



Instituto Superior de Engenharia de Lisboa
Licenciatura em Engenharia Informática e Multimédia

Interação Pessoa-Máquina - 2024/25 SI

Trabalho Prático 1

Docente: Professor Rui Jesus

Realizado por:
Pedro Silva 48965
João Fonseca 49707

6 de outubro de 2024

Conteúdo

List of Figures	I
1 Objetivos do Design de Interação	II
2 Análise	IV
2.1 Efetividade	V
2.2 Eficiência	V
2.3 Facilidade de Aprendizagem	VI

Lista de Figuras

2.1	Tarefas Completas	V
2.2	Tempo por Tarefa	V

1 Objetivos do Design de Interação

- a) **Aplicação em dispositivo móvel que permite que crianças possam comunicar entre elas e jogar jogos colaborativos**

Esta aplicação tem de ser **efetiva**, pois as crianças precisam de comunicar e jogar com sucesso. Também precisa ser **eficiente**, para que as crianças não fiquem rapidamente aborrecidas com o tempo de espera. Além disso, deve ser **fácil de aprender e memorizar**, tendo em conta que uma aplicação muito complexa pode levar ao desinteresse das crianças.

Do ponto de vista da **experiência do utilizador**, a aplicação deve ser **agradável**, melhorar a **sociabilidade**, e proporcionar uma experiência **prazerosa** para as crianças.

- b) **Aplicação de videoconferência em computador para aulas à distância**

A aplicação tem como principais objetivos ser **útil** e **eficiente**, para servir o seu propósito com o menor número de quebras possíveis na ligação, garantindo assim um contacto contínuo entre os alunos e o professor. Além disso, deve ser **fácil de memorizar como usar**, pois, sendo utilizada diariamente, precisa ser intuitiva.

Em termos de experiência do utilizador, a aplicação tem de ser **útil**.

- c) **Aplicação para a televisão interativa que permite acesso aos registos médicos**

Os objetivos desta aplicação devem ser: **efetiva**, **segura** e **fácil de aprender a usar**. É prioritário que os utilizadores possam acessar os seus registos médicos sem alterar inadvertidamente alguma informação. Deve ser fácil de usar, considerando o público-alvo, que vai de jovens até seniores.

Quanto à experiência do utilizador, a aplicação deve ser **útil** e **fácil de usar**, de forma que os utilizadores não se sintam frustrados ou ignorantes ao utilizá-la.

- d) **Sistema CAD para arquitetos e engenheiros**

Esta aplicação precisa ser **efetiva** e **segura**, para satisfazer as necessidades dos utilizadores e oferecer grande tolerância ao erro.

Para a experiência do utilizador, o sistema deve ser **útil** e **apoiar a criatividade**.

- e) **Aplicação Web para suporte às pessoas recentemente enlutadas**

A aplicação precisa ser **útil** para satisfazer as necessidades das pessoas que recentemente perderam alguém e estão em busca de apoio.

Em relação à experiência do utilizador, a aplicação deve ser **satisfatória**, **agradável**, **motivante** e **emocionalmente gratificante**, proporcionando algum alívio temporário à tristeza.

f) **Aplicação para escolher filmes no videoclube da TV digital interativa**

Os principais objetivos desta aplicação são a **efetividade**, **facilidade de aprender a usar** e **facilidade de memorizar**. A aplicação precisa ser capaz de exibir e reproduzir filmes, ao mesmo tempo que é **fácil de usar**, proporcionando ao utilizador uma sensação de facilidade na escolha de um filme, e tornando a experiência mais agradável com o uso contínuo.

A aplicação deve proporcionar **diversão** e ser **esteticamente satisfatória**.

g) **Aplicação para dispositivos móveis para ocupar o tempo enquanto espera**

A aplicação precisa ser **útil**, de modo a manter o utilizador entretido enquanto aguarda atendimento, por exemplo, numa consulta médica. Deve ser **fácil de aprender a usar**, considerando que será utilizada esporadicamente, em momentos de espera.

A aplicação deve ser **prazerosa de usar** e **satisfatória**.

h) **Jogo para Xbox One com Kinect para dançar em grupo**

A **eficiência** e **efetividade** são os objetivos principais, para que os utilizadores possam realizar as tarefas de maneira rápida. Um jogo que envolve captura de movimento requer um **tempo de reação muito baixo** para manter o jogador envolvido.

O utilizador deve sentir-se **motivado** e **satisfeito**, aumentando a apreciação pelo jogo.

2 Análise

Considerando as seguintes tarefas do Website do ISEL:

- T1 - Visualizar as normas de avaliação de conhecimentos no ISEL
- T2 - Procurar a página pessoal do docente Pedro Fazenda do curso de LEIM
- T3 - Procure a lista de grupos de investigação internos do ISEL
- T4 - Procurar o contacto do docente representante do curso de LEIM pelo programa ERAMUS+
- T5 - Procurar o programa da UC de Desenvolvimento de Aplicações Móveis (DAM) do curso de LEIM
- T6 - Procurar o endereço de e-mail da Biblioteca do ISEL

Tendo um grupo de estudo composto por 8 alunos e 3 caloiros, vamos contabilizar para cada tarefa as seguintes medidas:

- Tempo necessário para cada aluno para completar cada tarefa
- O número de tarefas que cada aluno completou com sucesso (por exemplo, com menos de 6 erros cometidos)
- O número de erros cometidos por cada aluno em cada tarefa.

2.1 Efetividade

Para verificar se o website é efetivo, precisamos de calcular a percentagem de tarefas completadas com sucesso por todos os alunos:

	Tarefas Completas						
	T1	T2	T3	T4	T5	T6	
P1	Sucesso	Insucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	
P2	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	
P3	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	
P4	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	
P5	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	
P6	Sucesso	Sucesso	Desistiu	Sucesso	Sucesso	Sucesso	
P7	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	
P8	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Desistiu	Sucesso	Sucesso	
C1	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	
C2	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	
C3	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	Sucesso	
Total	100%	90,91%	90,91%	90,91%	100%	100%	95,45%

Figura 2.1: Tarefas Completas

Tendo em conta os dados recolhidos, das 11 pessoas que testaram o website, 8 pessoas completaram todas as tarefas com sucesso, apenas 3 completaram 90.91% das tarefas. Sendo assim, a efetividade do website é questionável por 3 em 11 pessoas não conseguirem completar todas as tarefas, sendo 2 destas desistências revelando alguma dificuldade na navegação do website. Isto leva a que a percentagem total de tarefas completadas seja 95.45%, como evidenciado na Figura 2.1.

2.2 Eficiência

De modo a ter uma medida da eficiência do website, calculámos a média e o desvio padrão do tempo necessário pelos alunos para completar cada tarefa, determinámos as mesmas medidas considerando todas as tarefas e por último, comparámos os números obtidos pelos alunos do 1ºano com os números obtidos pelos alunos mais velhos.

	Tempo por Tarefa							
	T1	T2	T3	T4	T5	T6	Média	Desvio padrão
P1	03:18	05:00	00:25	00:54	00:36	00:06	01:43	01:58
P2	01:27	01:08	01:21	01:14	00:15	00:13	00:56	00:33
P3	04:12	00:16	00:26	01:04	04:01	00:15	01:42	01:53
P4	00:45	00:10	00:14	01:40	00:23	00:20	00:35	00:33
P5	03:42	05:00	03:01	01:22	00:20	00:07	02:15	01:57
P6	02:36	01:26	03:06	00:58	00:19	00:17	01:27	01:10
P7	03:30	01:43	00:10	00:25	00:18	00:07	01:02	01:20
P8	00:39	01:16	00:40	04:00	00:18	00:17	01:11	01:25
C1	02:02	00:30	00:50	02:14	01:24	00:10	01:11	00:50
C2	02:42	01:36	00:56	00:15	00:33	00:15	01:02	00:57
C3	00:38	00:13	00:23	01:10	01:17	00:42	00:43	00:25
Média	02:19	01:39	01:02	01:23	00:53	00:15		
Desvio Padrão	01:18	01:44	01:03	01:01	01:06	00:10		

Figura 2.2: Tempo por Tarefa

A tarefa 1 foi a que demorou mais tempo aos utilizadores por pelo menos 40 segundos, o que revela falta de eficiência nesta. No entanto, a média de tempo para realizar as outras tarefas foi perto de 1:20m, o que é positivo pois não queremos que este tipo de pesquisas leve muito tempo ao utilizador. Comparando os caloiros com os restantes conseguimos observar na Figura 2.2 que os primeiros realizam as tarefas com maior eficiência, isto pode ser justificado pelo facto de que os alunos que entraram este ano no Isel tenham o website mais presente em mente devido a terem que ter feito um maior número de pesquisas recentemente sobre a instituição. Em jeito de conclusão, podemos considerar que o website tem uma boa eficiência, com potencial para melhorar.

2.3 Facilidade de Aprendizagem

Para verificar se o website é fácil de aprender a usar, calculámos a relação do tempo gasto, em média, pelos alunos do 1ºano com o tempo gasto pelos alunos de IPM.

Observando mais uma vez a Figura 2.2, conseguimos concluir que o website é fácil de aprender a usar pois os utilizadores do primeiro ano não demoraram muito mais tempo que os alunos de IPM, demorando até menos tempo em algumas tarefas fazendo com que a sua média de tempo para completar uma tarefa fosse menor que a de alguns alunos de IPM. Isto revela que estes alunos, devido ao facto de terem utilizado o website mais recentemente, quer para informações ou candidaturas, têm a página do ISEL e as suas funcionalidades mais ativas no seu cérebro.