

SISTEMAS GRÁFICOS E INTERAÇÃO (2023/2024)

EID / EIPL

1. PROJETO

Pretende-se com o presente projeto desenvolver uma interface *web* 3D para visualização de produtos da loja online de uma empresa que detém instalações em Leiria, nomeadamente, da empresa *La Redoute*.

As fases de desenvolvimento desta interface são as seguintes:

- Avaliação Heurística do site em estudo;
- Análise de Utilizadores e Tarefas e Lista de requisitos funcionais;
- Criação de um Protótipo de Alta-Fidelidade interativo;
- Interface *web* 3D;
- Avaliação de usabilidade do sistema implementado.

1.1. Avaliação Heurística

Esta etapa inclui uma avaliação heurística ao site <https://www.laredoute.pt/>, em linha com a metodologia adotada em aula.

1.2. Análise de Utilizadores e Tarefas e Lista de requisitos funcionais

Esta etapa deve incluir um questionário para avaliação e caracterização dos potenciais utilizadores e das suas tarefas ao interagir com um sistema de interação em ambiente 3D. Além disso, deve ser apresentada também uma lista de requisitos funcionais do sistema a implementar.

1.3. Protótipo de Alta-Fidelidade

Esta etapa inclui a apresentação de um protótipo de alta-fidelidade com vista a clarificar os pontos de interação entre o utilizador e o sistema, ainda que simulada – como é o caso da plataforma *Figma* –, de forma a estruturar e ilustrar a navegação na interface.

1.4. Interface Web 3D

Tendo como caso de estudo a interação com um produto, deve ser possível interagir com esse produto num ambiente tridimensional e de diversos modos, como por exemplo: mudar cores, alterar texturas; visualizar diferentes posições e ângulos; ver o produto em diferentes estados; pré-visualizar o produto com diferentes possíveis utilizações; ver os elementos com diferentes tipos de iluminação, etc.

Os modelos tridimensionais correspondentes aos produtos, assim como toda a projeção de texturas serão disponibilizados no *moodle*. Para tal, um ficheiro para *Blender* será fornecido, assim como as texturas exemplo. Será ainda fornecido um projeto exemplo com colocação do produto numa cena *Three.js*.

As animações e interações com os elementos do produto serão desenvolvidas pelos estudantes. Fica ao critério dos estudantes a forma de integrar as animações na interface e se incluem, ou não, mais elementos tridimensionais à cena.

A interface total poderá ser composta por várias páginas *web* (em HTML/Javascript/WebGL) que contenham os elementos e interações adequadas e que cumpram com as regras de desenho de interfaces. No mínimo, deverão existir duas páginas:

- Página de listagem de produtos de uma determinada categoria (como apenas 1he será disponibilizado um produto para navegação tridimensional, para a visualização dos restantes produtos poderá utilizar miniaturas à sua escolha);
- Página com o detalhe do produto, que é despoletada quando o utilizador pressiona um dos produtos da página de listagem de produtos de uma determinada categoria.

Note que o foco da usabilidade e interação do sistema deve ser dado à navegação em ambiente 3D.

1.5. Avaliação da usabilidade do sistema

Esta etapa corresponde à avaliação da interface que foi implementada no ponto 1.4, com recurso a ferramentas validadas para o efeito. Os estudantes devem ter um mínimo de 6 utilizadores a testarem a sua interface.

Sugere-se aos estudantes que recorram ao questionário SUS - *System Usability Scale* para recolherem os resultados dos testes de usabilidade. Esta etapa é concluída através de uma análise quantitativa e qualitativa sobre qual a usabilidade do sistema, resultante do cálculo dos valores obtidos no referido questionário.

1.6. Critérios de Avaliação

As etapas, e os seus respetivos pesos na classificação do projeto, são:

Etapa	Sigla	Descrição	Peso
1	AH	Avaliação Heurística do site https://www.laredoute.pt/	10.0%
2	AUT	Análise de Utilizadores e Tarefas e lista de requisitos funcionais	10.0%
3	PAF	Protótipo de Alta-Fidelidade interativo (<i>Figma</i>)	17.5%
4	IW3D	Interface <i>web</i> 3D:	
		4.1 Design da interface	10.0%
		4.2 Construção do cenário 3D	5.0%
		4.3 Animações/simulações	15.0%
		4.4 Interação	20.0%
5	AU	Avaliação da usabilidade do sistema	10.0%
6	REL	Relatório	2.5%

2. ENTREGA DO PROJETO

O projeto deve ser entregue, na data definida para o efeito no calendário de avaliações, através de submissão na página da UC no *moodle* e deve conter:

- Um ficheiro, em formato PDF, com a Avaliação Heurística do site da *La Redoute*, incluindo capturas de ecrã que demonstrem claramente cada problema identificado (etapa 1);
- Um ficheiro, em formato PDF, com o questionário elaborado para a etapa 2;
- O ficheiro *Figma* (.fig) que contenha o Protótipo de Alta-Fidelidade interativo desenvolvido (etapa 3);
- O(s) ficheiro(s) de trabalho em formato nativo do Blender (.blend) que contenha(m) as animações/simulações efetuadas;
- Uma pasta que contenha todos os ficheiros necessários à correta utilização da interface *web* 3D, que deve permitir testar a sua utilização, bem como de cada uma das interações (etapa 4);
- Um relatório, em formato PDF, que contenha:
 - Identificação dos autores (nome e número de estudante);
 - O endereço web para o questionário elaborado na etapa 2, bem como a lista de requisitos funcionais;
 - Os resultados obtidos da etapa 5, assim como os cálculos efetuados no processo de análise da usabilidade do sistema, e, consequentemente, qual a usabilidade do sistema obtida nos testes recolhidos;
 - Justificação das principais opções tomadas no desenvolvimento da interface.

3. ÉPOCAS DE AVALIAÇÃO

3.1. Época periódica/exame de época normal



Em grupo (2 estudantes)

- O **caso de estudo** é uma secretária vintage (modelo disponibilizado no *moodle*, cujo produto original se encontra [neste link](#)).

3.2. Restantes épocas de avaliação



Individual

- O **caso de estudo** é um aparador (modelo disponibilizado no *moodle*, cujo produto original se encontra [neste link](#)).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

4.1. Outras informações relevantes

O projeto tem uma apenas uma entrega (que inclui todas as etapas e todos os elementos solicitados) em cada época de avaliação.

As etapas terão algum apoio nas aulas Prático-Laboratoriais (PL), mas pressupõem igualmente trabalho a ser desenvolvido fora de aula.

O projeto tem **prova oral** obrigatória. A nota da prova oral pode variar de **0** a **100%**.

Nota final do projeto = nota projeto x nota da prova oral

4.2. Falseamento de resultados

Constitui infração disciplinar (artigo 132.º, al. c) dos Estatutos do IPL), podendo integrar, até, prática de ilícito criminal.

A prática de atos fraudulentos implica:

- a anulação do elemento de avaliação;
- o reporte para efeitos do procedimento disciplinar estabelecido e, se aplicável, também participação criminal.