**Aula 6**

Grupo 10 (avaliador):

* Miguel Ribeiro – 87553
* Vasco Veloso – 87568
* Carolina Santos - 87523

Grupo 6 (avaliado):

* João Carmo – 75321
* Pedro Agostinho – 87557
* Maria Leitão - 87548

**Título: Avaliação Heurística do Protótipo de Papel**

**Descrição:**

Aplicação que disponibiliza as bandas presentes no festival por dia em que atuam e respetivos horários, permitindo que o utilizador seja notificado com informação referente às bandas que selecionou previamente como favoritas. Torna também possível ao utilizador saber o tempo de espera na fila para qualquer casa de banho do festival.

**Problemas:**

**Sistema:**

1. Problema 1:

**Botões não explícitos e incoerência na relação Scroll/botões.** Tanto o ecrã táctil como os botões partilham funcionalidades, mas também têm funções diferentes. Não sendo assim explícita a funcionalidade dos botões nem a sua utilidade. O utilizador controla e exerce livre arbítrio. Severidade: 2

1. Problema 2:

**Como bloquear ecrã?** Não há forma de aceder ao ecrã bloqueado (ecrã inicial que apresenta a hora e data correspondente). Como já foi referido anteriormente é possível aceder ao menu principal, mas nunca ao ecrã bloqueado, tornando-o inútil e inalcançável. Não respeita a heurística referente a tornar o estado visível, à correspondência entre o sistema e o mundo real. Também não cumpre com flexibilidade e eficiência, livre arbítrio e não existe consistência nem adesão às normas, pois estamos perante uma funcionalidade que nunca vamos poder consultar. Severidade: 4.

Solução: Um dos botões ser responsável pelo bloqueio e desbloqueio. Ou então criar mais uma página do smartwatch para essa funcionalidade, podendo ser consultada a qualquer altura pelo um simples scroll para um lado específico.

**Música:**

1. Problema 3:

**Botões para mudar de página não especificados.** Até se entrar na aplicação “Agenda” sempre que se quer mudar de página faz-se scroll horizontalmente, e mal entramos na aplicação aparecem-nos duas setas na parte superior do ecrã que de repente estão destinadas a mudar de página, não sendo especificadas em nenhum outro instante anteriormente. Serão estas setas necessárias? Para que servem? E porque é que aqui já não posso usar o mesmo método que sempre usei para mudar de página? Não é respeitada a heurística correspondente à flexibilidade e eficiência, nem a consistência e adesão a normas. Severidade: 1.

Solução: Ou não usar os botões para mudar de página e usar o scroll ou vice versa.

1. Problema 4:

**É necessário saber o dia em que a banda atua**, caso contrário é preciso passar por todos os dias e pelas bandas em que neles atuam até chegarmos de facto à que queremos. Neste caso o utilizador não controla nem exerce livre arbítrio uma vez que quer obter informação referente a uma banda, mas tem de passar algum tempo a procurá-la. A heurística relativa à flexibilidade e eficiência acaba também por não ser 100% respeitada. Severidade: 3.

Solução: Opção de pesquisa pelas bandas que me interessam, não sendo assim obrigado a percorrer o cartaz por dias sempre que quiser consultar uma banda.

1. Problema 5:

**Nome não intuitivo.** Para aceder às notificações sobre as bandas seleccionadas temos de entrar no segmento denominado “Agenda”, que não é de todo óbvio e/ou correto, dificultando assim o uso a um utilizador inexperiente. Tem que ser respeitada a consistência e adesão a normas. Severidade: 3.

Solução: Se se quer aceder às notificações selecionamos esta opção e não outra com um nome que nada tem a ver.

1. Problema 6:

**Os eventos referentes a dias anteriores** não devem ser referidos ou mencionados na aplicação de uma maneira que influencie negativamente a consulta dos eventos presentes. Não são respeitadas as heurísticas referentes à correspondência entre o sistema e o mundo real e flexibilidade e eficiência. Severidade: 2.

Solução: Com o uso destas aplicações só é relevante o estado actual do festival e as bandas que ainda vão tocar. Não faz sentido dar “highlight” a eventos passados, pois não é relevante para o utilizador os concertos que já aconteceram.

**Localização:**

1. Problema 7:

**A fila para a casa de banho é apresentada através da sua velocidade** o que é muito pouco prático. A aplicação deve ser flexível e eficiente, apelando à simplicidade. Severidade: 4.

Solução: Faz mais sentido a aplicação informar-nos sobre o tempo médio de espera na fila até eu de facto entrar na casa de banho, do que propriamente a velocidade.

1. Problema 8:

**Não é explícito como sair da localização.** Simplesmente quando selecionada uma imagem do mapa a respetiva localização é disposta, não nos dando qualquer outra opção do que fazer. O utilizador controla e exerce livre arbítrio, mas também, em casos como estes, deveria ser disponibilizado algum tipo de ajuda, para saber o que fazer a seguir. Severidade: 3.

Solução: Botão interativo que nos permita voltar atrás, ou então um botão que nos dê informação sobre a casa de banho mais próxima, como vamos ver mais abaixo.

1. Problema 9:

**Não é possível obter informação referente à casa de banho mais próxima** caso eu queira. Não existindo aqui livre arbítrio para o utilizador que não consegue aceder à informação que deseja dentro da aplicação. Tornando assim, também, a aplicação menos eficiente. Severidade: 2

1. Problema 10:

**As pessoas à espera para irem a casa de banho são contadas e registadas através de tracinhos** na aplicação, o que não faz muito sentido tendo em conta que o festival pode ser frequentado por dezenas de milhares de pessoas. Em alturas com mais afluência às casas de banho, a aplicação não iria ser capaz de registar o total de pessoas à espera. Não respeitando assim flexibilidade e eficiência nem iria evitar erros, uma vez que a certa altura nos seriam dadas informações não verdadeiras sobre o estado das casas de banho. Severidade: 4.

Solução: Apelando à simplicidade, a aplicação pode dar-nos um alerta numa escala de 0 a 5 sobre quão grande está a fila para a casa de banho e a sua afluência. Tendo isto em conta deveria dar-nos o tempo médio de espera na fila.

Grupo 11 (avaliado):

* Duarte Nascimento – 87527
* Jorge Mira – 87543

**Título: Avaliação Heurística do Protótipo de Papel**

**Descrição:**

Aplicação que disponibiliza as bandas que vão ser apresentadas, bem como informações sobre as mesmas. Disponibiliza ainda informações sobre os pontos de referência dentro do recinto.

**Problemas:**

**Sistema:**

1. Problema 1:

**Funcionalidades apresentadas muito simples.** As funcionalidades apresentadas eram apenas demonstrativas, não oferecendo uma diversidade de operações. Severidade: 3.

Solução: A partir das funcionalidades apresentadas, criar mais opções de utilização.

1. Problema 2:

**Botões muito pequenos.** Os botões táteis, tendo em conta a usabilidade, num festival, são pequenos de mais para serem utilizados com o dedo humano. Severidade: 3.

Solução: encontrar uma proporcionalidade para que o tamanho dos botões seja maior.

1. Problema 3:

**Não é possível retroceder apenas um passo.** Ao acedermos a mais do que uma opção da aplicação, apenas nos é possibilitada a opção de voltar ao menu principal, não podendo retroceder apenas um passo. Severidade: 3.

Solução: Acrescentar um botão de retroceder.

**Localização:**

1. Problema 4:

**Ecrã não funcional.** Ao abrirmos o menu da localização e selecionarmos uma opção, não nos é possível, após aparecer a localização do mesmo, voltar atrás. Não existe qualquer botão para retroceder, sem ser o de bloqueio de ecrã. Severidade: 3.

Solução: Adicionar um botão de retrocedimento ao aparecer a localização do objeto procurado.

1. Problema 5:

**Não é de fácil usabilidade.** Ao acedermos à aplicação, não é intuitiva a sua utilização. Severidade: 2.

1. Problema 6:

**Funcionalidade não explorada.** Não foi dado a conhecer o processo de seleção de procurar um amigo. Ainda que esta apareça no ecrã. Severidade: 3.

**Música:**

1. Problema 7:

**Funcionalidade sem muitas opções**. A funcionalidade não é complexa, não tendo muitas opções exploradas. Severidade: 2.

Solução: Desenvolver a aplicação de modo a ter mais diversidade de subfuncionalidades.

1. Problema 8:

**Falta de legenda para o menu.** Ao aceder à aplicação, tendo em conta que o seu ícone é intuitivo, a aplicação deixa de ter uma referência ao que é selecionado. Sendo o menu de datas genérico, deixamos de saber o que queremos fazer a partir daí. Severidade: 1.

Solução: Referenciar “Música” ou semelhante algures no ecrã que se abre após selecionar o ícone da aplicação.

1. Problema 9:

**Falta de livre-arbítrio.** No menu de seleção de bandas, só é possível selecionar uma banda, bem como já estava, de partida, uma selecionada. Severidade: 3.

Solução: Desassinalar a banda previamente selecionada e acrescentar opção de múltipla escolha.

1. Problema 10:

**É necessário saber o dia em que a banda atua**, caso contrário é preciso passar por todos os dias e pelas bandas em que neles atuam até chegarmos de facto à que queremos. Neste caso o utilizador não controla nem exerce livre arbítrio uma vez que quer obter informação referente a uma banda, mas tem de passar algum tempo a procurá-la. A heurística relativa à flexibilidade e eficiência acaba também por não ser 100% respeitada. Severidade: 3.

Solução: Opção de pesquisa pelas bandas que me interessam, não sendo assim obrigado a percorrer o cartaz por dias sempre que quiser consultar uma banda.