

# MyLEIC

## Fase 1 - Análise de Utilizadores e Tarefas

**Interação Pessoa Computador 22/23**

**Turma 5 - Grupo 1**

Ana Rita Oliveira - up202004155

Diogo Fonte - up202004175

Sérgio Carvalhais - up202007544

# Índice

1.	Descrição da Ideia do Projeto	3
2.	Aplicações Relacionadas	4
3.	Questionário	5
4.	Personas	6-9
5.	Activity Scenarios	10-13
6.	Modelo Conceptual	14
7.	Tarefas e Funcionalidades	15-16
8.	Requisitos de Usabilidade	17-19

# 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.

## 2. 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.**

Existe também a aplicação UNI, desenvolvida pelo NIAEFEUP, que possui funcionalidades bastante semelhantes.

### 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 L.EIC (3º ano).

Das respostas obtidas é importante salientar que:

- A maioria das pessoas considera extremamente importante o acesso à informação e materiais das U.C.s numa aplicação;
- Metade das pessoas inquiridas consideram que o acesso a ementas e a um chat para turmas importante;
- Aproximadamente 60% das pessoas preferem a aplicação no telemóvel;
- Os inquiridos, na maioria, não estão dispostos a gastar mais que 30s a 1 minuto para usufruir das funcionalidades da app.

## 4. Personas

Uma persona é uma pessoa fictícia que representa um potencial utilizador. Embora não sejam pessoas reais, elas são baseadas nas respostas que obtivemos através do questionário.

Para este projeto criamos 3 personas:

- Miguel - estudante do 1º ano de licenciatura que quer tudo perfeito;
- Lara - estudante do 3º ano de licenciatura que não quer perder tempo;
- Jorge - estudante do 2º ano de licenciatura que é extremamente comunicativo.

## 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

**Família:** Pais e irmão

**Localização:** Porto, Portugal

**Proficiência Tecnológica:** Acima da média

**Dispositivos Preferidos:** Smartphone, Tablet, Laptop

**Arquetipo:** O perfeccionista

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.

# Lara Silva



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

**Idade:** 20

**Nível de Educação:** Secundário

**Trabalho/Ocupação:** Estudante (Licenciatura, 3º ano)

**Família:** Pais

**Localização:** Porto, Portugal

**Proficiência Tecnológica:** Acima da média

**Dispositivos Preferidos:** Telemóvel

**Arquetipo: Planner:** A impaciente

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 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;
- A Lara está frustrada por não haver uma forma de comunicação entre estudantes que seja eficaz.



# Jorge Sousa



“Companheirismo é a chave para o sucesso”

**Idade:** 20

**Nível de Educação:** Secundário

**Trabalho/Ocupação:** Estudante (Licenciatura, 2º ano)

**Família:** Pais e 3 irmãos

**Localização:** Cabo Verde, África

**Proficiência Tecnológica:** Acima da média

**Dispositivos Preferidos:** Smartphone, Tablet

**Arquetipo:** O extrovertido

Confiante

Desenrascado

Sociável

## Narrativa/Lifestyle/Padrões de Comportamento

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.

## 5. 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.

# Activity Scenario

## 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.

# Activity Scenario

## 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.

# Activity Scenario

## 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 selecionar 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.

# 6. Modelo Conceptual

## Objects (attributes):

1. Estudante (nome, número);
2. Unidade Curricular (nome, sigla, ECTS, descrição, nota de avaliação);
3. Pasta (nome);
4. Ficheiro (nome);
5. Cantina/Bar (nome);
6. Ementa (nome, descrição));
7. Turma (nome);.
8. Horário (validade);
9. Chat (nome1, nome2).

## Actions:

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

## Relations:

1. Estudantes têm unidades curriculares;
2. Unidades curriculares têm turmas;
3. Turmas têm estudantes;
4. Um estudante tem um horário;
5. Horários têm 1 turma de cada UC do estudante;
6. Chat é entre duas pessoas;
7. UC's têm pastas;
8. Pastas têm ficheiros;
9. Cantinas/bares possuem ementas.

# 7. Funcionalidades

1. Aceder a materiais (slides, fichas de exercícios, problemas, trabalhos de casa, testes);
2. Visualizar descrição de unidades curriculares (objetivos, critérios de avaliação e frequência, créditos);
3. Visualizar o percurso académico quanto a resultados de unidades curriculares e créditos concluídos;
4. Aceder às ementas estipuladas pelas cantinas/bares localizadas(os) perto da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto;
5. Visualizar as turmas práticas que está a frequentar;
6. Consultar o horário;
7. Verificar as salas das aulas que possui através do horário;
8. Comunicar com os colegas de turma através de um chat, implementado com o e-mail dinâmico da faculdade;
9. Comunicar de forma mais rápida com os professores através do chat.

## 7. 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 a um colega de turma, através do chat, para formar um grupo para o projeto de uma cadeira.



# 8. Requisitos de Usabilidade

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

**Eficácia:** Todos os utilizadores completaram a tarefa. 95% fez menos de 3 erros, sem qualquer ajuda.

**Eficiência:** Tempo médio de 30 segundos, 90% fizeram menos de 5 cliques.

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

# 8. Requisitos de Usabilidade

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

**Eficácia:** Todos os utilizadores completaram a tarefa. 95% fez menos de 1 erro, sem qualquer ajuda.

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

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

# 8. Requisitos de Usabilidade

**Task 3:** Enviar uma mensagem a um colega de turma, através do chat, para formar um grupo para o projeto de uma cadeira

**Eficácia:** Todos os utilizadores completaram a tarefa. 85% fez menos de 5 erros, sem qualquer ajuda.

**Eficiência:** Tempo médio de 45 segundos, 90% fizeram menos de 5 cliques.

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