



FEUP FACULDADE DE ENGENHARIA
UNIVERSIDADE DO PORTO

Wattopia

Interação Pessoa Computador - 2024/2025

Fase 2 - Lo-fi prototype and heuristic evaluation

3LEIC13 G01

Diogo Ferreira **up202205295**
Gonçalo Marques **up202206205**
Rui Cruz **up202208011**

Índice

Índice.....	2
Descrição da Ideia.....	3
Funcionalidades e Tarefas.....	4
Wireflow do Protótipo.....	5
Tarefa 1 - Aula sobre eletrodomésticos.....	5
Tarefa 2 - Desafio sobre iluminação natural.....	6
Tarefa 3 - Adicionar dica à comunidade.....	7
Resultados da Heuristic Evaluation.....	8
Erros identificados durante a heuristic evaluation.....	8
Opinião sobre os erros acima identificados.....	8
Correções a fazer na Fase 3.....	10
Anexos.....	11
Relatórios da Heuristic Evaluation recebidos.....	11
Relatórios da Heuristic Evaluation enviados.....	11

Descrição da Ideia

A Wattopia é uma plataforma de aprendizagem que tem como objetivo educar e capacitar os utilizadores a otimizar o seu consumo de energia, transformando a poupança energética numa experiência envolvente e prática. Os utilizadores podem enfrentar desafios diários e partilhar a sua jornada em busca da redução da pegada energética, promovendo uma comunidade ativa e motivada com vista a mudanças sustentáveis.

Uma das principais funcionalidades da plataforma são as aulas curtas e objetivas, focadas em subtemas relacionados à energia, como por exemplo as energias renováveis. Estas aulas proporcionam aos utilizadores conhecimento direto e acessível, ajudando-os a fazer escolhas mais informadas e responsáveis.

Além disso, introduzimos uma dose de competitividade através de uma leaderboard, onde os utilizadores podem comparar o seu progresso com o de outros, e ganhar recompensas por cada tarefa ou aula concluída.

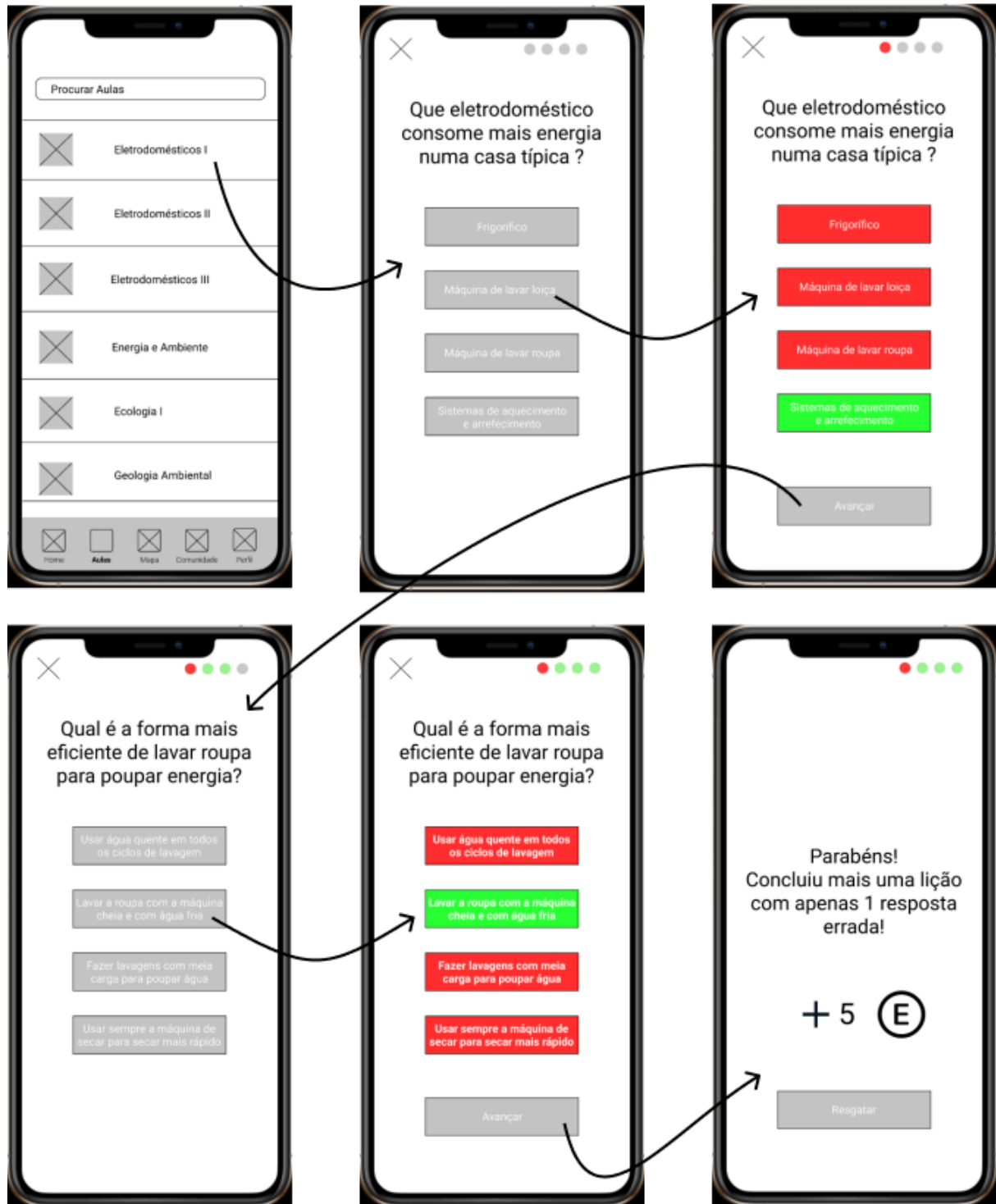
Funcionalidades e Tarefas

Considerando as funcionalidades apresentadas na Fase 1, optamos por implementar as seguintes abaixo mencionadas, cada uma com uma tarefa específica associada:

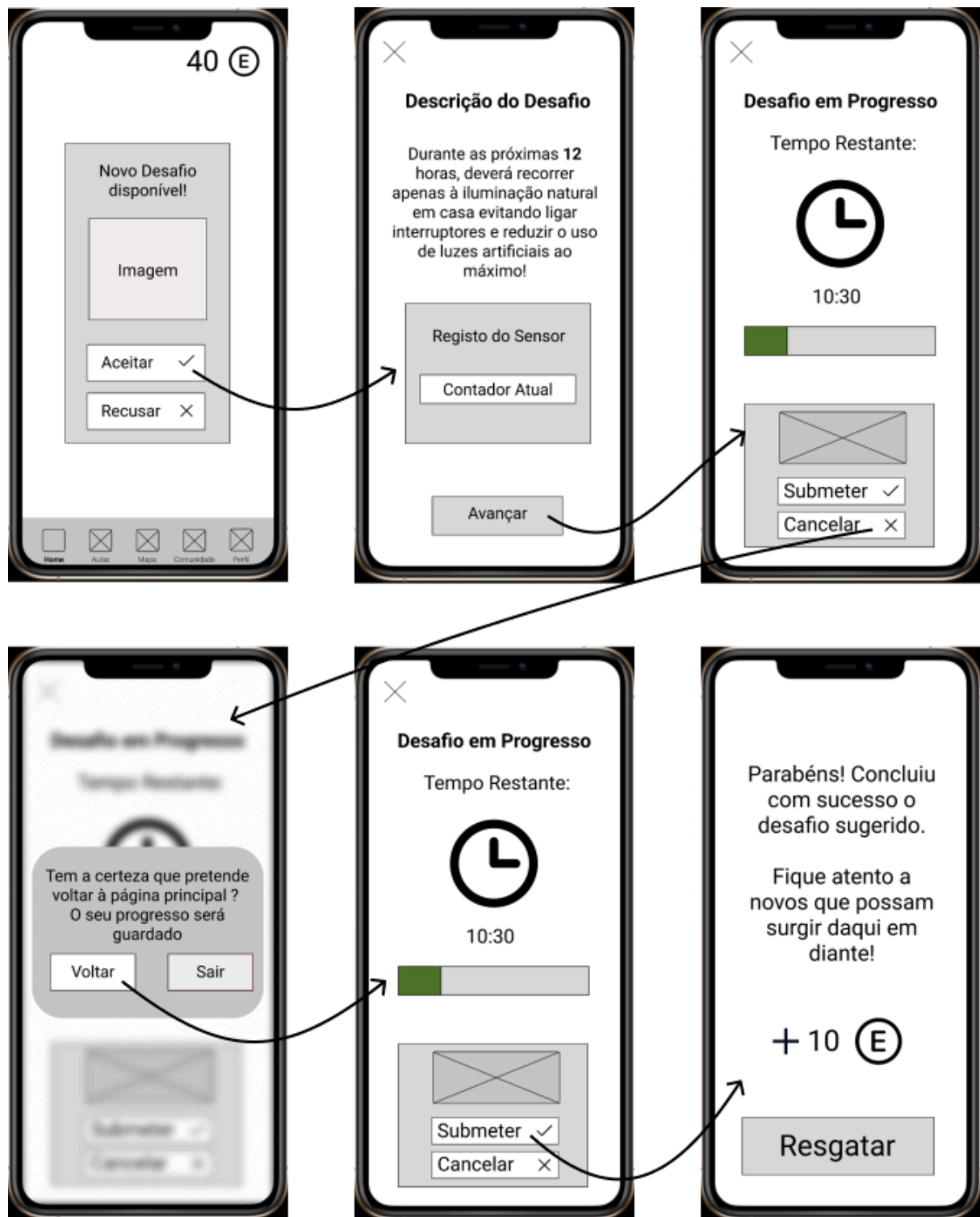
- **Aulas Interativas de Poupança de Energia** - Completar uma aula relativamente aos eletrodomésticos, desafiando os utilizadores a testar os seus conhecimentos.
- **Desafios Diários de Energia** - Aceitar o desafio de usar apenas iluminação natural durante o dia e averiguar a quantidade de energia economizada no processo.
- **Comunidade e Dicas dos Utilizadores** - Partilhar uma dica de poupança de energia na comunidade, explicando as vantagens e eficiência das lâmpadas LED.

Wireflow do Protótipo

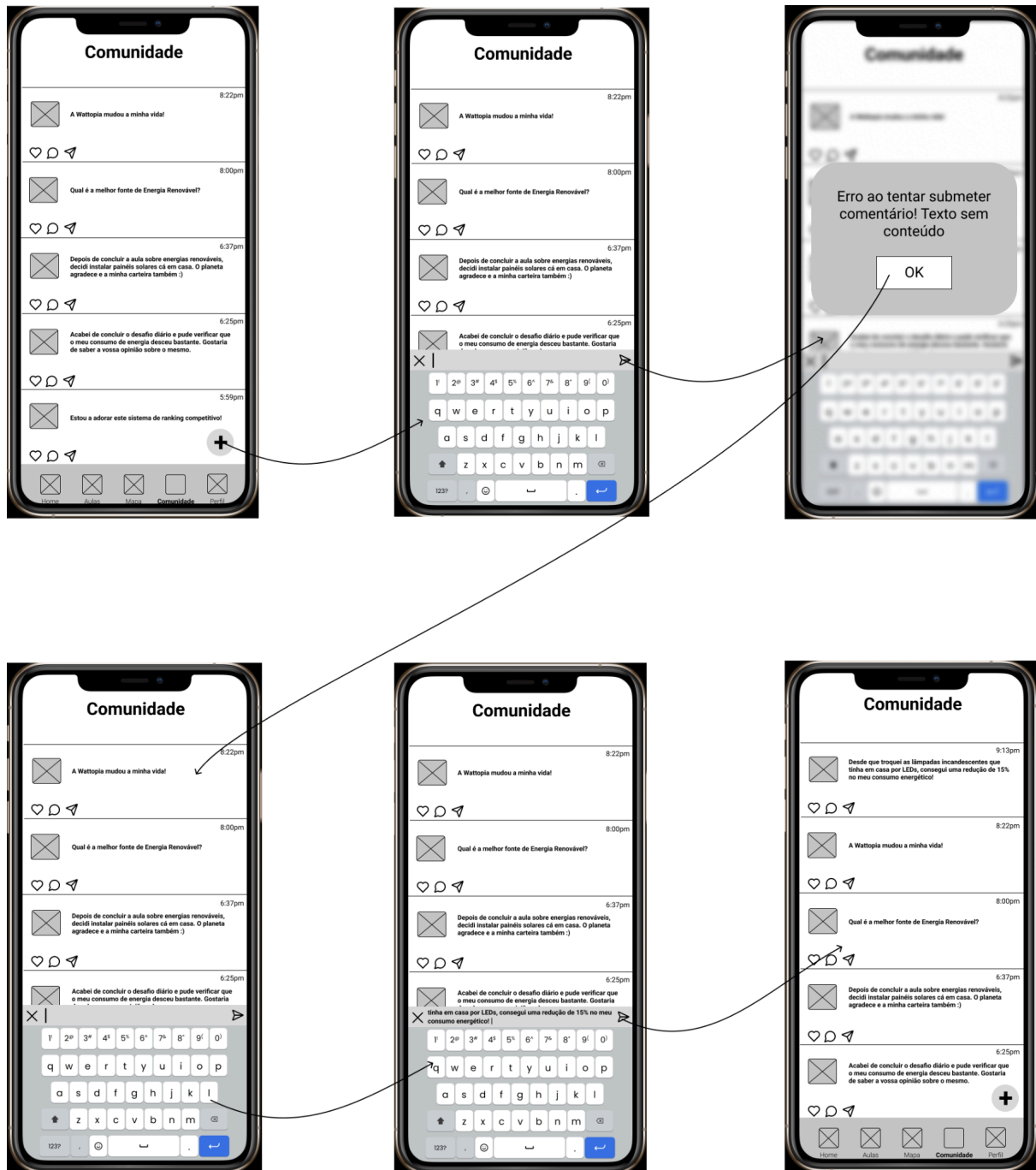
Tarefa 1 - Aula sobre eletrodomésticos



Tarefa 2 - Desafio sobre iluminação natural



Tarefa 3 - Adicionar dica à comunidade



Resultados da Heuristic Evaluation

Erros identificados durante a heuristic evaluation

1. Desafio diário aparece como notificação e após ser recusado devia ser possível aceitá-lo noutra local > **User control and freedom (3) > Severity 2**
2. Relógio na parte da submissão do desafio deveria mostrar o tempo que falta para terminar > **Consistency and standards, Recognition rather than recall (4,6) > Severity 3**
3. Cor da letra nas questões das aulas torna-as quase invisíveis > **Aesthetics and minimalist design (8) > Severity 1**
4. Após finalização da aula não há indicação da sua conclusão > **Recognition rather than recall (6) > Severity 3**
5. Não é possível eliminar um post > **User control and freedom (3) > Severity 2**
6. A página do desafio diário não é apelativa visualmente > **Aesthetics and minimalist design (8) > Severity 1**
7. Ao tentar escrever um comentário, quando se pressiona o Enter, é-se redirecionado para o meio de um questionário, o que não estava previsto > **Error Prevention, Help Users with Errors (5,9) > Severity 4**

Opinião sobre os erros acima identificados

1. A ideia original do desafio diário era promover espontaneidade, funcionando como uma oportunidade única que, uma vez recusada, seria perdida. No entanto, permitir que o desafio seja acessível como notificação, mantendo a regra de ser uma oportunidade única, poderia oferecer maior controlo ao utilizador sem comprometer a essência da proposta.
2. Apesar de concordarmos que o placeholder do relógio pode gerar alguma confusão, o tempo indicado será sempre relativo ao tempo restante para concluir o desafio e não à hora do dia, o que pode ser esclarecido com um design mais intuitivo.

3. Embora nesta fase o design não tenha sido uma prioridade, dado tratar-se de um protótipo *low-fidelity*, reconhecemos que na próxima etapa este será um ponto crucial a considerar. É fundamental garantir que o utilizador consiga visualizar claramente as questões apresentadas.
4. Embora no final de uma aula sejam atribuídas as *Eco-Coins*, na secção das aulas não fica explícito quais as aulas que o utilizador já concluiu com sucesso. Este é um aspeto importante, pois permite ao utilizador manter um registo visual do seu progresso sem depender apenas da memória.
5. Embora seja possível submeter um post na comunidade, não é dada ao utilizador a opção de o eliminar em caso de erro ou por outros motivos. Este é um fator importante a considerar, pois permitir a remoção de posts garante maior controlo e autonomia ao utilizador sobre o conteúdo que partilha.
6. Semelhante ao **ponto 3**, nesta fase não consideramos este um erro prioritário, pois o foco está na objetividade da tarefa e não no design. No entanto, na próxima etapa, este será um aspeto a ter em conta para melhorar a experiência do utilizador.
7. Uma vez que, que não existe um botão 'Enter' na aplicação, o comportamento inesperado pode estar relacionado com a plataforma de desenvolvimento escolhida, neste caso o Figma, que alterou o fluxo previsto ao utilizar o teclado. No entanto, o input deve ser feito exclusivamente através da interface da aplicação.

Correções a fazer na Fase 3

Tendo em conta os erros identificados durante a Heuristic Evaluation e a avaliação que realizamos para cada um deles, selecionamos aqueles que consideramos relevantes para serem tratados na Fase 3, com o objetivo de impulsionar melhorias significativas.

- Cor da letra nas questões das aulas torna-as quase invisíveis
- Após finalização da aula não há indicação da sua conclusão
- Não é possível eliminar e/ou editar um post na comunidade

Anexos

Relatórios da Heuristic Evaluation recebidos

- [Grupo 6](#)
- [Grupo 7](#)

Relatórios da Heuristic Evaluation enviados

- [Grupo 2](#)
- [Grupo 3](#)