

**Interacção Pessoa-Máquina**

**2016/2017**

# **Edu Manager**

---

## Stage 5: Heuristic Evaluation

Project's Logo



**Realizado por:**

50870, Daniela Santos  
51171, David Mealha  
49507, Vladislav Pinzhuro

**Lab class Nº 4**

**Professor:**  
Teresa Romão

December 2, 2016

## 1 Avaliação Heurística Baseada em Jakob Nielsen

**Match the real world** – A Aplicação assemelha-se ao mundo real no que toca à navegação entre páginas, sendo bastante intuitivo o que iremos encontrar ao clicar em cada opção. No entanto a página de chat não replica uma página de chat a que estejamos habituados, como por exemplo do Facebook, Slack, Skype, etc...

**Consistency & Standards** – O *layout* da aplicação é consistente, não havendo mudanças repentinas em como a informação é mostrada, tal como os formulários apresentados aos utilizadores, todos com a mesma estrutura. Seguindo ainda o *standard* de muitas aplicações web, através do uso de Bootstrap.

**Help & Documentation** – Não foi fornecida qualquer documentação, todos os testes foram baseados nos cenários fornecidos.

**User control & Freedom** – É bastante fácil de executar as tarefas apresentadas aos avaliadores, havendo a alternativa de cancelar certas ações. Porém, em algumas páginas não se pode voltar atrás, como na página do evento, onde não é possível voltar ao calendário, ou quando se entra num *chat*, não é possível escolher outra conversa.

**Visibility of system status** – Quando se cria uma nova discussão, não temos nenhuma confirmação que foi feita com sucesso, pois pode não ser visível o aparecimento de uma nova discussão na lista de discussões do evento. Quanto ao tempo de resposta, é bastante rápido, mas sendo apenas um protótipo visual, sem acesso a bases de dados, não é possível testar em profundidade a rapidez das ações.

**Flexibility & Efficiency of use** – Não existem quaisquer atalhos, algo que seria útil, por exemplo na “*navbar*” ser possível ir para as discussões com mais respostas, ou para os eventos que estão mais próximos.

**Error Prevention** – A maioria dos campos dos formulários não são de texto, evitando um sistema propenso a erros por parte do utilizador.

**Recognition, Not Recall** – Tendo em conta que a aplicação foi desenvolvida de modo simplista, não se garantem ferramentas que facilitem a intuitividade aquando do desenvolvimento de determinadas ações.

**Error reporting, diagnosis and Recovery** – Durante a fase de testes não foram encontrados nenhuma mensagens de erro, que conduzissem à resolução de erros.

**Aesthetic and Minimalistic Design** – O *design* da aplicação está razoavelmente bom, havendo espaço para melhoramentos, como na página de chat, ter que escolher o amigo com quem queremos conversar através de uma *dropdown*, não é *user friendly*. Algo como a lista de amigos mais próximos e a opção de poder procurar pelo nome da pessoa com quem queremos conversar. Algumas *labels* na criação de eventos estão incorretas, como o nome do curso (Degree), ou o nome da cadeira (Course).

## 2 Problemas Encontrados

Nº	Problem	Heuristic	Description	Severity	Solution	Screenshot
P1	Falta da operação "undo"	User Control & Freedom	Não é possível voltar atrás após seleccionar um evento, só se voltar atrás e clicar na opção "Calendar".	Major	Ter uma opção na página do evento que volte ao calendário (Um <i>icon</i> ou um <i>link</i> )	-
P2	Falta de consistência temporal	Error Prevention	Conseguir criar eventos de dias que já passaram.	Catastrophic	Permitir no <i>plugin</i> do calendário criar eventos só a partir da data corrente.	-
P3	Lack of user friendliness	Visibility of system status	Os campos de texto não têm <i>placeholders</i> , o que torna mais difícil a percepção do utilizador sobre o que deve escrever.	Minor	Inserir <i>placeholders</i> nos campos dos formulários (principalmente os de texto), com exemplos de inserção ou indicações.	-
P4	Lack of chat history	Match the Real World	Não é possível visualizar de conversações.	Catastrophic	Ter uma página dedicada para visualizar as mensagens dessa discussão.	-
P5	Not keeping chat window open	Consistency & Standards	A janela do <i>chat</i> fecha após o envio de uma mensagem.	Major	Quando envia uma mensagem, aparece no chat e mantém-se na página.	-