

MyLEIC - EasyAccess

Fase 3 - Entrega Final

Interação Pessoa Computador 22/23

Turma 5 - Grupo 1

Ana Rita Oliveira - up202004155

Diogo Fonte - up202004175

Sérgio Carvalhais - up202007544

Índice

1.	Descrição Resumida do Projeto	3
2.	Parte I - Análise de utilizadores e tarefas	4
3.	Parte II - Primeiro Protótipo e Avaliação Heurística	5
4.	Parte III - Segundo Protótipo e Avaliação do Utilizador	
4.1.	Wireflows	6-9
4.2.	Sumário da Avaliação dos utilizadores	
4.2.1.	Método	10
4.2.2.	Participantes	11
4.3.	Resultados e destaques da análise estatística	12-13
5.	Conclusões	14

1. Descrição Resumida do Projeto

O projeto consiste numa aplicação que tem o intuito de melhorar a experiência académica dos alunos da L.EIC da FEUP. O objetivo principal é tornar o acesso à informação que os alunos necessitam no seu dia a dia mais rápido e fácil.

Nesta última fase, implementamos as funcionalidades que estavam em falta, e estas eram as seguintes:

- Acesso ao percurso académico e informações pessoais;
- Acesso a ementas de cantinas e bares.

Também procedemos à alteração do design da aplicação, possuindo agora uma barra de navegação na parte inferior do ecrã.

2. Parte I - Análise de utilizadores e tarefas

Nesta parte do projeto conseguimos perceber e descrever o nosso público-alvo para a nossa aplicação, que é fundamental para o desenvolvimento da mesma. Sinalizamos aplicações desenvolvidas para o mesmo contexto, que possuem funcionalidades e interesses semelhantes, para podermos ter noção do que já existe disponível e como é construído.

Caracterizamos personas, para podermos ter exemplos mais concretos de histórias/características de estudantes, e aplicarmos este conhecimento na app. Descrevemos o modelo da aplicação e identificamos as funcionalidades e três tarefas. Detalhamos os requisitos de eficiência, eficácia e satisfação para cada uma destas tarefas, mas estes foram alterados nesta fase, para estarem em conformidade com o esperado para o novo design.

3. Parte II - Primeiro Protótipo e Avaliação

Heurística

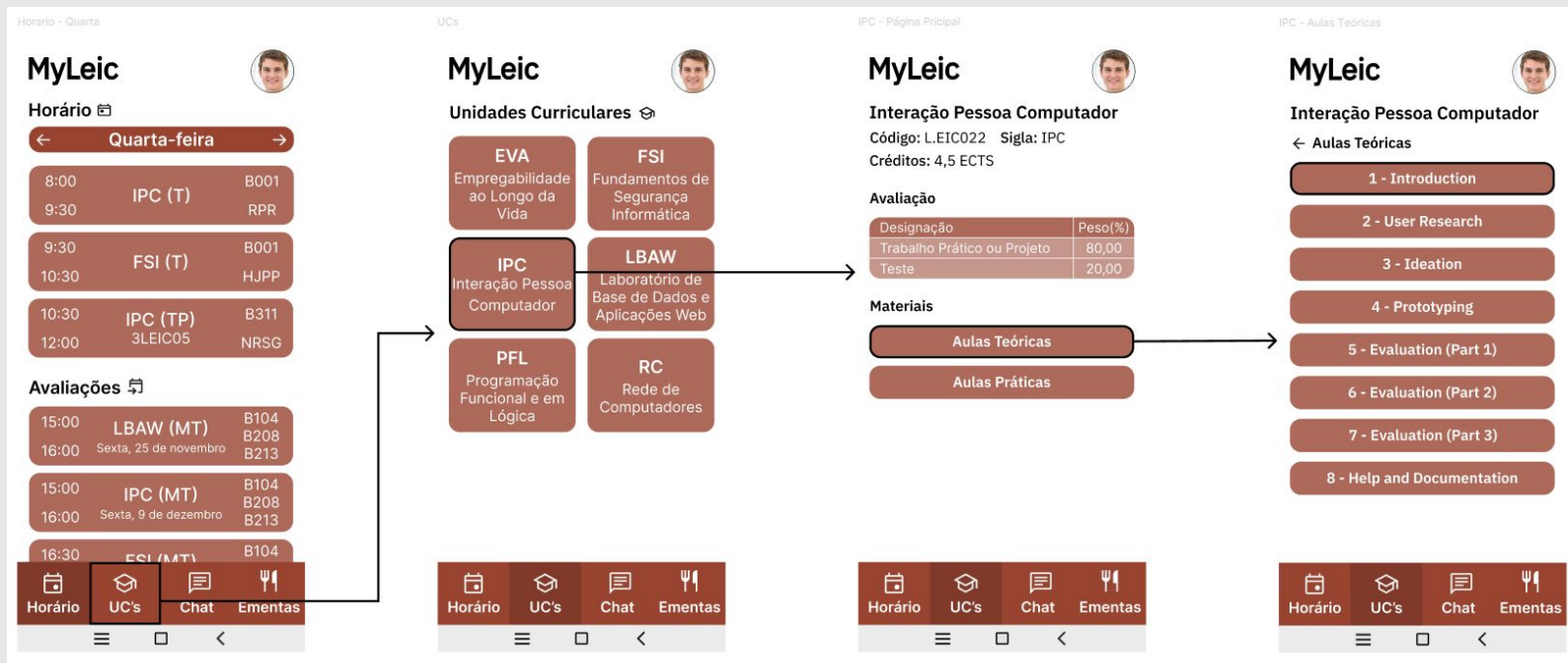
Na segunda fase do projeto apresentamos o primeiro protótipo com as seguintes funcionalidades implementadas:

- Acesso a informações e materiais (slides e exercícios) de cada unidade curricular;
- Acesso ao horário escolar pessoal;
- Acesso a um chat para comunicações no âmbito académico.

Com as avaliações e opiniões dos nossos colegas, através das avaliações heurísticas, procedemos a mudanças na aplicação. Para além de algumas correções que foram rápidas de executar, alteramos o design da aplicação, que consistia num menu lateral e agora passou a possuir uma barra de navegação na parte inferior do ecrã.

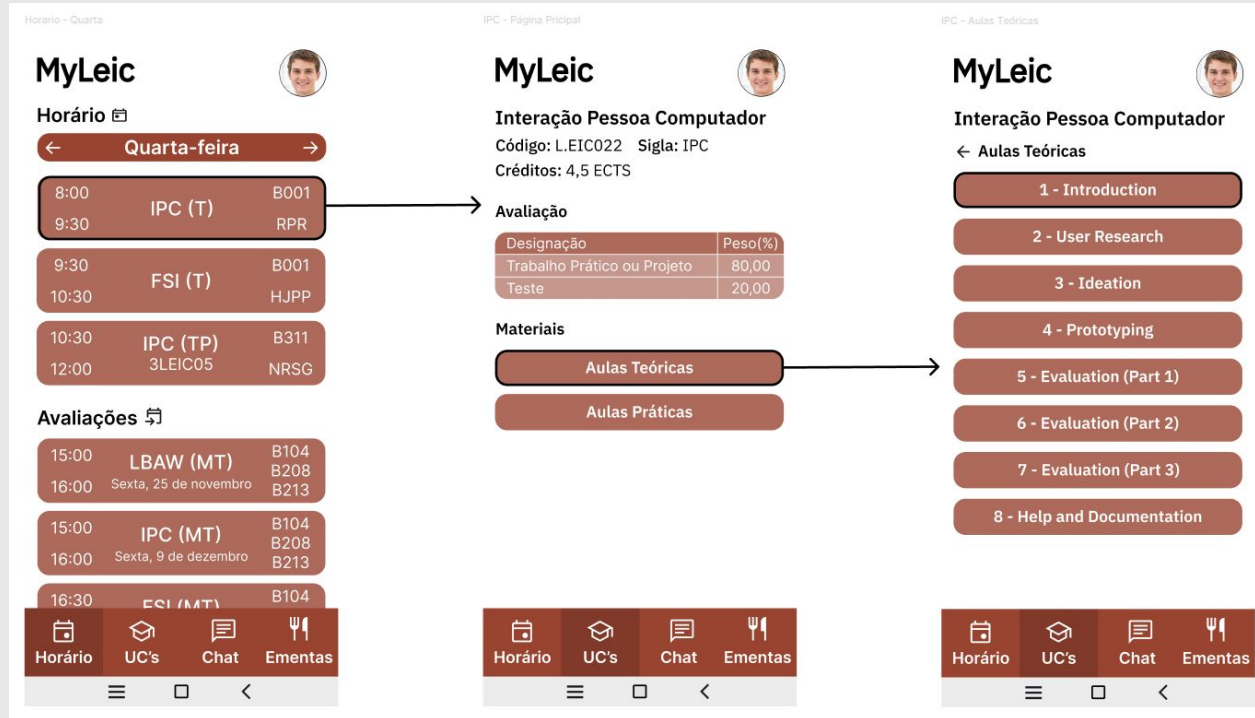
4.1 - Parte III - Wireflows - Task 1

Task - Aceder aos slides teóricos “1 - Introduction” de IPC para fazer o trabalho de casa da semana



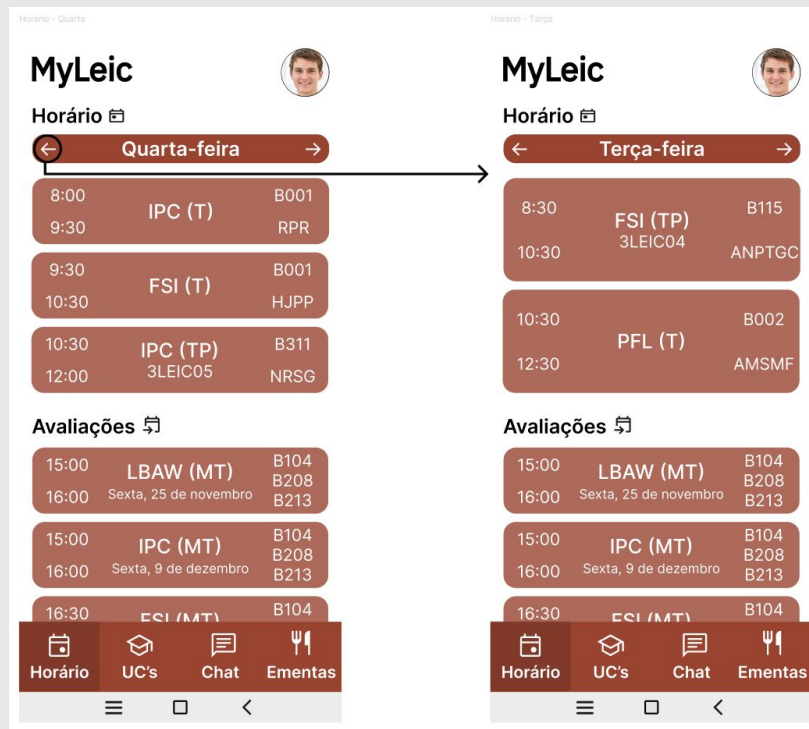
4.1 - Parte III - Wireflows - Task 1

Task - Aceder aos slides teóricos “1 - Introduction” de IPC para fazer o trabalho de casa da semana



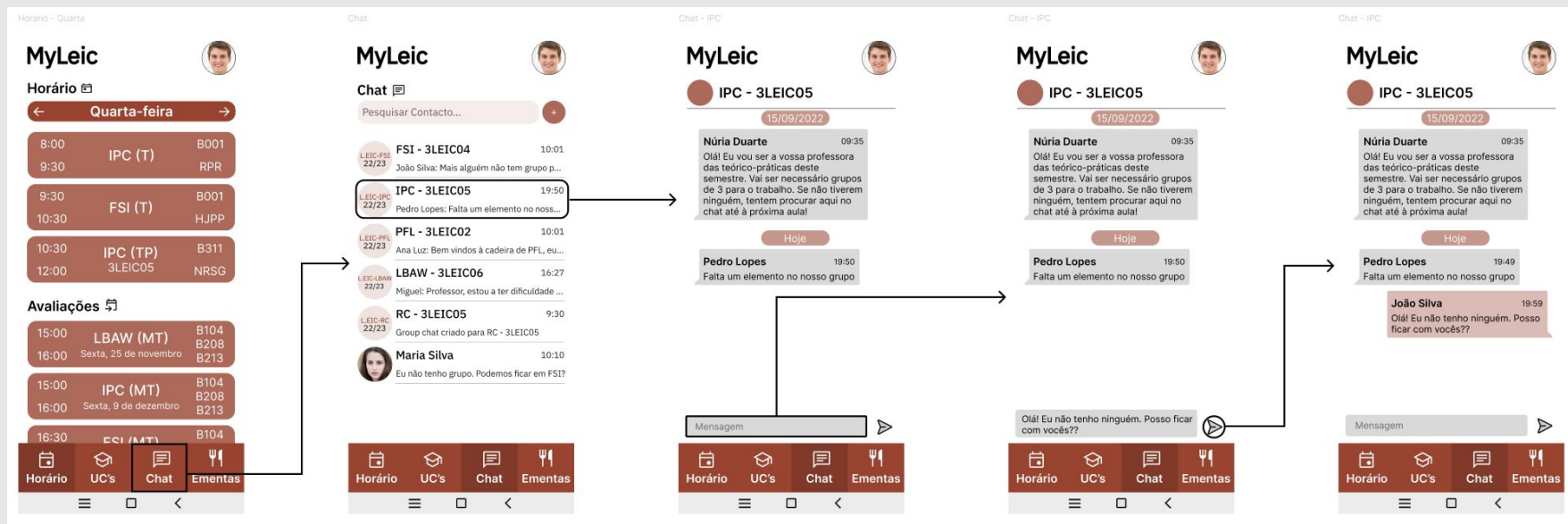
4.1 - Parte III - Wireflows - Task 2

Task - Consultar o horário para saber em que sala é dada a aula de PFL de terça-feira



4.1 - Parte III - Wireflows - Task 3

Task - Enviar uma mensagem a um colega de turma, através do chat de turma de IPC, para formar um grupo para o projeto



4.2.1 - Parte III - Método da Avaliação dos Utilizadores

A avaliação consistiu na apresentação de uma introdução ao projeto para informar cada avaliador do contexto deste. Posto isto foi pedido para indicar a idade e curso (estes dois parâmetros permitiram-nos garantir que os avaliadores pertencem ao público-alvo da nossa aplicação) e completar as questões/tarefas no link para a aplicação maze.

Colocamos, no maze, as tarefas que definimos anteriormente, questões sobre a dificuldade de cada uma e a satisfação do avaliador quanto à nossa aplicação.

Através do maze deduzimos o tempo médio de conclusão e o número de erros cometidos em cada tarefa.

4.2.2 - Parte III - Participantes da Avaliação dos utilizadores

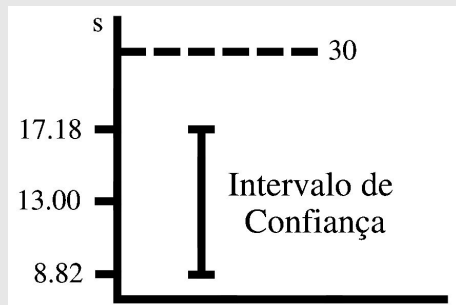
Pedimos a colegas de curso e amigos para avaliarem o nosso protótipo. A idade dos avaliadores está compreendida entre os 18 e os 22 anos.

O nível de perícia e à vontade com tecnologia é bastante elevado em todos, uma vez que o nosso público-alvo são estudantes de informática e os smartphones/aplicações mobile fazem cada vez mais parte do quotidiano de cada um de nós.

4.3 - Parte III - Resultados e destaques da análise estatística

Task 1

Tempo



Cliques

Objetivo: 90%, menos de 6 cliques

Obtido: 92,9%, menos de 6 cliques

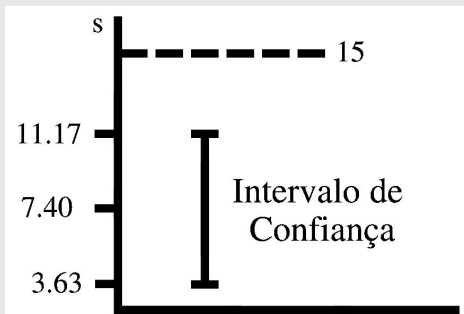
Erros

Objetivo: 90%, menos de 2 erros

Obtido: 100%, menos de 2 erros

Task 2

Tempo



Cliques

Objetivo: 90%, menos de 3 cliques

Obtido: 78,6%, menos de 3 cliques

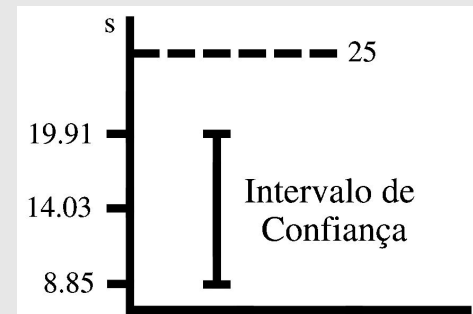
Erros

Objetivo: 90%, menos de 2 erros

Obtido: 78,6%, menos de 2 erros

Task 3

Tempo



Cliques

Objetivo: 90%, menos de 6 cliques

Obtido: 85,7%, menos de 6 cliques

Erros

Objetivo: 85%, menos de 3 erros

Obtido: 87,5%, menos de 3 erros

4.3 - Parte III - Resultados e destaques da análise estatística

Com a avaliação dos utilizadores, conseguimos perceber algumas falhas no protótipo avaliado. Não existia indicação da página que estava a ser apresentada no menu, nem a possibilidade de voltar à página anterior, sem fazer o processo todo de novo.

93%, ou seja 13 em 14, dos avaliadores achou a aplicação fácil e intuitiva, e 84% achou que o design é apelativo.

92% (12 em 13, porque apenas 13 responderam a esta questão) respondeu que utilizaria/recomendaria a app.

Não houve nenhum comentário extra que sugerisse a correção de algum erro, o que é ótimo no geral, pois significa que o utilizador não detetou nenhuma falha grave.

4. Conclusões

Conseguimos implementar, com sucesso, todas as funcionalidades que tínhamos previstas desde a 1º fase. Adaptamos a aplicação ao público-alvo através da análise de utilizadores e corrigimos problemas que foram encontrados nas avaliações heurísticas e na avaliação dos utilizadores.

Em suma, desenvolvemos um bom produto, pois é útil e prático para os estudantes.