

Escola Superior de Tecnologia e Gestão

Licenciatura em Engenharia Informática

Ano letivo de 2018/2019



Projeto

Gabriel Frazão, 2171159

Gonçalo Vicente, 2172131

Introdução

Pretendeu-se com a realização deste projeto desenvolver uma interface 3D para produtos de uma empresa, denominada *La Redoute*.

Sendo assim era necessário criar uma interface que permitisse visualizar pontos de vestuário, da empresa em questão, e interagir com os mesmos, sendo possível mudar a cor de algumas peças de vestuário, visualizar a peça de diferentes ângulos e com iluminação diferente.

Para a realização destes produtos recorreremos ao software *Blender* e, a partir de imagens reais disponibilizadas pelos nossos professores, criaremos imagens 3D das peças de vestuário em questão.

Foi também necessário criar uma página web para que seja possível visualizar os nossos produtos.

Índice

Introdução.....	2
Índice.....	3
Análise de utilizadores e tarefas e lista de requisitos funcionais.....	4
Análise de utilizadores e tarefas	4
Lista de requisitos funcionais.....	4
Cenários de interação e protótipo de alta fidelidade interativo	5
Cenários de interação.....	5
Protótipo de alta fidelidade interativo	6
Avaliação heurística do site	6

Análise de utilizadores e tarefas e lista de requisitos funcionais

Análise de utilizadores e tarefas

Para o tópico de análise de utilizadores e tarefas fizemos um formulário, através da plataforma *Google Forms*. Esse formulário divide-se em 3 partes, Caraterização dos utilizadores, Situação atual e Exploração do caso e estudo. Em anexo a este relatório encontra-se um documento do tipo PDF, denominado por Questionário para Análise de Utilizadores e Tarefas, em que está todo o nosso formulário.

De qualquer forma, também é possível aceder a esse formulário, clicando no link que se encontra em baixo.

<https://docs.google.com/forms/d/1I3J3GYODcf4WKNVMolPUuYCUbRVstNBof1eyk90BVBs/prefill>

Lista de requisitos funcionais

Alguns requisitos fundamentais que tivemos em mente para a realização deste projeto foram:

- Ferramenta de mudança de cor;

O utilizador poderá escolher a cor que pretende visualizar na peça de roupa.

- Rotação da peça de roupa;

O utilizador poderá rodar em torno da peça de vestuário de modo a ver os ângulos que pretende.

- Ferramenta de zoom (lupa);

Com esta ferramenta o utilizador poderá fazer mais ou menos zoom à peça de roupa.

- Botão para juntar ao carrinho;

Este botão irá permitir ao cliente juntar a(s) peça(s) de vestuário que deseja no carrinho, para se pretender fazer a sua posterior compra.

- Selecionar tamanho da peça de roupa;

O utilizador poderá selecionar o tamanho que pretende de uma peça de roupa.

- Ferramenta de seleção de quantidade;

O cliente poderá selecionar a quantidade de uma peça de vestuário, sendo assim mais fácil agrupar todas no carrinho, caso contrário teria de pressionar o botão de juntar ao carrinho tantas vezes quantas o número de peças que quisesse.

- Seleção de vistas predefinidas

O utilizador poderá escolher se pretende visualizar a peça de frente ou de trás.

Projeto

- Ferramenta de seleção de cor e intensidade da luz

O cliente poderá optar por diferentes tipos de luz e ainda por diferentes cores para a luz da cena onde se encontra a peça, sendo que depois também poderá regular a intensidade da luminosidade.

Cenários de interação e protótipo de alta fidelidade interativo

Cenários de interação

Começando na página do casaco azul, o utilizador pode ver o casaco de diferentes formas clicando nas imagens pequenas que aparecem do lado esquerdo do ecrã. Clicando em cima delas, é possível ver como fica o casaco vestido, tanto de frente como de trás, e como é o casaco sem ser vestido. No lado direito do ecrã, é possível mudar a cor entre verde e azul. É ainda possível selecionar a quantidade de casacos que deseja antes de adicionar ao carrinho. Clicando sobre o texto "Modelo 3D" o utilizador irá ser direcionado para uma nova página onde é possível visualizar o modelo 3D do casaco e ver então o casaco em qualquer posição, sendo que também é possível mudar a cor do casaco, acrescentar iluminação à cena e mudar a cor da luz. Voltando então para a página principal do casaco e fazendo scrool na página podemos ser direcionados para a página da saia.

Na página do modelo 3D do casaco, pode visualizar como fica o casaco com diferentes cores. Para tal é necessário utilizar a ferramenta "Cores" e escolher se é o cinto ou o casaco que desejamos ver com uma cor. Neste caso é possível selecionar cores entre azul e verde. Se trocar de ferramenta e passar para a ferramenta "Vistas" é possível escolher se pretende visualizar o casaco de frente ou de trás. Por fim, ao escolher a ferramenta "Iluminação" pode ver o casaco com uma luz de predefinição ou adicionar luz ambiente, sendo que também é possível alterar a cor da luz e regular a intensidade da luz usada.

Na página da saia, que é semelhante à do casaco, o utilizador pode ver a saia de diferentes formas clicando nas imagens pequenas que aparecem do lado esquerdo do ecrã. Clicando em cima delas, é possível ver como fica a saia vestida, tanto de frente como de trás, e como é a saia sem ser vestida. No lado direito do ecrã, é possível mudar a cor entre vermelho e azul. É ainda possível selecionar a quantidade de saias que deseja antes de adicionar ao carrinho. Clicando sobre o texto "Modelo 3D" o utilizador irá ser direcionado para uma nova página onde é possível visualizar o modelo 3D e ver a saia em qualquer posição, sendo que também é possível mudar a cor da saia, acrescentar iluminação à cena e mudar a cor da luz. Voltando então para a página principal do casaco e fazendo scrool na página podemos ser direcionados para a página do casaco.

Na página do modelo 3D da saia, pode visualizar como fica a saia em diferentes cores. Para tal é necessário utilizar a ferramenta "Cores". Se trocar de ferramenta e passar para a ferramenta "Vistas" é possível escolher se pretende visualizar a saia de frente ou de trás. Por fim, ao escolher a ferramenta "Iluminação" pode ver a saia com uma luz de predefinição ou adicionar luz ambiente, sendo que também é possível alterar a cor da luz e regular a sua intensidade.

Projeto

Protótipo de alta fidelidade interativo

Para o tópico de protótipo de alta fidelidade interativo fizemos um formulário, através da plataforma *Adobe XD*. Em anexo a este relatório encontra-se um documento do tipo XD, denominado por Protótipo de Alta Fidelidade Interativo, em que está o nosso protótipo.

Avaliação heurística do site

Para o tópico avaliação heurística do site, foi necessário visualizar o site da *La Redoute*, de forma a conseguirmos encontrar erros ou aspetos que consideramos estarem menos bem. Em anexo a este relatório encontra-se um documento do tipo PDF, denominado por Avaliação Heurística do Site – Grupo 1, em que está a nossa avaliação heurística.