

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto
Interação Pessoa Computador - 2022/2023



MyLEIC

Relatório da Fase 1 - Análise de Utilizadores e Tarefas

Turma 5 - Grupo 1

Ana Rita Oliveira - up202004155

Diogo Fonte - up202004175

Sérgio Carvalhais - up202007544

Índice

Índice	2
Descrição da Ideia do Projeto	3
Serviços e Aplicações Relacionadas	4
Questionário	5
As 11 Questões	7
Quem são os utilizadores?	7
Que tarefas realizam?	7
Que tarefas são desejáveis?	7
Como é que as tarefas são aprendidas?	8
Onde é que as tarefas são realizadas?	8
Qual a relação entre o utilizador e a informação?	8
Que outras ferramentas tem o utilizador?	8
Como é que os utilizadores comunicam?	8
Quão frequentemente são as tarefas realizadas?	8
Existem restrições de tempo quanto à execução?	9
O que acontece em caso de erro?	9
Personas	10
Miguel Martins	10
Lara Silva	11
Jorge Sousa	12
Activity Scenarios	13
O Miguel acede aos materiais escolares	13
A Lara procura grupos para trabalhos	13
O Jorge quer integrar-se na faculdade	14
Modelo Conceptual	15
Objects (attributes):	15
Actions:	15
Relations:	15
Tarefas e Funcionalidades	16
Funcionalidades	16
Tarefas	16
Requisitos de Usabilidade	17
Task 1: Aceder aos slides de uma cadeira para fazer o trabalho de casa da aula da semana	17
Task 2: Consultar o horário para saber em que sala é dada uma aula	17
Task 3: Enviar uma mensagem para o grupo de turma, através do chat, para formar um grupo para o projeto de uma cadeira	17
Conclusões	18
Anexos	19
Questionário	19
Sumário dos resultados	23

1. Descrição da Ideia do Projeto

O projeto consiste numa aplicação que tem o intuito de melhorar a experiência académica dos alunos da Licenciatura em Engenharia Informática e Computação (L.EIC) da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto (FEUP). O objetivo principal é tornar o acesso à informação que os alunos necessitam no seu dia a dia mais rápido e fácil.

Com isto pretendemos desenvolver uma aplicação onde vamos incluir funcionalidades que serão úteis para grande parte dos alunos e simplificar as suas tarefas diárias. Esperamos ter conseguido desenvolver um produto apelativo e funcional no final.

2. Serviços e Aplicações Relacionadas

Na Universidade de Aveiro existe a aplicação UAMobile, que também possui variadas funcionalidades, tais como:

- **Informação sobre unidades curriculares;**
- **Horários;**
- **Inscrições em exames;**
- **Pautas;**
- **Ementas, etc.**

Para os estudantes da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, foi desenvolvida, pelo núcleo de informática (NIAEFEUP), a aplicação UNI. Esta possui algumas funcionalidades das que pretendemos possuir na nossa aplicação bem como algumas semelhanças à aplicação da Universidade de Aveiro.

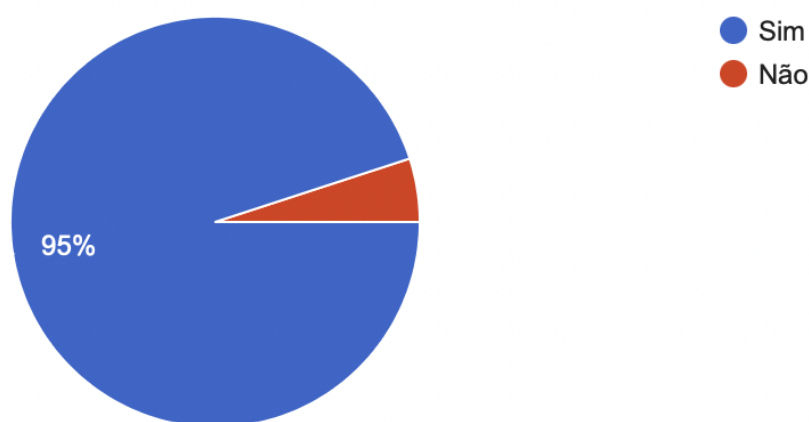
3. Questionário

O inquérito foi divulgado com a comunidade da FEUP com o objetivo de melhor entender as necessidades das pessoas que dela fazem parte. Foram obtidas 32 respostas, sendo a maioria do terceiro ano da Licenciatura em Engenharia Informática.

Das respostas obtidas é importante salientar que:

- 95% dos questionados não possuem problemas em fornecer informações ao aplicativo;

20 respostas

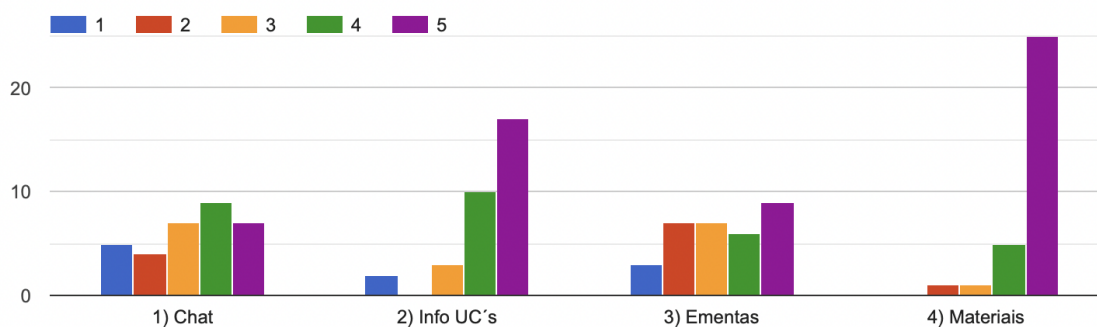


- A maioria das pessoas considera extremamente importante o acesso à informação e materiais das U.C.s numa aplicação;

Diz-nos o grau de importância (de 1 a 5) que dás às seguintes funcionalidades que poderemos ter presente na aplicação:

 Copiar

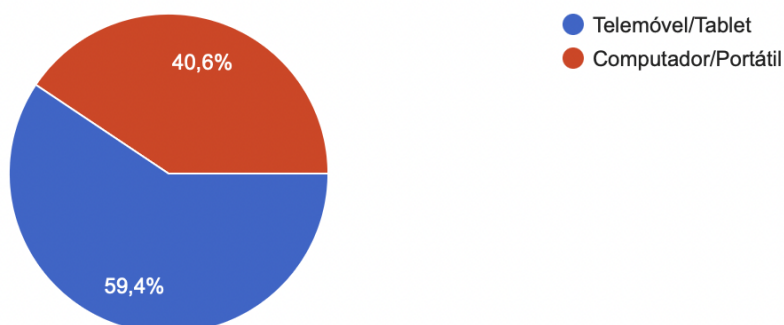
- 1) Chat em alternativa ao e-mail dinâmico;
- 2) Informações das UC's (critérios de avaliação e frequência, créditos, etc);
- 3) Acesso às ementas da cantinas/bares;
- 4) Acesso aos materiais das UC's que estás a frequentar (slides, exercícios, etc).



- Aproximadamente 60% das pessoas preferem a aplicação no telemóvel;

Preferias usar a aplicação no telemóvel/tablet ou no computador/portátil?

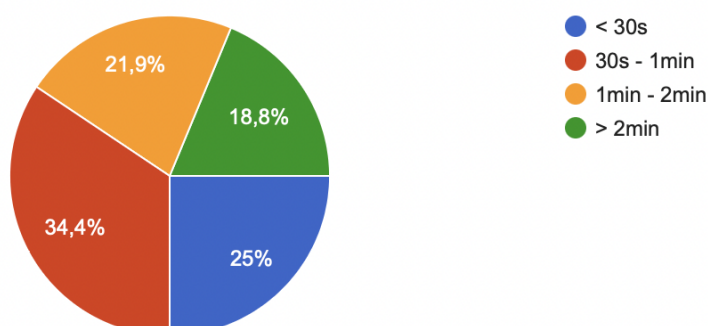
32 respostas



- Os inquiridos, na maioria, não estão dispostos a gastar mais que 30s a 1 minuto para usufruir das funcionalidades da app;

Qual o tempo máximo que estás disposto a gastar para aceder às funcionalidades que mencionamos?

32 respostas

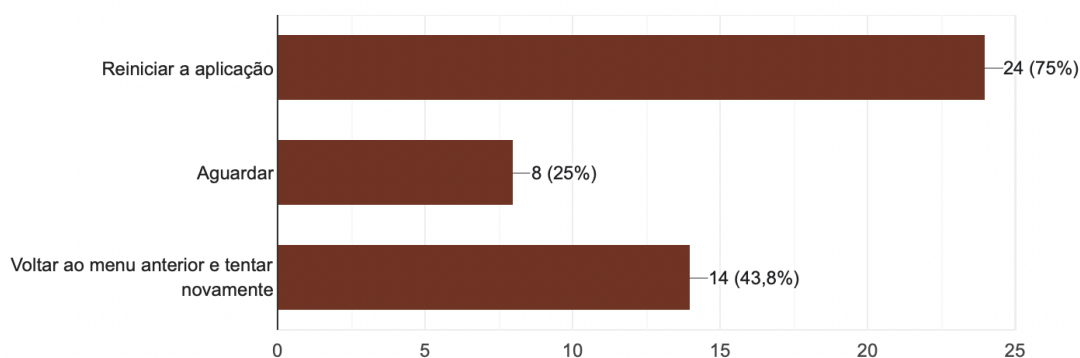


- A maioria dos utilizadores reinicia a aplicação, no caso de ocorrer um erro.

Caso aconteça alguma falha no sistema da aplicação, o que farias?

Copiar

32 respostas



4. As 11 Questões

4.1. Quem são os utilizadores?

- Os utilizadores têm em grande parte idade compreendida entre **18 e 21 (85%)**, mas 15 têm 22 ou mais anos de idade.
- Em termos de género, teremos uma **distribuição equivalente entre masculino e feminino**.
- A maioria dos questionados está a frequentar o **3ºano**, mas o público-alvo da aplicação inclui os estudantes de todos os anos.
- Quase todos os estudantes têm em comum os seguintes hobbies:
 - Ouvir música (que é o mais geral);
 - Fazer desporto;
 - Jogar com amigos;

Em menor número, também há quem passeie, leia e toque guitarra ou piano.

4.2. Que tarefas realizam?

- Quase todos os estudantes **acedem a materiais escolares** das U.C.s que frequentam, no seu dia-a-dia.
- Em menor número, mas ainda significativo, os alunos consultam o seu **percurso académico, condições de frequência e avaliação das U.C.s e comunicam com professores**.
- Em número pouco significativo, existe quem consulte as **ementas de cantinas/bares, justifique faltas e faça requerimentos**.

4.3. Que tarefas são desejáveis?

- A tarefa mais desejável é a possibilidade de **aceder a materiais das U.C.s** frequentadas, de forma mais fácil e rápida.
- Em segunda prioridade temos a **consulta da informação de cada U.C.**, tal como por exemplo, **objetivos, critérios de avaliação e critérios de frequência**.
- As duas funcionalidades menos desejadas são o **chat académico** e a **consulta de ementas**, sendo que os estudantes preferem a possibilidade de utilização do chat.

4.4. Como é que as tarefas são aprendidas?

- As tarefas são aprendidas, em maioria através da **tentativa-erro** ou **pela pesquisa na internet e pedidos de ajuda a colegas**.

4.5. Onde é que as tarefas são realizadas?

- Os questionados referiram que realizavam as tarefas do ponto 4.2 no **Moodle**, no **Sigarra** e a partir do **e-mail dinâmico** da faculdade.
- Os estudantes acedem a estas plataformas maioritariamente a partir do **smartphone**, do **portátil** ou do **tablet**.
- Para a nova aplicação, foi referido que era preferível o **telemóvel**, mas 40% também a utilizaria no computador.

4.6. Qual a relação entre o utilizador e a informação?

- Apenas um dos alunos questionados respondeu que não estaria disposto a partilhar informação pessoal, tal como, nome, número mecanográfico, curso e e-mail institucional.

4.7. Que outras ferramentas tem o utilizador?

- Grande parte utiliza **outra aplicação com algumas funcionalidades semelhantes** e uma pessoa referiu não necessitar de algumas das funções, porque prefere organizar-se, aceder ao horário e calendário de exames de outras formas.

4.8. Como é que os utilizadores comunicam?

- Foi referido o **e-mail dinâmico** da faculdade como método principal de comunicação no contexto académico.

4.9. Quão frequentemente são as tarefas realizadas?

- As tarefas referidas pelos estudantes são realizadas no seu **dia-a-dia**, visto que são necessárias para o seu estudo, ida às aulas, etc.

4.10. Existem restrições de tempo quanto à execução?

- Os inquiridos não querem perder muito tempo na aplicação, em média, **1 minuto** seria o ideal para aceder às funcionalidades.

4.11. O que acontece em caso de erro?

- 75% dizem **reiniciar a aplicação** quando esta sofre um erro, 43.8% **volta ao menu anterior** e repete o processo e 25% aguarda uma resposta.
- Apesar de poucos aguardarem uma resposta, achamos importante a apresentação de uma mensagem de erro, para cobrir todos os utilizadores da melhor forma.
- Quem reiniciar a aplicação ou voltar ao menu anterior, não chega a visualizar a mensagem de erro.

5. Personas

5.1. Miguel Martins

“Tudo deve estar na sua forma mais otimizada para uma utilização cativante”



Idade: 18

Nível de Educação: Secundário

Trabalho/Ocupação: Estudante de Licenciatura (1º ano)

Família: Pais e irmão

Localização: Porto, Portugal

Proficiência Tecnológica: Acima da média

Dispositivos Preferidos: Smartphone, Tablet, Laptop

Arquetipo: O perfeccionista

Traços-chave: Inteligente, Envergonhado, Stressado

Narrativa/Lifestyle/Padrões de Comportamento

É uma pessoa interessada por todo o tipo de novidades tecnológicas e está sempre disponível a experimentar e testar novas ideias, sistemas e/ou aparelhos. Ele pensa que tudo deve estar bem desenhado e implementado, para os utilizadores poderem ter sempre uma experiência bastante enriquecedora e produtiva.

Miguel entrou este ano na LEIC e ainda está a ambientar-se à faculdade. Sente dificuldade em ter acesso aos materiais que precisa para estudar de forma eficaz e gosta de um sistema cativante.

Objetivos/Necessidades

- Saber onde ficam as salas, bares, etc. para não precisar de perguntar a alguém;
- Conseguir ver as ementas das cantinas, para poder decidir se almoça lá sem precisar de ir ao local;
- Ter acesso aos materiais das unidades curriculares de forma rápida e fácil.

Frustrações

- O sistema da faculdade irrita Miguel, por causa da sua lentidão e por pecar no design.
- Fica stressado quando não sabe a ementa que lhe vai ser apresentada no próprio dia.

5.2. Lara Silva

“Tudo na minha vida tem de funcionar a um ritmo acelerado”



Idade: 20

Nível de Educação: Secundário

Trabalho/Ocupação: Estudante de Licenciatura (3º ano)

Família: Pais

Localização: Porto, Portugal

Proficiência Tecnológica: Acima da média

Dispositivos Preferidos: Smartphone

Arquetipo: A impaciente

Traços-chave: Produtiva, Dinâmica, Energética

Narrativa/Lifestyle/Padrões de Comportamento

Lara é uma estudante de engenharia reservada, com um pequeno grupo de amigos. Como joga voleibol e tem aulas de piano, acaba por ter sempre a agenda cheia. Por esta razão, ela gosta que tudo seja rápido e eficaz. Não gosta de perder tempo em sites que demoram a responder e envolvem muitos passos.

Este ano não conseguiu ficar com os amigos nas suas turmas práticas, então precisa de se contactar com os colegas das turmas para formar grupos para os projetos. Perdeu imenso tempo a coletar os e-mails dos colegas no site da faculdade e, quando lhes mandou e-mails, ninguém lhe respondeu, deixando-a frustrada com a falta de outras opções de comunicação

Objetivos/Necessidades

- Como não ficou com os amigos nas suas turmas, a Lara precisa de falar como os colegas que ficaram alocados nas mesmas turmas que ela, para formar grupos de trabalho;
- Ela precisa que o processo de comunicação seja rápido para não interferir com as suas atividades extracurriculares.

Frustrações

- O site da faculdade é demasiado ineficiente para procurar qualquer tipo de informação;
- Não existe uma forma de comunicação entre estudantes que seja eficaz.

5.3. Jorge Sousa

“Companheirismo é a chave para o sucesso”



Idade: 20

Nível de Educação: Secundário

Trabalho/Ocupação: Estudante de Licenciatura (2º ano)

Família: Pais e 3 irmãos

Localização: Praia, Cabo Verde

Proficiência Tecnológica: Acima da média

Dispositivos Preferidos: Smartphone, Tablet

Arquetipo: O extrovertido

Traços-chave: Confiante, Desenrascado, Sociável

Narrativa/Lifestyle/Padrões de Comportamento

O Jorge é um jovem que se comunica com facilidade por ser muito expansivo e sociável. Natural de Cabo Verde, o estudante concluiu o ensino secundário como aluno de mérito na Escola Secundária do Amor de Deus e conseguiu acesso à FEUP devido a essa reputação.

Jorge revela que o segredo do seu bom desempenho é manter-se constantemente em contacto com os seus colegas, em grupos nas redes sociais, e assim conseguir uma opinião dos seus trabalhos antes de os submeter. A sua vinda para Portugal atrasou um ano o seu começo na faculdade, tendo iniciado com aulas online ainda no seu país, devido à pandemia, durante dois meses.

Objetivos/Necessidades

- Como atrasou um ano e passou os dois primeiros meses da faculdade noutro país, precisa de ter acesso aos seus horários, salas e localização das mesmas;
- Necessita de ter facilidade de comunicar com os seus colegas e professores, de modo a poder esclarecer as suas dúvidas e integrar-se neste meio.

Frustrações

- Jorge queixa-se do design pouco intuitivo e da falta de recursos do site da faculdade;
- Antes de vir para Portugal assustava-lhe o facto de não conhecer ninguém por não ter qualquer modo de contactar com os seus colegas.

6. Activity Scenarios

Activity scenarios são pequenas descrições de uma atividade e do seu contexto em que tipicamente uma persona executa uma atividade num produto, neste caso, o MyLEIC.

Para este projeto criamos 3 activity scenarios, um por cada persona:

- O Miguel acede aos materiais escolares;
- A Lara procura grupos para trabalhos;
- O Jorge quer integrar-se na faculdade.

6.1. O Miguel acede aos materiais escolares

O Miguel decidiu ir estudar para a biblioteca porque tinha um intervalo de uma hora para a próxima aula. Com o objetivo de **aceder aos materiais** do curso para fazer os trabalhos de casa que tinha, abriu a aplicação MyLEIC, **autenticou-se** com as suas credenciais e acedeu à opção Materiais Escolares. Nesta opção encontrou as **unidades curriculares que está a frequentar** neste semestre e selecionou Cálculo 1, que era a que lhe estava a apetecer trabalhar. Com isto, conseguiu aceder ao material que precisava de forma rápida e a partir do **telemóvel**, sem precisar de utilizar o portátil, que lhe pesava bastante na mochila.

6.2. A Lara procura grupos para trabalhos

A Lara abriu a MyLEIC, a aplicação em que gere as informações e conteúdos relativos à faculdade, **autenticou-se** e viu que recebeu o seu **horário**. Quando viu as **turmas** que está inserida, reparou que não conhecia ninguém dos seus colegas de turma. Foi ver que todas as **U.C.s** tinham trabalhos práticos de grupo. Ela abriu o **chat** e nos **grupos das diversas turmas** mandou mensagem a perguntar se alguém queria formar grupo para os projetos. Rapidamente, em quase todas as U.C.s, recebeu uma resposta dos colegas, arranjando assim os grupos. Apenas numa das unidades curriculares toda a gente já tinha grupo. Assim, **o docente da aula prática** respondeu-lhe e ajudou-a a entrar num grupo já formado.

6.3. O Jorge quer integrar-se na faculdade

O Jorge precisa de “mudar o chip” após 1 ano parado e dois meses com aulas fora do país da faculdade. Agora, pela primeira vez na faculdade, **autenticou-se** na aplicação MyLEIC e, ao aceder aos **exames**, reparou que faltava pouco tempo para o teste de Física II. Acedeu à opção **Materiais Escolares**, e após seleccionar a respetiva **U.C.**, visualizou os tópicos que iriam ser abordados na avaliação. Mais tarde, no **chat geral da turma** propôs um estudo coletivo na sala de estudos, tendo conseguido juntar quatro colegas. Na hora do almoço, utilizou o MyLEIC para saber se a **ementa da cantina** era do seu agrado. Chegada a hora marcada, o Jorge utilizou novamente a aplicação no seu telemóvel para aceder à **localização da sala de estudos**.

7. Modelo Conceptual

Objects (attributes):

1. Estudante (nome, número, curso)
2. Unidade Curricular (nome, sigla, ECTS, descrição, nota de avaliação)
3. Pasta (nome)
4. Ficheiro (nome)
5. Horário (validade)
6. Turma (nome)
7. Aula (hora de início, duração, sala)
8. Chat (nome1, nome2, ou +)
9. Cantina/Bar (nome)
10. Ementa (nome, descrição)

Actions:

1. Procurar e visualizar informação das unidades curriculares
2. Navegar pelo sistema de ficheiros de cada UC e visualizar os conteúdos pretendidos
3. Visualizar o horário
4. Comunicar com colegas da mesma turma (uso de grupo no chat)
5. Escrever e ver mensagens no chat
6. Ver as ementas das cantinas e bares da faculdade

Relations:

1. Estudantes têm unidades curriculares
2. Unidades curriculares têm turmas
3. Turmas têm estudantes
4. Um estudante tem um horário
5. Horários têm aulas
6. Chat é entre dois estudantes ou para o grupo de turma
7. UC's têm pastas
8. Pastas têm ficheiros
9. Cantinas/bares possuem ementas

8. Tarefas e Funcionalidades

Embora o número de funcionalidades seja elevado, consideramos que algumas das funcionalidades são mais significativas e importantes de implementar do que outras. Por análise do questionário, consideramos que a seguinte ordem reflete a importância de uma funcionalidade ser implementada, sendo ordenada do mais para o menos importante:

- Acesso a materiais das U.C.s (slides, exercícios, etc.)
- Acesso a informações relativas às U.C.s (critérios de avaliação e frequência, créditos, etc.)
- Chat de grupo de turmas e colegas
- Acesso às ementas dos vários locais de refeição perto da faculdade

Certas funcionalidades como ver horários, turmas e informação das unidades curriculares, consideramos essencial implementar. Pensamos que se estas funcionalidades não estiverem na aplicação, o valor da mesma para os estudantes será menor.

8.1. Funcionalidades

1. Aceder a materiais das UCs, tais como, slides, fichas de exercícios, problemas, trabalhos de casa e testes;
2. Visualizar informação de unidades curriculares (objetivos, critérios de avaliação e frequência, créditos e resultado);
3. Visualizar as turmas práticas que está a frequentar;
4. Consultar o horário (com as aulas e respectivas salas);
5. Comunicar com os colegas de turma através de um chat;
6. Aceder às ementas estipuladas pelas cantinas/bares localizadas(os) perto da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto;

8.2. Tarefas

1. Aceder aos slides de uma cadeira para fazer o trabalho de casa da aula da semana;
2. Consultar o horário para saber em que sala é dada uma aula;
3. Enviar uma mensagem para um grupo de turma, através do chat, para formar um grupo para o projeto de uma cadeira.

9. Requisitos de Usabilidade

Para definirmos os requisitos de usabilidade consideramos que os utilizadores já se encontram autenticados na aplicação. Todas as percentagens, tempos médios, número de erros, etc. representam o nosso objetivo para este projeto.

9.1. Task 1: Aceder aos slides de uma cadeira para fazer o trabalho de casa da aula da semana

Eficácia: O objetivo é todos os utilizadores completarem a tarefa e 95% fazer menos de 3 erros, sem qualquer ajuda.

Eficiência: Tempo médio de 30 segundos, 90% fazer menos de 6 cliques.

Satisfação: Menos de 15% de insatisfação, 90% achar fácil de usar e aprender.

9.2. Task 2: Consultar o horário para saber em que sala é dada uma aula

Eficácia: O objetivo é todos os utilizadores completarem a tarefa e 95% fazer menos de 1 erro, sem qualquer ajuda.

Eficiência: Tempo médio de 15 segundos, 95% fazer menos de 4 cliques.

Satisfação: Menos de 10% de insatisfação, 95% achar fácil de usar e aprender.

9.3. Task 3: Enviar uma mensagem para o grupo de turma, através do chat, para formar um grupo para o projeto de uma cadeira

Eficácia: O objetivo é todos os utilizadores completarem a tarefa e 85% fazer menos de 5 erros, sem qualquer ajuda.

Eficiência: Tempo médio de 45 segundos, 90% fazer menos de 7 cliques (sem incluir a mensagem de texto).

Satisfação: Menos de 15% de insatisfação, 80% achar fácil de usar e aprender.

Nota: Os cliques presentes nos requisitos consideram que o estudante tem sessão iniciada na sua conta. Existirá a opção de manter a sessão.

10. Conclusões

Com este relatório conseguimos perceber e descrever o nosso público-alvo para esta aplicação. Teremos funcionalidades que os estudantes precisam no seu quotidiano e não dispensam ter uma forma mais rápida e eficaz de as usar.

Sinalizamos aplicações desenvolvidas para o mesmo contexto, que possuem funcionalidades e interesses semelhantes.

Caracterizamos personas, para podermos ter exemplos mais concretos de histórias e características de estudantes, e aplicarmos isso no desenvolvimento da aplicação, tendo em conta os pormenores que serão bastante importantes para a sua utilização.

Descrevemos o modelo da aplicação a ser desenvolvida e identificamos as funcionalidades que serão implementadas e alguns exemplos de tarefas que serão possíveis de executar. Detalhamos os requisitos necessários para a app funcionar da melhor forma e com o objetivo de maximizar a usabilidade dos estudantes com histórias, necessidades e frustrações distintas.

11. Anexos

11.1. Questionário

1. Qual a tua idade?
 - <18
 - 18-21
 - 22-26
 - >26

2. Qual o teu género?
 - Feminino
 - Masculino
 - Prefiro não dizer
 - Outro (resposta aberta)

3. Estarias disposto a fornecer informações pessoais à aplicação (exemplo: curso, número mecanográfico, e-mail)?
 - Sim
 - Não

4. Que curso frequentas?
 - Engenharia Informática e Computação
 - Engenharia Elertotécnica e de Computadores
 - Engenharia Mecânica
 - Outro (resposta aberta)

5. Em que ano curricular estás inscrito?
 - 1º
 - 2º
 - 3º
 - Outro (resposta aberta)

6. Que hobbies possuis?

- ☐ Ler
- ☐ Ouvir música
- ☐ Ver tv
- ☐ Jogar
- ☐ Fazer desporto
- ☐ Passear
- ☐ Outro (resposta aberta)

7. Que tarefas executas no teu dia a dia académico?

- ☐ Ver o percurso académico
- ☐ Ver as condições de frequência e avaliação das unidades curriculares
- ☐ Aceder a materiais das unidades curriculares
- ☐ Comunicar com professores
- ☐ Ver ementas da cantina/bar
- ☐ Justificar faltas
- ☐ Fazer requerimentos

8. Onde realizas as tarefas que mencionaste anteriormente?

- ☐ Sigarra
- ☐ Moodle
- ☐ E-mail dinâmico (Webmail UP)
- ☐ Localmente
- ☐ Outro (resposta aberta)

9. Mais uma vez, sobre as tarefas que mencionaste acima, como as aprendeste a realizar?

- ☐ Tentativa erro
- ☐ Alguém te ensinou
- ☐ Procuraste na internet
- ☐ Outro (resposta aberta)

10. Usas algum dos seguintes aparelhos para as tarefas anteriores?

- ☐ Smartphone
- ☐ Tablet
- ☐ Portátil
- ☐ Smartwatch
- ☐ Outro (resposta aberta)

11. Diz-nos o grau de importância (de 1 a 5) que dás às seguintes funcionalidades que poderemos ter presente na aplicação:

- 1) Chat em alternativa ao e-mail dinâmico
- 2) Informações das UCs (critérios de avaliação e frequência, créditos, etc)
- 3) Acesso às ementas da cantinas/bares
- 4) Acesso aos materiais das UCs que estás a frequentar (slides, exercícios, etc)

	1	2	3	4	5
Chat	•	•	•	•	•
Info das UCs	•	•	•	•	•
Ementas	•	•	•	•	•
Materiais	•	•	•	•	•

12. Preferias usar a aplicação no telemóvel/tablet ou no computador/portátil?

- ☐ Telemóvel/Tablet
- ☐ Computador/Portátil

13. Qual o tempo máximo que estás disposto a gastar para aceder às funcionalidades que mencionamos?

- < 30s
- 30s - 1min
- 1min - 2min
- > 2min

14. Caso aconteça alguma falha no sistema da aplicação, o que farias?

- ☐ Reiniciar a aplicação
- ☐ Aguardar
- ☐ Voltar ao menu anterior e tentar novamente
- ☐ Outro (resposta aberta)

15. Se és da FEUP, utilizas a aplicação da UNI?

- Sim
- Não

16. Se não, porquê?

Resposta aberta

17. Há alguma sugestão que gostarias que tivéssemos em conta na aplicação?

Resposta aberta

Nota:

A pergunta 12 é uma grelha de escolha múltipla.

Legenda:

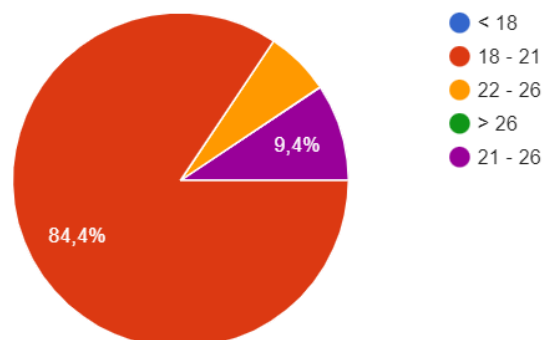
- Escolha múltipla
- ☐ Lista de verificação
- * Resposta Obrigatória

Resposta aberta

11.2. Sumário dos resultados

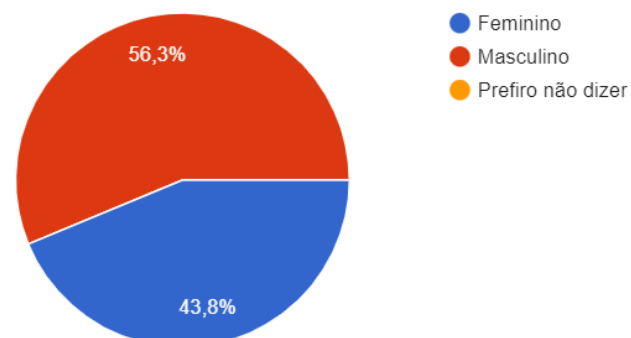
1. Qual a tua idade?

Pergunta 1	32	
< 18	0	0%
18 - 21	27	84,4%
21 - 26	5	15,6%
> 26	0	0%



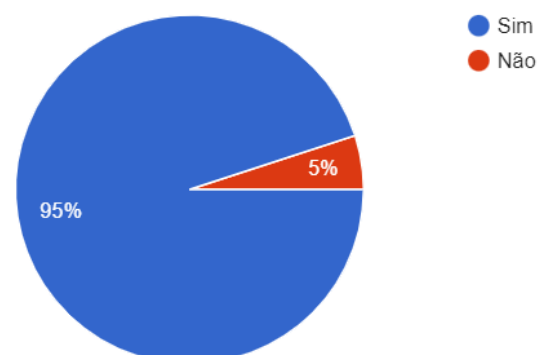
2. Qual o teu género?

Pergunta 2	32	
Feminino	14	43,8%
Masculino	18	56,3%
Prefiro não dizer	0	0%



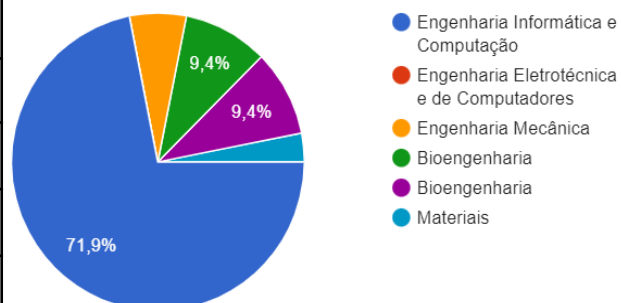
3. Estarias disposto a fornecer informações pessoais à aplicação (exemplo: curso, número mecanográfico, e-mail)?

Pergunta 3	20	
Sim	19	95%
Não	1	5%



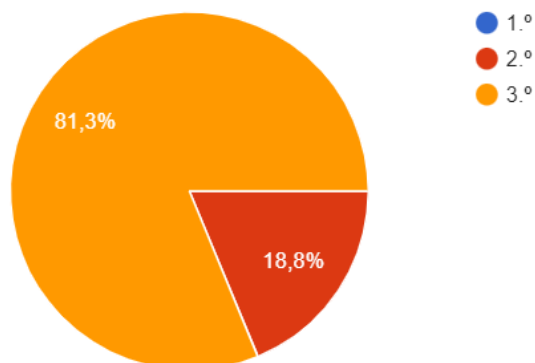
4. Que curso frequentas?

Pergunta 4	31	
Eng. Informática	23	71,9%
Eng. Eletrotécnica	0	0%
Eng. Mecânica	2	6,3%
Bioengenharia	6	18,8%
Eng. Materiais	1	3,1%

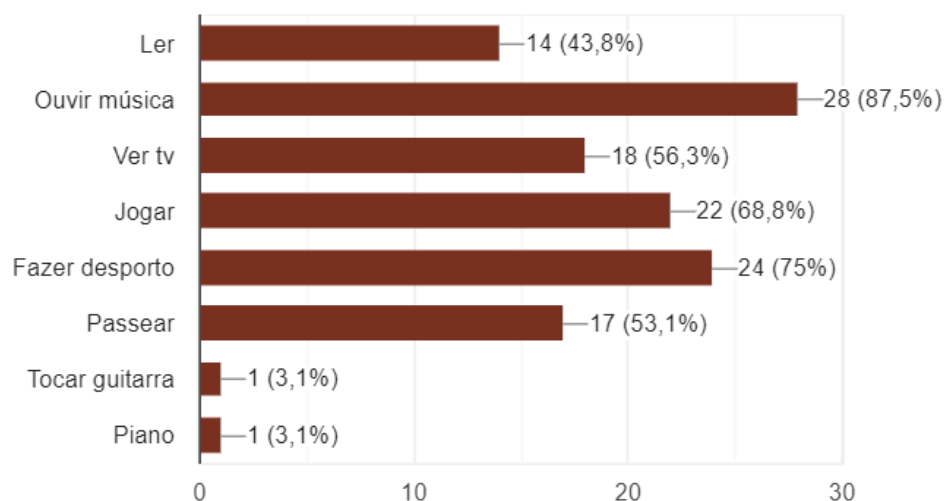


5. Em que ano curricular estás inscrito?

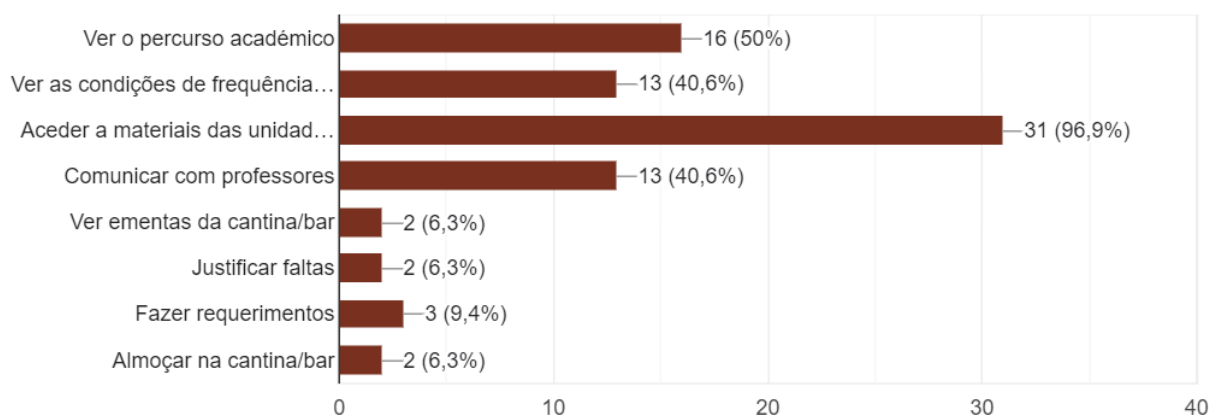
Pergunta 5	32	
1º	0	0%
2º	6	18,8%
3º	26	81,3%



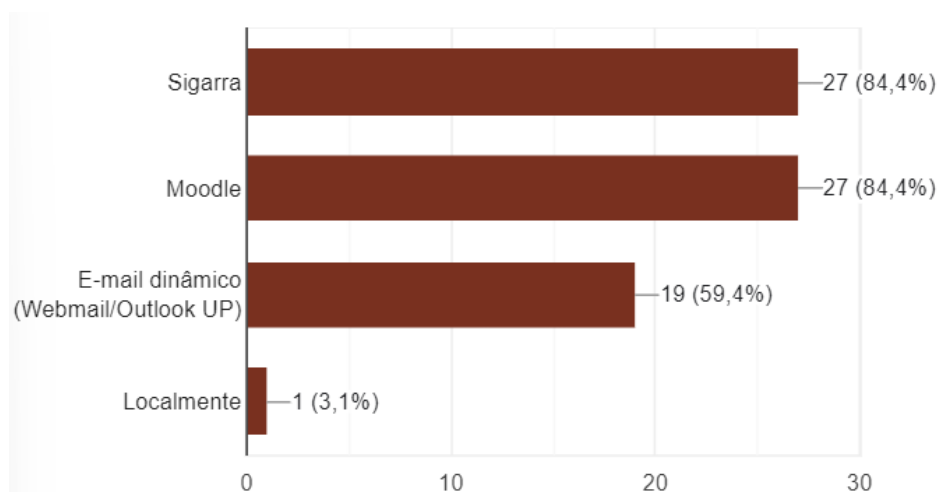
6. Que hobbies possuis?



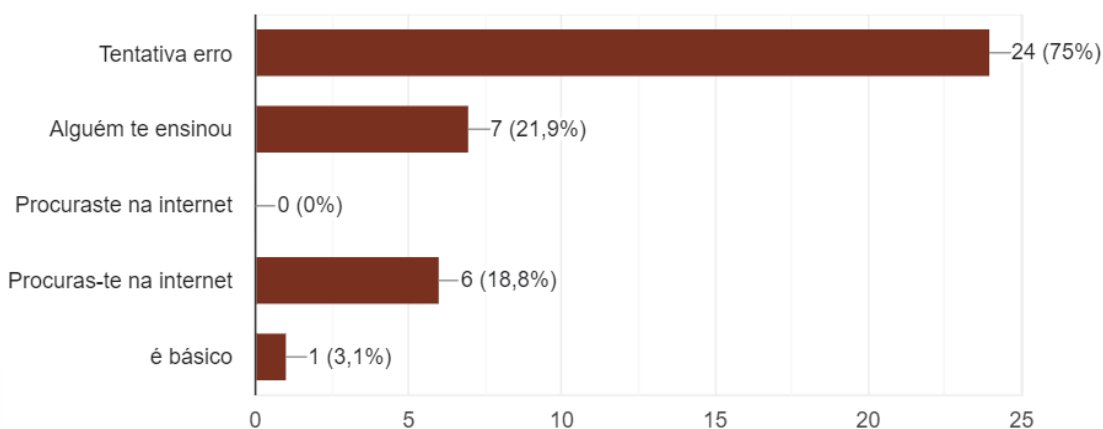
7. Que tarefas executas no teu dia a dia académico?



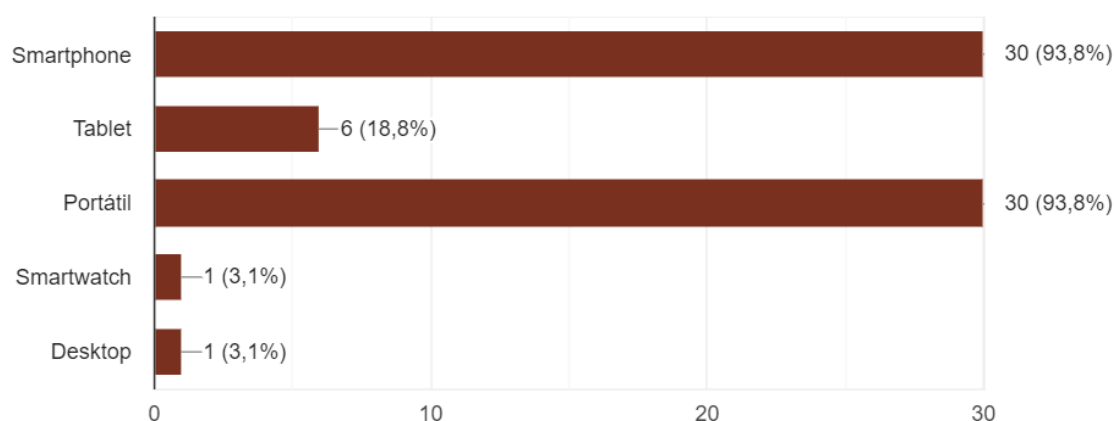
8. Onde realizas as tarefas que mencionaste anteriormente?



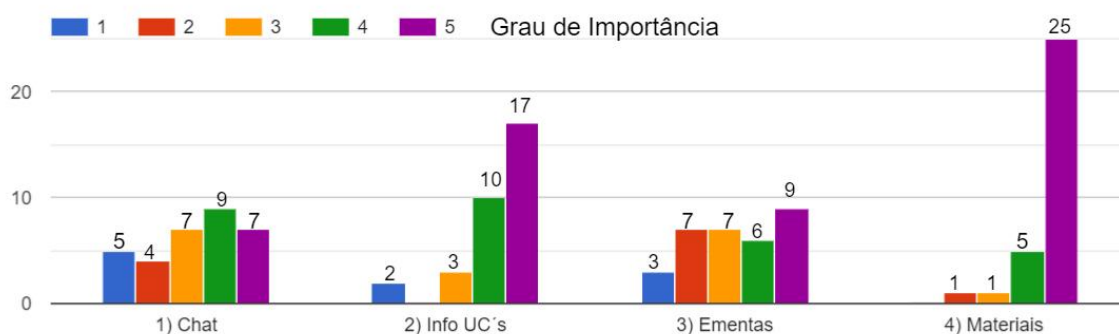
9. Mais uma vez, sobre as tarefas que mencionaste acima, como as aprendeste a realizar?



10. Usas algum dos seguintes aparelhos para as tarefas anteriores?

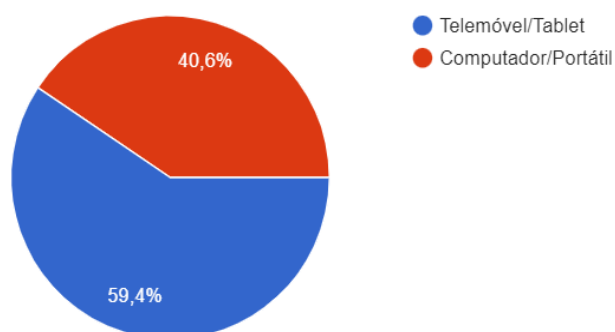


11. Diz-nos o grau de importância (de 1 a 5) que dás às seguintes funcionalidades que poderemos ter presente na aplicação



12. Preferias usar a aplicação no telemóvel/tablet ou no computador/portátil?

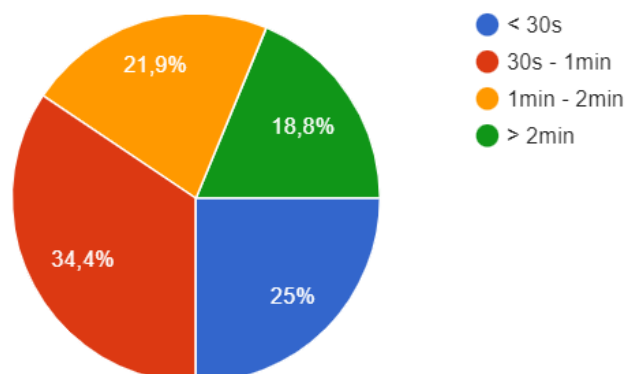
Pergunta 12	32	
Telemóvel/Tablet	19	59,3%
Computador/Portátil	13	40,6%



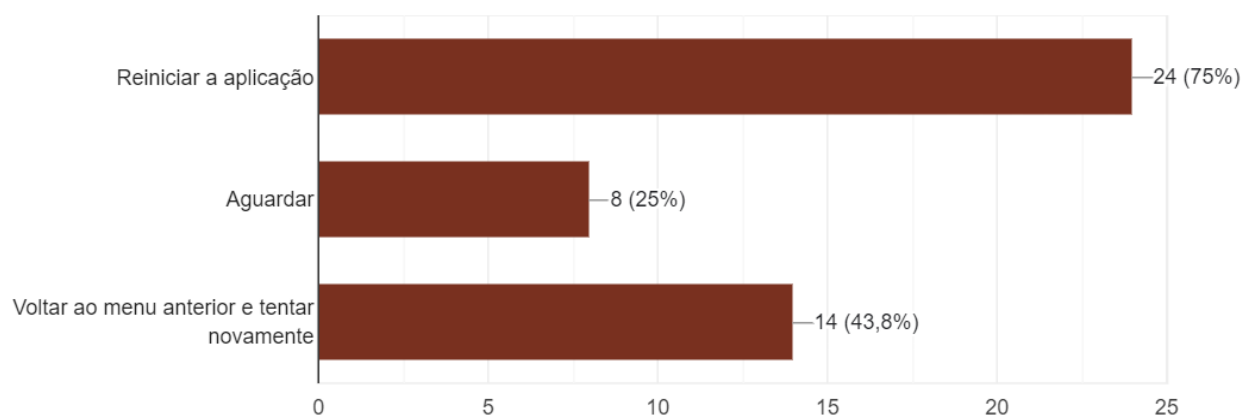
13. Qual o tempo máximo que estás disposto a gastar para aceder às funcionalidades

que mencionamos?

Pergunta 13	32	
< 30s	8	25%
30s - 1min	11	34,4%
1min - 2min	7	21,9%
> 2min	6	18,8%

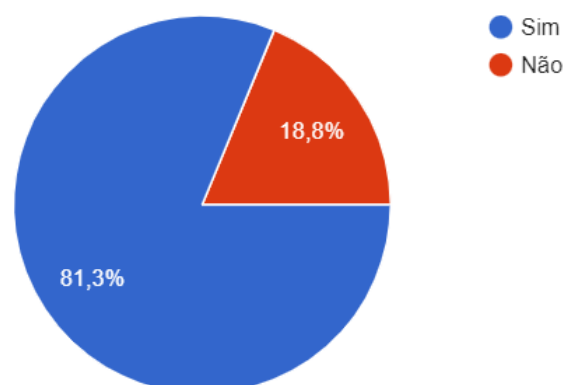


14. Caso aconteça alguma falha no sistema da aplicação, o que farias?



15. Se és da FEUP, utilizas a aplicação da UNI?

Pergunta 15	32	
Sim	26	81,3%
Não	6	18,8%



16. Se não, porquê?

Não preciso de algumas das funcionalidades e prefiro organizar-me e aceder ao horário e calendário de exames de outra forma

Nunca usei

Não sei o que é

17. Há alguma sugestão que gostarias que tivéssemos em conta na aplicação?

Não obtivemos resposta a esta pergunta