Bom dia, eu sou o Rafael Amorim e comigo temos o Tiago Alves e o Diogo Silva.

O nosso trabalho irá consistir na avaliação da página web, TV Time

----------------------------------

A estrutura da apresentação segue esta sequência

No ponto 1 -> Temos a Introdução, onde vos vamos contextualizar sobre as funcionalidades desta plataforma

No ponto 2 -> Abordaremos 4 dos 15 problemas que encontrámos, avaliados com heurísticas

No ponto 3 -> Apresentaremos os resultados e as soluções encontradas

No ponto 4 -> Trataremos das Cognitive Walkthroughs, mais concretamente falaremos em torno de 2 tarefas.

e. Finalmente daremos uma apreciação crítica sobre o site em si

----------------------------------

Partindo agora para a introdução

Vocês devem se estar a perguntar:

"Mas afinal de contas o que é o TV Time e para que serve?"

O TV Time é um Sistema que permite aos utilizadores acompanhar o que estão a assistir e descobrir outros tantos filmes/ séries.

Ele funciona como um assistente pessoal de entretenimento, fornecendo informações sobre Sinopses, elenco, trailers, bem como outras sugestões de outros títulos para assistir.

Com o TV Time, os utilizadores podem:

Guardar os episódios já assistidos,

Receber notificações quando novos episódios ou temporadas estiverem disponíveis,

Compartilhar a sua lista de visualização com amigos. Possibilita tbm seguir estes, ver as suas listas caso a privacidade esteja definida para tal.

E ainda permite dar a opinião e avaliar um Filme ou Série.

O público-alvo para esta plataforma são todos os fãs do mundo do cinema, isto significa que pode ser de qualquer faixa etária.

A escolha deste projeto surge, porque (como será referido mais à frente) encontramos uma grande discrepância entre a qualidade da aplicação e do site, sendo que o site nos dá muitas ferramentas por onde pegar para conseguir melhorar a usabilidade.

------------------------------------------------------------------------------------------------------ A seguir ao DS

Neste diapositivo temos um exemplo de um problema de severidade 1, nomeadamente "Opções ocultas no calendário", este adequa-se a esta severidade, pois não é muito relevante, ou seja, "Não precisa de ser resolvido com urgência a não ser que haja tempo extra para tal"

O nosso grupo acredita que este problema se enquadra na 2ª Heurística "Match between system and real world", porque se formos ver a definição desta heurística, significa que "Dada ação deve seguir as convenções do mundo real, fazendo a informação aparecer naturalmente."

O que acontece aqui é que ao darmos scroll up na página do Calendário este começa a recuar aleatoriamente no Calendário do lado direito o que não é o natural acontecer, na maioria das aplicações esta ação permitia dar refresh à página, pois pode um dado episódio ser lançado a uma hora específica e aparecer após o refresh.

------------------------------------------------------------------------------------------------------ A seguir ao TA

Aqui temos um exemplo de um problema de severidade 3, nomeadamente "Falta de documentação para a página Web", este não chega a ser algo crucial a corrigir, porque a maioria dos utilizadores usufruem deste serviço através da aplicação móvel, porém não deixa de ser importante e deve ser tratado como alta prioridade.

Enquadramos este problema na 10ª Heurística "Help and documentation", pois tal como o próprio nome indica, isto é um problema de documentação e não há muitas dúvidas quanto à atribuição da heurística.

Entrando na descrição do problema quando um utilizador precisa de ajuda com funcionalidades da interface web, este procura pela documentação da plataforma e o que encontra é informações estritamente focadas no uso da aplicação móvel e não tira muito proveito a partir daí a não ser que instale a app.

------------------------------------------------------------------------------------------------------ A seguir ao DS

Antes de avançarmos para as tarefas do Cognitive Walkthrough, é de referir que nos baseamos no método StreamLined CW de Spencer que comprime, 3 primeiras perguntas numa só:

- O utilizador tentará realizar a tarefa necessária para atingir o objetivo?

- O utilizador notará que a ação correta está disponível? (Por exemplo, o botão é visível?)

- O utilizador entenderá que a tarefa desejada pode ser atingida pela ação? (Por exemplo, o botão é visível, mas o utilizador não clicará nele?)

Como eu estava a dizer estas 3 perguntas reduzem-se numa só:

Q1: Saberá o utilizador o que fazer nesta fase?

E finalmente temos a 4ª pergunta que passa a ser a 2ª

Q2: Se o utilizador fizer a coisa certa, saberá que o fez e estão a fazer progressos em direção ao seu objetivo?

Agora, os meus colegas vão apresentar alguns exemplos respondendo a estas 2 questões.