – Problema de usabilidade importante |

**Análise**

O primeiro especialista refere-se a um desalinhamento estético na tabela de classificação. Embora não afete a funcionalidade ou a usabilidade significativamente, desalinhamento visuais podem impactar negativamente a perceção dos utilizadores. Assim, a correção sugerida será considerada para melhoria do protótipo e no produto final.

O segundo especialista destaca a necessidade de facilitar o acesso à informação dos resultados dos jogos. Ter os resultados acessíveis apenas através do calendário requer que o número de interações para consultar determinadas informações aumente. Considerando que, no contexto da tarefa indicada, os utilizadores têm um acesso direto às classificações através do menu inferior, a solução não será considerada para futuros desenvolvimentos.

O terceiro especialista identifica que a competição nacional, inserida no contexto das classificações, não contém a referência para as épocas em que foram realizadas. A falta de indicação clara da época desportiva pode confundir os utilizadores. A solução proposta de separar as informações e adicionar a época é fundamental para melhorar a usabilidade e clareza da informação, pelo que será considerada tanto no protótipo como no produto final.