

# ShowUp

**Interação Pessoa Computador**

## **Fase 2**

Docente: Teórico-Prática:  
Diogo José Monteiro Morgado Abrantes

Autores:  
Bruna Marques, up202007191  
Francisca Guimarães, up202004229  
Inês Oliveira, up202103343

1º Semestre

Ano Letivo  
2022/2023

# Índice

1.	Descrição do Projeto .....	3
2.	Wireflows.....	3
2.1	Log in e Sugestão de atividades extracurriculares de acordo com os gostos do utilizador .....	3
2.2	Inscrição nas atividades diretamente a partir da aplicação .....	4
2.3	Notificação da abertura das inscrições a eventos/associações .....	4
2.4	Calendário dos eventos mensais e diários da faculdade do utilizador .....	5
2.5	Localização em tempo real para o local da atividade/associação.....	5
2.6	Chatbox de dúvidas com os organizadores da atividade .....	6
2.7	Pesquisar por organizações/eventos.....	6
2.8	Reportar bugs .....	6
2.9	Listar os eventos que um utilizador vai e Log out .....	7
3.	Resultados da Avaliação Heurística .....	7
4.	Correções e Melhoramentos para a Fase 3.....	7
5.	Conclusões.....	8
6.	Anexos .....	8
6.1	Avaliação Heurística efetuada pelo grupo 4.....	8
6.2	Avaliação Heurística efetuada pelo grupo 6.....	8

# 1. Descrição do Projeto

Após detetarmos o problema da falta de organização e do excesso de informação acumulada no e-mail institucional, a ShowUp foi criada com o objetivo de reunir numa única aplicação todas as oportunidades extracurriculares propostas pela nossa faculdade.

Assim, a ShowUp permite aos estudantes da FEUP um acesso bastante mais facilitando a todo esse conhecimento para além de incutir, a cada estudante, a descoberta e a procura de novos interesses.

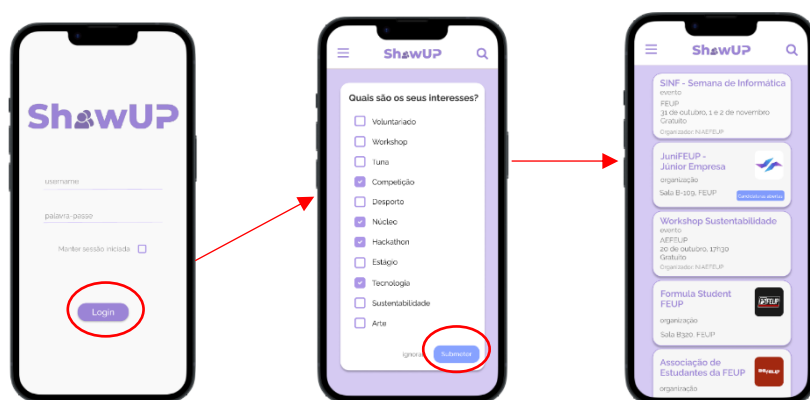
De momento, a ShowUp apresenta como funcionalidades principais:

- Log in;
- Sugestão de atividades extracurriculares de acordo com os gostos do utilizador;
- Inscrição nas atividades diretamente a partir da aplicação;
- Notificação da abertura das inscrições a eventos/associações;
- Calendário dos eventos mensais e diários da faculdade do utilizador;
- Localização em tempo real para o local da atividade/associação;
- Chatbox de dúvidas com os organizadores da atividade;
- Pesquisar por organizações/eventos;
- Reportar bugs; (adicionado)
- Listar os eventos que um utilizador vai. (adicionado)
- Log out; (adicionado)

## 2. Wireflows

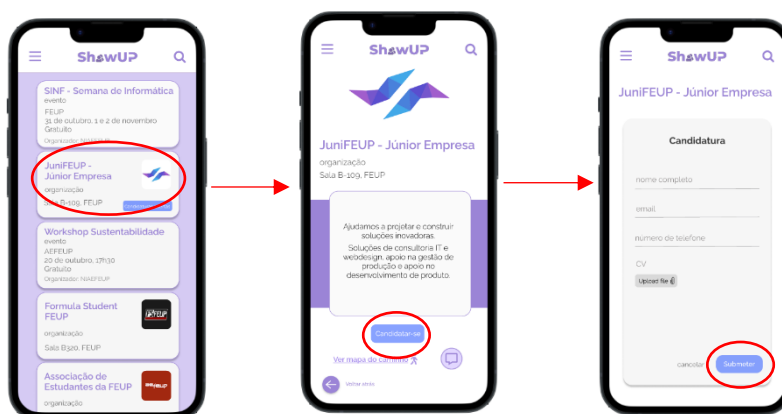
### 2.1 Log in e Sugestão de atividades extracurriculares de acordo com os gostos do utilizador

Após autenticação, o utilizador seleciona os seus interesses entre as opções de uma lista e é recomendado atividades ou eventos que se adequam aos seus gostos. Além disso, conforme o utilizador utiliza a app, os seus interesses serão reconhecidos através de uma tecnologia AI.



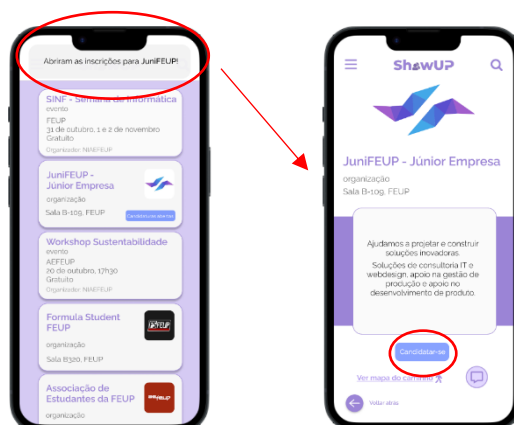
## 2.2 Inscrição nas atividades diretamente a partir da aplicação

Depois de ver o feed onde aparecem os eventos e organizações do interesse do utilizador, é possível explorar a página de um núcleo, por exemplo, e candidatar-se ao mesmo de forma direta através da aplicação



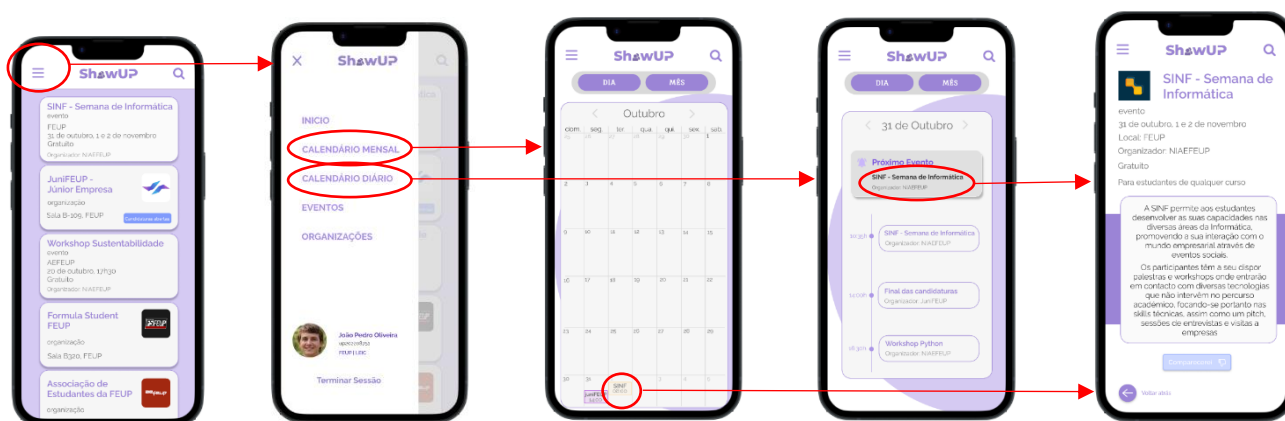
## 2.3 Notificação da abertura das inscrições a eventos/associações

Todas as organizações e eventos têm uma data de abertura para as candidaturas/inscrições. Cada utilizador receberá uma notificação nessa data se for algo do seu interesse.



## 2.4 Calendário dos eventos mensais e diários da faculdade do utilizador

Após login, o utilizador consegue aceder ao calendário diário e mensal através do menu. Podendo aceder diretamente, através dos calendários, à página do evento.



## 2.5 Localização em tempo real para o local da atividade/associação

Esta funcionalidade permite ao utilizador partilhar a sua localização e obter indicações do trajeto restante até chegar à sala pretendida.



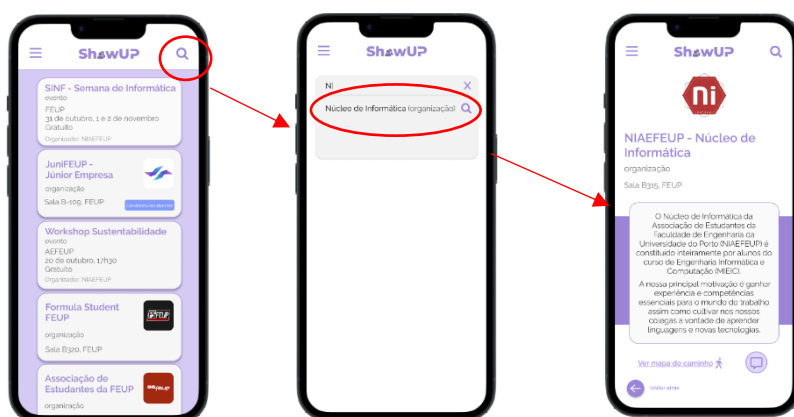
## 2.6 Chatbox de dúvidas com os organizadores da atividade

Através desta funcionalidade é possível estabelecer contacto direto e tirar dúvidas de forma mais eficaz com os responsáveis pela organização.



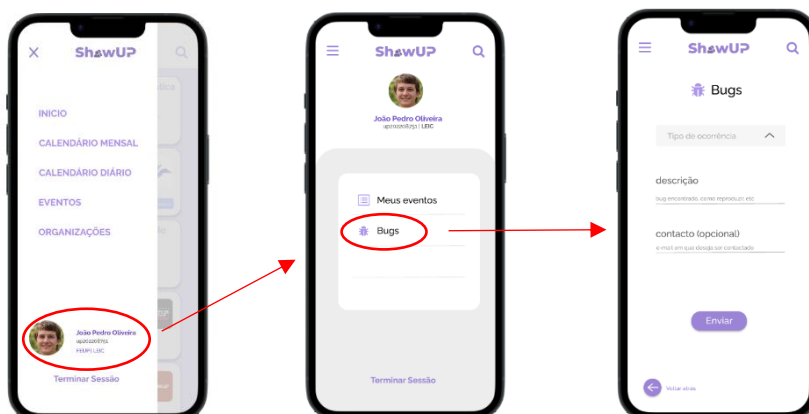
## 2.7 Pesquisar por organizações/eventos

É possível pesquisar pelo nome da organização/evento na barra de pesquisa.



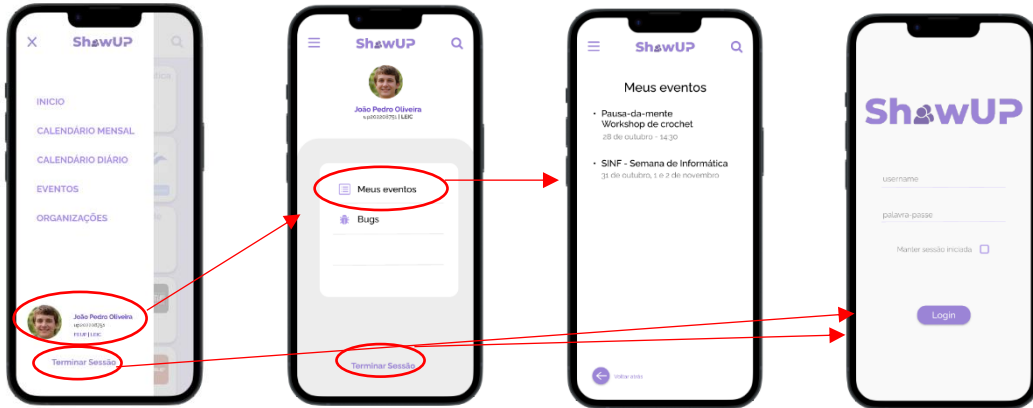
## 2.8 Reportar bugs

É possível reportar bugs encontrados de modo a melhorar a aplicação para todos os seus utilizadores.



## 2.9 Listar os eventos que um utilizador vai e Log out

É possível listar os eventos a que um utilizador vai, auxiliando a organização do utilizador. Para além disso é possível, a qualquer momento no menu, terminar sessão.

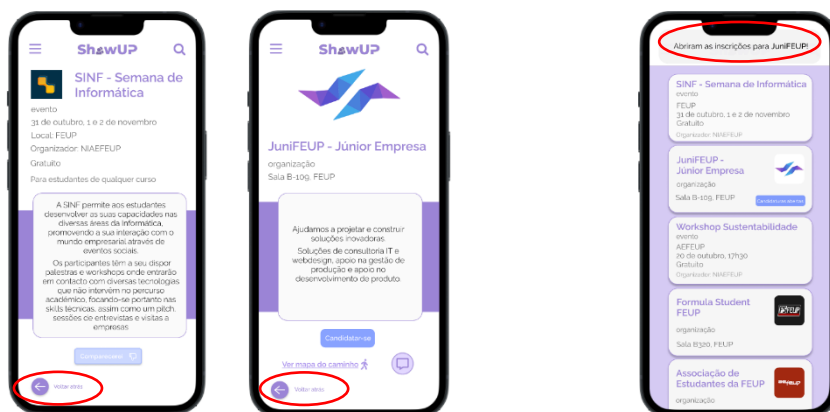


## 3. Resultados da Avaliação Heurística

Os principais problemas identificados na versão do protótipo apresentado aos avaliadores foram os seguintes:

- Falta de botão "voltar" em algumas páginas;
- Aumentar o tempo que a notificação aparece no ecrã.

Estes problemas foram corrigidos até ao momento desta entrega.



Tempo corrigido de 1,5 segundos para 4 segundos.

(média de tempo que uma notificação permanece no ecrã em iOS)

## 4. Correções e Melhoramentos para a Fase 3

Quanto às correções a realizar futuramente, daremos prioridade a adicionar mais dados à nossa aplicação de modo a torná-la o mais funcional possível, bem como a corrigir pequenos pormenores que possam ter sido esquecidos.

## 5. Conclusões

Nesta fase, apresentamos o protótipo do nosso projeto a elementos externos ao processo criativo da aplicação de forma a simular um primeiro contacto de possíveis utilizadores com a aplicação. Assim, conseguimos, através das avaliações heurísticas que nos foram atribuídas, otimizar o nosso projeto refazendo e/ou adicionando funcionalidades.

Concluimos, assim, que a prototipagem é um processo fundamental no desenvolvimento de aplicações visto que nos ajuda a repensar sobre as partes do projeto que queremos implementar e a encarar de uma forma mais clara o rumo a tomar para o desenvolvimento da próxima fase.

## 6. Anexos

### 6.1 Avaliação Heurística efetuada pelo grupo 4


### 6.2 Avaliação Heurística efetuada pelo grupo 6

HCI Winter Semester 2021 - 2022

## Heuristic Evaluation Report

Group evaluated: 5 - ShowUp

Evaluated by group: 6

Problem #	Issue (include screenshot)	Heuristic(s)	Severity (1-4)
1	Falta botão "voltar" em algumas páginas. 	3	2