

Watt Watchers

U.PORTO
FEUP FACULDADE DE ENGENHARIA
UNIVERSIDADE DO PORTO



Phase II - Lo-fi prototype and heuristic evaluation

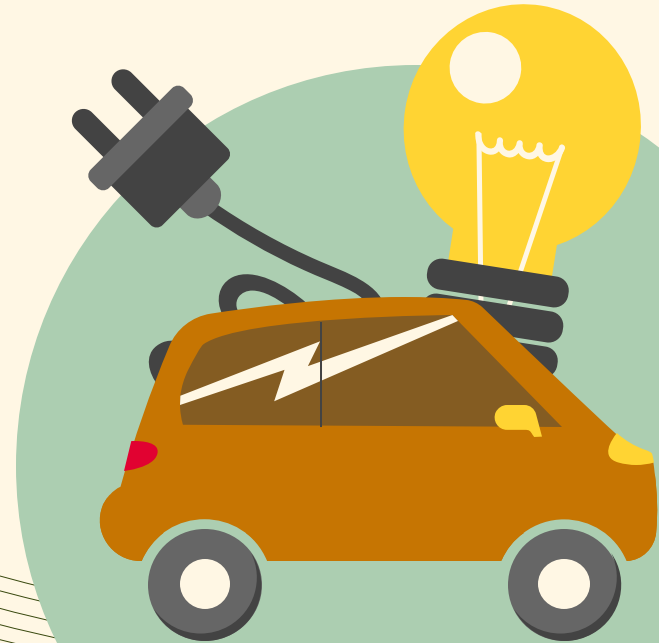
Grupo 6

Carlos Filipe Oliveira Sanches Pinto (202107694)

Gonçalo de Abreu Matias (202108703)

João Maria Correia Rebelo (202107209)

Tiago Costa Martins (202206640)



Descrição do Projeto



- Transformar a economia de energia
- Desafios competitivos e amigáveis
- Reduzir o consumo de energia
- Economia de energia envolvente e eficaz
- Promover hábitos sustentáveis
- Criar uma comunidade consciente

Funcionalidades:

1. Monitorizar o consumo de energia em qualquer parte da casa
2. Sistema de recompensas para quem cumprir objetivos
3. Participar ou criar um desafio em grupo para reduzir o consumo e acompanhar o progresso

Tarefas:

1. Monitorizar o consumo de energia da televisão na sala de estar durante a última semana, entre 12-19 novembro de 2024
2. Após concluir um objetivo de reduzir o consumo em 20%, receber uma diminuição de 5€ na conta da energia
3. Criar um desafio com dois familiares, a começar no dia 21 e terminar a 25 de novembro de 2024, para reduzir o consumo em 15% e acompanhar o progresso

Wireflow Protótipo : Tarefa

Tarefa:

- Criar um desafio com dois familiares, a começar no dia 21 e terminar a 25 de novembro de 2024, para reduzir o consumo em 15% e acompanhar o progresso

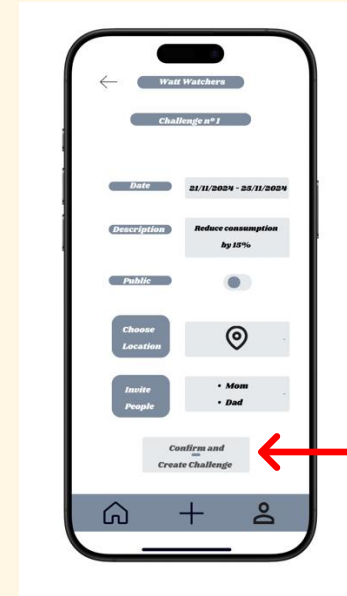
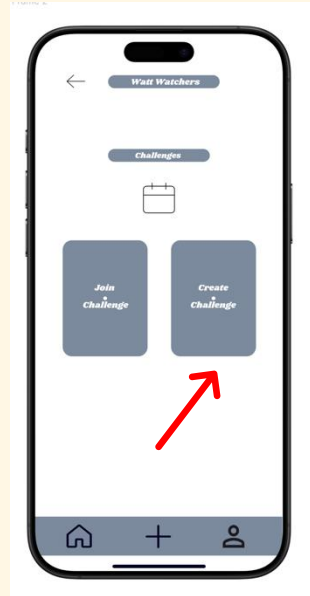
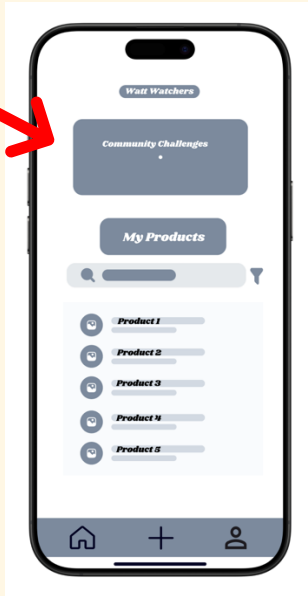
Requisitos:

- Eficácia : Taxa de sucesso de 85%, Máximo de 2 erros em média
- Eficiência : Tempo de conclusão da tarefa inferior a 2 minutos
 - Satisfação : Classificação média de satisfação de 4 em 5



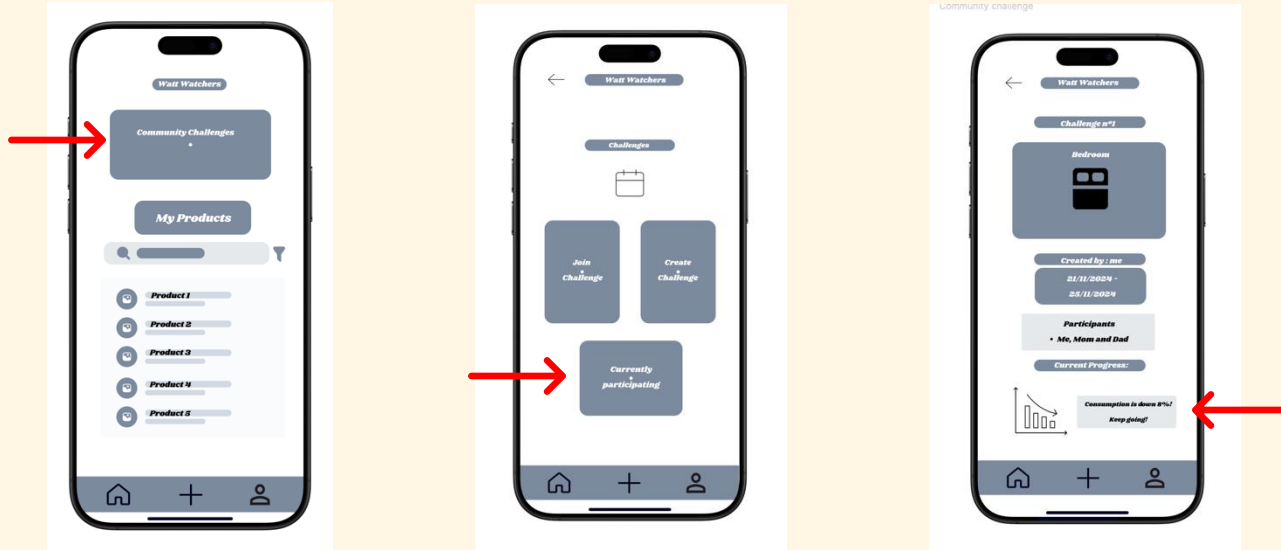
Wireflow Protótipo : Tarefa

Criar um desafio com dois familiares, a começar no dia 21 e terminar a 25 de novembro de 2024, para reduzir o consumo em 15% e acompanhar o progresso



Wireflow Protótipo : Tarefa

Criar um desafio com dois familiares, a começar no dia 21 e terminar a 25 de novembro de 2024, para reduzir o consumo em 15% e **acompanhar o progresso**



Resultados da Avaliação Heurística 1

#	Problema	Heurística(s)	Severidade (1-4)
1	Falta de pistas relacionadas à criação de produtos ou desafios. O utilizador não sabe se produtos ou atividades foram realmente criadas. O mesmo se aplica no momento de entrar num desafio ou apagar um produto.	1,9	3
2	Nenhuma prevenção de erros criada. Os utilizadores poderiam assim criar desafios com datas inválidas e adicionar produtos em campos vazios.	5,9	3
3	Não é fácil aceder a informações importantes, como os produtos do utilizador, os desafios criados e desafios a que se juntaram. O ícone “ home ” confunde os utilizadores, ao pensarem que serão redirecionados para a página inicial, mas serão na verdade redirecionados para a página das estatísticas.	7	3
4	O sistema poderia explicar como funcionam os desafios ou como adicionar produtos novos influencia as estatísticas, e como seriam calculadas.	10	2
5	Estética pouco apelativa, com botões pequenos e gráficos pouco legíveis.	8	2



Resultados da Avaliação Heurística 2

#	Problema	Heurística(s)	Severidade (1-4)
1	Demasiada informação numa mesma página torna tudo mais confuso para o utilizador perceber realmente o que se passa.	8	2
2	Os ícones, texto e botões estão demasiado pequenos, o que torna difícil clicar num botão sem clicar noutro ao mesmo tempo, ou mesmo saber em que botão se está a clicar.	1	4
3	Em todas as páginas, a fonte não é muito legível e o contraste é baixo.	1	2
4	O ícone “ home ” confunde os utilizadores, ao pensarem que serão redirecionados para a página inicial, mas serão na verdade redirecionados para a página das estatísticas. A única maneira de voltar à página inicial é ao clicar numa seta. O mesmo acontece em diversas páginas.	4	2
5	São necessários 3 cliques para se juntar a um desafio, quando poderia ser feito em apenas 2, ao adicionar a função “juntar-se a um desafio” e “criar desafio” à página inicial.	7	1



Aspetos a melhorar na fase 3

- Na próxima fase tentaremos realizar as seguintes correções a partir das avaliações que nos foram feitas:
 - Melhorar a estética geral da aplicação, organizando melhor os conteúdos e resolver problemas ligados a tamanho, confusão dos botões e fonte do texto
 - Adicionar prevenção de erros (datas inválidas, campos vazios)
 - Breve explicação sobre como funciona cada desafio
 - Avisar utilizadores sobre atividades e produtos criados



Conclusão

- Implementação dos primeiros protótipos
- Avaliação heurística importante para melhorar aplicação de um modo geral
- Avaliação heurística trouxe novas ideias
- Próxima fase será crucial para resolver problemas encontrados nesta fase 2



Obrigado!

Grupo 6

Carlos Filipe Oliveira Sanches Pinto (202107694)

Gonçalo de Abreu Matias (202108703)

João Maria Correia Rebelo (202107209)

Tiago Costa Martins (202206640)

