



FIT4FUN

Get fit, have fun with Fit4Fun !

3LEIC03 – GRUPO 6

Ana Carolina Coutinho – UP202108685

Diogo Silva – UP202104794

Francisco Bettencourt – UP202105288

DESCRIÇÃO DO PROJETO

O Fit4Fun é uma aplicação móvel inovadora de fitness, oferecendo **treinos personalizados**, **monitoramento de progresso**, lembretes de **hidratação**, sugestões de **parceiros de treino** e elementos de **jogo** para tornar a jornada de fitness divertida. Além disso, age como um **treinador pessoal** virtual e um **nutricionista** digital, fornecendo orientação especializada em exercícios e alimentação.

Funcionalidades e Tarefas

- Sign Up /Log in
- Acompanhamento de Progresso
- Acompanhamento na Gestão de Hidratação
- Jogo de Níveis Interativo
- Personalização de Treinos
- Treinador Pessoal Virtual
- Acompanhamento Nutricional Personalizado
- Dicas de Nutrição e Receitas Saudáveis
- Identificação de Alimentos em Casa



Parte I - Análise de Utilizador e Tarefa


Nesta fase, percebemos a importância de reunir o máximo de informações possível sobre os utilizadores-alvo. Isto permitiu-nos identificar funcionalidades que realmente fazem a diferença no dia a dia do nosso público-alvo.

A abordagem adotada proporcionou-nos conhecimentos na área da recolha e tratamento de dados, criando fundamentos teóricos para guiar a implementação da próxima etapa.

Parte II - Primeiro Protótipo e Avaliação Heurística

Ao dar início ao desenvolvimento da interface, materializando as ideias da fase anterior num protótipo de baixa fidelidade e, posteriormente, sujeitando-o a uma avaliação heurística, conseguimos evidenciar alguns problemas de usabilidade.

Isto permitiu-nos olhar para o protótipo de outra perspetiva, pensar em estratégias mais eficazes e encurtar a distância entre as funcionalidades já implementadas e as necessidades reais do nosso público-alvo.



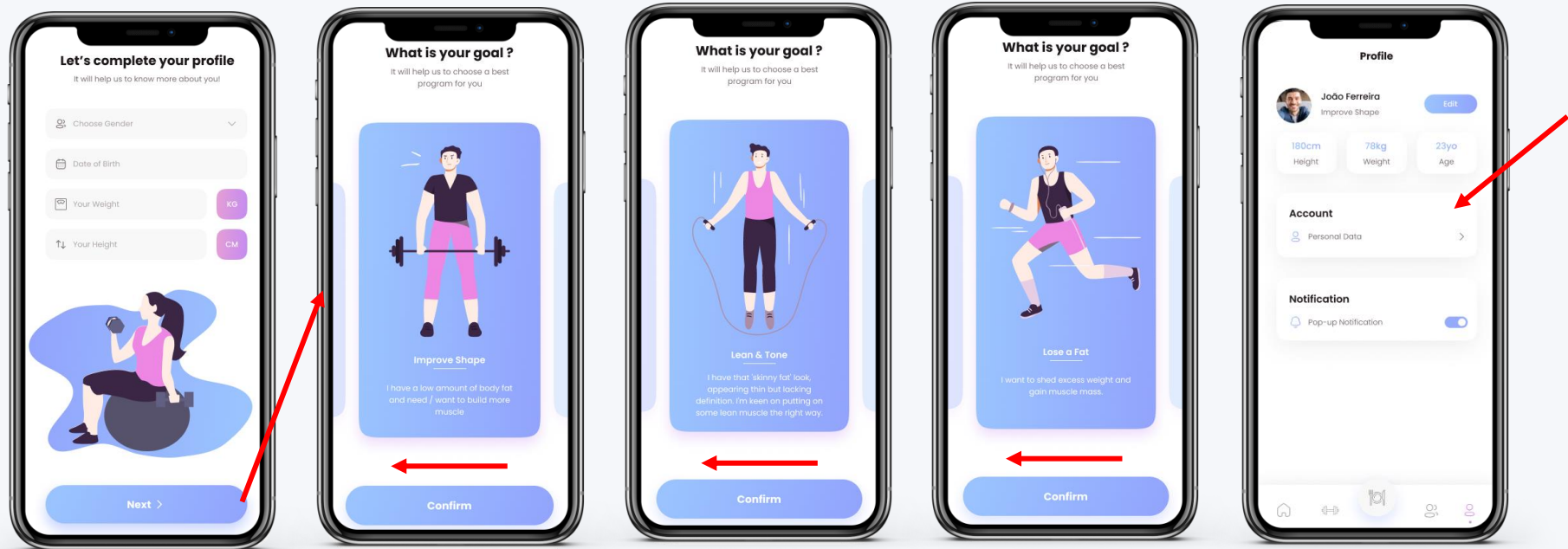
WireFlow do Registro na Aplicação (Sign-Up)

Registro Inicial para Novos Usuários

O usuário, sendo novo na plataforma, passa pelo processo de sign-up, fornecendo informações básicas, como nome, e-mail e criação de senha para criar uma conta personalizada. A task abrange a interação do usuário com os campos de registro e feedbacks ou confirmações fornecidos durante o processo de registro na aplicação Fit4Fun.



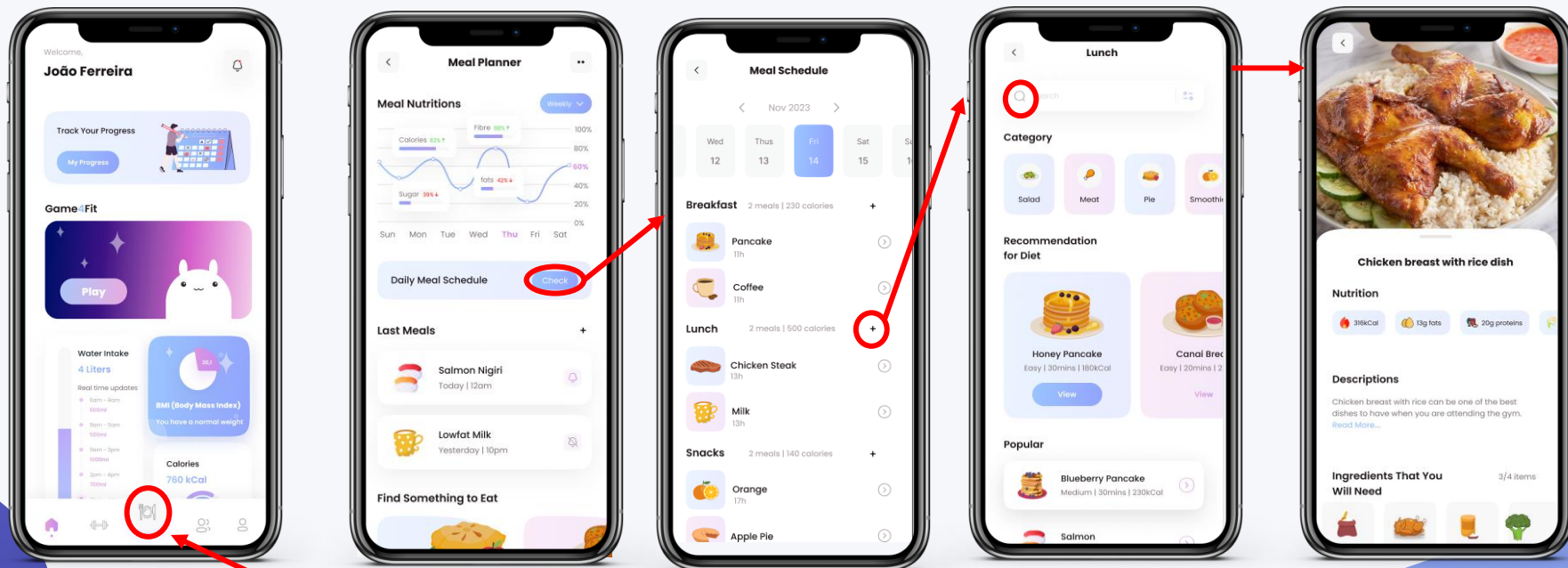
WireFlow do Registro na Aplicação (Sign-Up)



WireFlow do Registro de Refeição

Registro de Refeição Passada

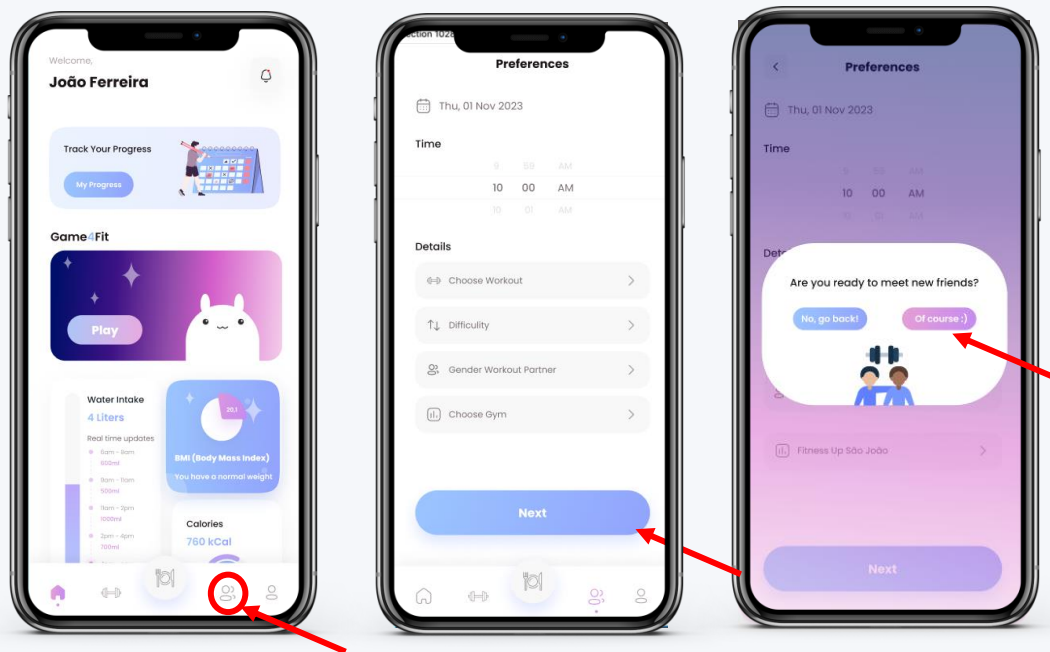
Registrar uma refeição consumida no almoço do dia anterior, como "peito de frango com arroz branco", sem fornecer informações sobre a quantidade/peso dos alimentos.



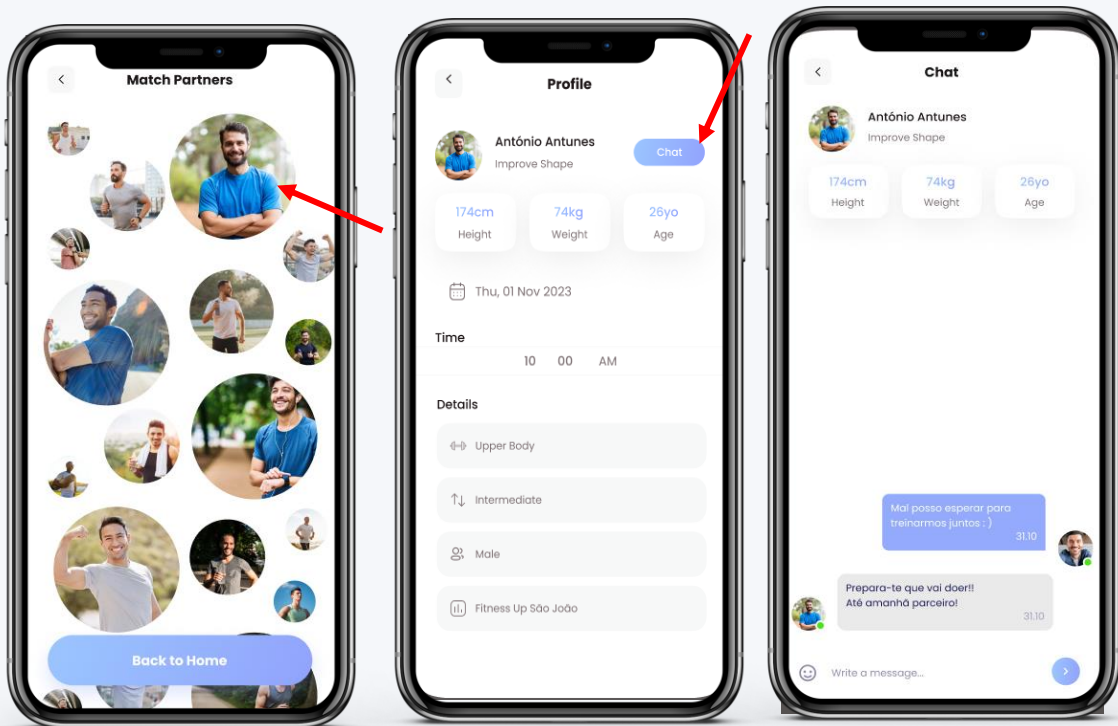
WireFlow do Encontrar Parceiros de Treino

Ajuste de Perfil para Encontrar Parceiros

O usuário ajusta o perfil com o intuito de alcançar ganhos de massa muscular. Ele localiza o ginásio FitnessUp São João, define disponibilidade para as 10:00h e identifica um parceiro masculino com metas semelhantes. Esta task envolve a configuração do perfil do usuário para objetivos específicos de fitness, a localização de um ginásio, definição de horário e busca por um parceiro com metas afins.



WireFlow do Encontrar Parceiros de Treino





User Evaluation

- A avaliação do utilizador teve como principal objetivo compreender como os utilizadores percebem a plataforma Fit4Fun, com especial enfoque na usabilidade e eficácia ao realizar tarefas específicas.
- Inicialmente, apresentamos brevemente a plataforma.
- Na fase seguinte, os utilizadores foram convidados a realizar três tarefas, durante as quais recolhemos dados quantitativos, como o tempo total para conclusão, número de erros e cliques na interface.
- Na etapa final, solicitamos aos utilizadores que participassem num inquérito abrangente de satisfação, incluindo perguntas específicas para cada tarefa realizada.
- Este processo permitiu uma análise detalhada das experiências individuais dos utilizadores em diferentes componentes da plataforma Fit4Fun.





Tarefa 1 - Registro Inicial para Novos Usuários

- **Tempo de conclusão da tarefa**

Intervalo de confiança: [27.59, 32,59]

Valor esperado: 30

Assegura-se com 95% de confiança a eficácia da tarefa 1.

- **Número de erros**

Intervalo de confiança: [0.16, 1.24]

Valor esperado: 1

Assegura-se com 95% de confiança a eficácia da tarefa 1.

- **Número total de cliques na interface**

Intervalo de confiança: [6.94, 8.86]

Valor esperado: 8

Assegura-se com 95% de confiança a eficácia da tarefa 1.

- **Análise Qualitativa**

Uma tarefa simples, muito relevante e fácil de compreender.

UTILIZADOR	Tempo de conclusão da tarefa	Nº de erros	Nº total de cliques
1	27,42	0	6
2	35,21	2	10
3	30,92	0	8
4	29,49	1	9
5	28,21	1	7



Tarefa 2 - Registro de Refeição Passada

- **Tempo de conclusão da tarefa**
Intervalo de confiança: [32.28, 38.86]
Valor esperado: 35
Assegura-se com 95% de confiança a eficácia da tarefa 2.
- **Número de erros**
Intervalo de confiança: [1.18, 2.62]
Valor esperado: 2
Assegura-se com 95% de confiança a eficácia da tarefa 2.
- **Número total de cliques na interface**
Intervalo de confiança: [6.04, 7.76]
Valor esperado: 7
Assegura-se com 95% de confiança a eficácia da tarefa 2.
- **Análise Qualitativa**
Uma tarefa simples, muito relevante e fácil de compreender.

UTILIZADOR	Tempo de conclusão da tarefa	Nº de erros	Nº total de cliques
1	32,22	2	7
2	36,92	3	8
3	30,72	0	5
4	35,89	1	6
5	41,20	4	9



Tarefa 3 - Ajuste de Perfil para Encontrar Parceiros

- **Tempo de conclusão da tarefa**
Intervalo de confiança: [43,50, 47,37]
Valor esperado: 46
Assegura-se com 95% de confiança a eficácia da tarefa 3.
- **Número de erros**
Intervalo de confiança: [0.32 , 1.28]
Valor esperado: 1
Assegura-se com 95% de confiança a eficácia da tarefa 3.
- **Número total de cliques na interface**
Intervalo de confiança: [13.34, 14.26]
Valor esperado: 14
Assegura-se com 95% de confiança a eficácia da tarefa 3.
- **Análise Qualitativa**
Uma tarefa simples, muito relevante e fácil de compreender.

UTILIZADOR	Tempo de conclusão da tarefa	Nº de erros	Nº total de cliques
1	47,13	1	14
2	43,57	2	15
3	46,24	0	13
4	41,89	0	13
5	49,36	2	15



Conclusões

Concluir a adaptação do protótipo de acordo com as heurísticas recebidas na fase 2 resultou numa versão de alta fidelidade. A avaliação revelou a superação de várias dificuldades de navegação e compreensão encontradas na fase anterior.

Em média, o número de erros cometidos e o tempo gasto em cada tarefa ficaram consistentemente de acordo com o esperado. Os dados recolhidos através do questionário de satisfação final destacaram a perceção de simplicidade, comodidade, clareza e pertinência do protótipo.

Esta terceira e última iteração desempenhou um papel crucial na afinação dos detalhes de implementação. O processo foi significativo para nós, na tentativa de tornar a aplicação prática para o quotidiano de qualquer possível utilizador final, o principal beneficiado por esta mudança.



FIM! 😊

3LEIC03 – GRUPO 6

Ana Carolina Coutinho – UP202108685

Diogo Silva – UP202104794

Francisco Bettencourt – UP202105288