**Slide 1**

**Introduzir apresentação.**

**Bom dia, estamos aqui para apresentar o nosso trabalho que consistiu na avaliação da experiência de utilização do produto Samsung Galaxy Watch3 (versão 45mm LTE)**

**Slide 2**

**Breve exposição das fases da apresentação**

**Índice**

**Slide 3**

**Motivo da Escolha**

**A nossa apresentação recaiu sobre este produto por ser um produto de utilização diária constante e isso permitir estar mais por dentro e consciente dos problemas de usabilidade e limitações do produto e por ser desafiante do ponto de vista de não ser um tipo de produto habitualmente avaliado neste tipo de avaliações e também por estar fora do tipo de produtos previamente avaliados**

Slide 4

Apresentação do Produto

Este produto como o nome indica é um smartwatch desenvolvido pela empresa sul coreana Samsung lançado em 2020 e apesar na numeração não é o 3º relógio da linha. Atualmente a definição de smartwatch é um acessório de smartphone que tem como objetivo facilitar a utilização de apps de rotina e pretende-se que este seja altamente personalizável para cada utilizador.

Tem como objetivos substituir o telemóvel em funções não muito complexas e facilitar o acesso a outras mais utilizadas no dia a dia, tais como receber e responder a notificações, atender e realizar chamadas, monitorizar atividade física e sono através de sensores de medição de pulsação, gps, acelerómetro, barómetro, eletrodos, etc. De certo modo é uma fusão de uma FitBand comum e telemóvel já que tem muito mais funcionalidades de smartphone do que a FitBand.

A versão que apresentamos até pode funcionar completamente independente do telemóvel, mas a configuração inicial tem de ser feita num dispositivo móvel.

**Público-Alvo**

**O público-alvo do produto são todos os utilizadores de smartphone, com especial atenção nos utilizadores do ecossistema da Samsung e com um pouco menos nos de android genérico. Também os utilizadores de outros sistemas operativos como IOS podem utilizar o produto desde que a aplicação Galaxy Wearable esteja disponível para esse sistema e o telemóvel possua conexão Bluetooth.**

**As funcionalidades apresentadas por este tipo de dispositivos são bastante atrativas para pessoas entusiastas de desporto e atividade física, mas também para utilizadores mais casuais que apenas o usam como alternativa ao smartphone e até para meros entusiastas de tecnologia.**

Principais aspetos da UI

A UI do dispositivo está desenvolvida à base de “Menus deslizantes”

Estes menus são apresentados num pequeno ecrã, no caso deste modelo com 45mm de diâmetro, existindo também uma versão de 42mm.

Como controladores físicos o dispositivo tem 2 botões, uma moldura rotativa de precisão e um sensor de luminosidade

A informação pode ser apresentada no dispositivo quer por imagem no ecrã, áudio e vibração.

A watchface funciona como uma página de um primeiro menu que pode ser percorrido com a moldura sendo que à sua esquerda fica a lista de notificações e à sua direita widgets selecionáveis. Por outro botão é possível mudar para o menu de aplicações que funciona de igual maneira com a moldura rotativa.

**Slide 5**

**Apresentar tipos de avaliações (Sucinta)**

**Os métodos de avaliação que iremos usar são o Cognitive Walkthrough baseado na Spencer’s Streamlined Cognitive Walkthrough que faz análise de tarefas e reporta possíveis erros e a Avaliação Heurística baseada nas 10 Heurísticas de Nielsen em que a gravidade dos problemas é classificada numa escala de 0 a 4.**

**Slide 6**

**Tabela**

**Aqui está a nossa tabela de avaliação heurística onde está registado quais de nós se deram conta de cada problema e o nível de gravidade que cada um atribuiu a esse problema, sendo que o grau de gravidade varia entre 0 e 4 sendo 0 a não concordância de que se trata de um problema de usabilidade, 1 um problema cosmético, 2 um pequeno problema de usabilidade, 3 um grande problema de usabilidade e 4 uma catástrofe de usabilidade.**

Slide 7

Slide 8

Slide 9

Slide 10

Slide 11

Cognitive Walkthrough 1 (1)

Slide 12

Cognitive Walkthrough 1 (2)

Slide 13

Cognitive Walkthrough 2 (1)

Slide 14

Cognitive Walkthrough 2 (2)

**Slide 15**

**Conclusão**

**O conceito de smartwach é de facto interessante no sentido da proposta. No entanto consideramos que ainda não está totalmente pronto para esse propósito, quer o modelo apresentado por nós quer os modelos concorrentes. O facto de por agora ser mais um acessório do que um bem indispensável de que o telemóvel tem estatuto não joga a seu favor pois com uma procura mais reduzida os desenvolvedores não veem como rentáveis investimentos nesta área. Ainda para mais quando ainda existem tantos sistemas operativos bastante diferentes entre relógios, o que como pudemos ver acaba por isolar cada relógio no seu sistema tendo quase só apontamentos ao nível do que é feito pela própria marca uma vez que é praticamente a única que mantém o seu relógio minimamente atualizado.**

**O smartwatch embora caminhe para se tentar tornar uma alternativa à utilização do telemóvel parece estar atualmente estagnado, sendo que os novos modelos são praticamente iguais aos anteriores. O real problema é a estagnação num ponto em que ainda não justifica o investimento por parte do consumidor em detrimento de uma FitBand mais barata e por uma experiência de utilização que não é nem a mais fluída nem de perto a mais completa que se espera encontrar num aparelho destes.**