

ShowUP

FASE 3

3LEIC10 - GRUPO 5

BRUNA MARQUES - UP202007191
FRANCISCA GUIMARÃES - UP202004229
INÊS OLIVEIRA - UP202103343



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 as oportunidades extracurriculares propostas pela nossa faculdade.

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

Análise de Utilizador e Tarefas

O inquérito realizado na primeira fase do projeto foi bastante importante para o desenvolvimento da nossa aplicação porque permitiu-nos perceber:

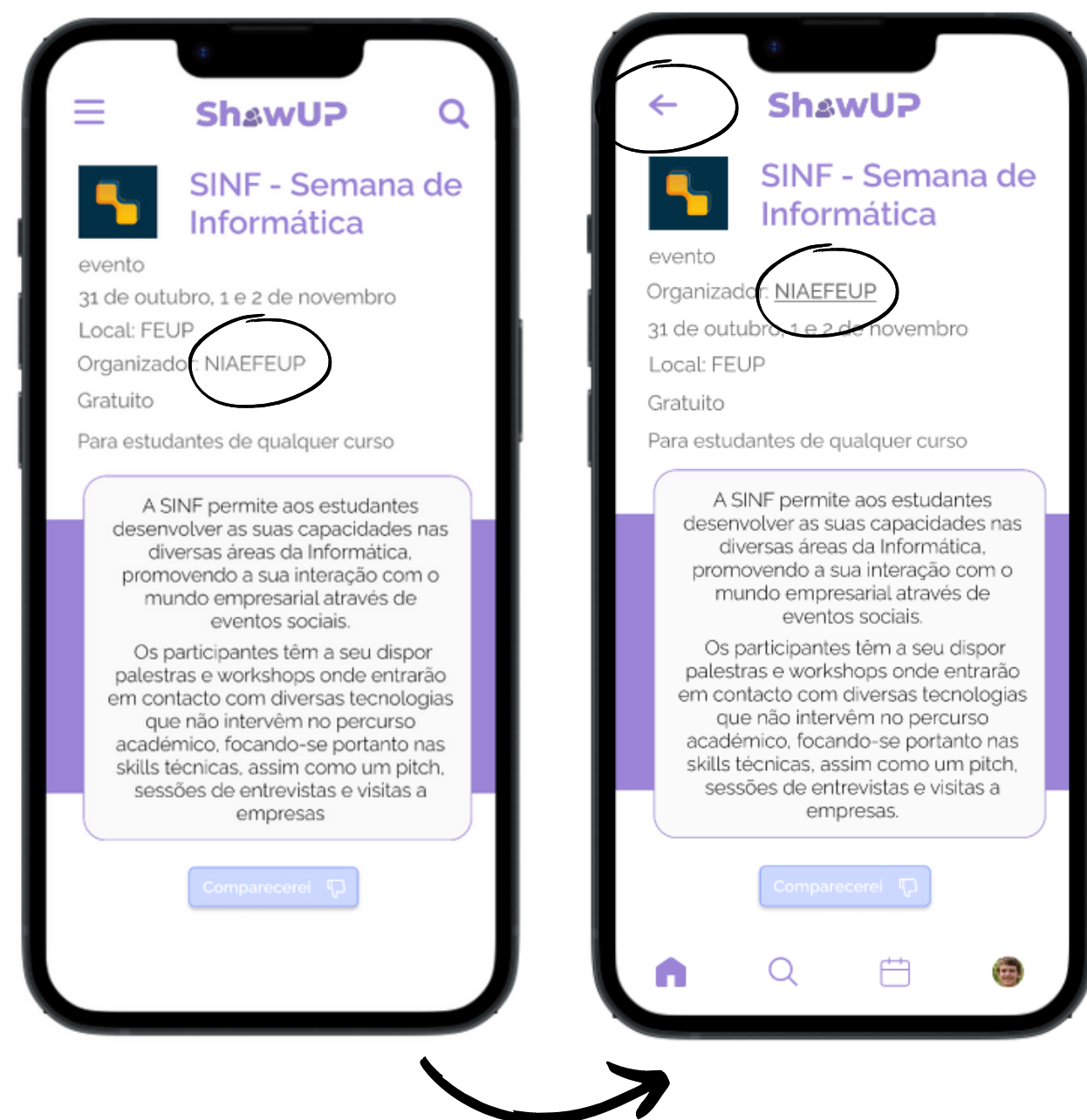
- O nível de interesse dos estudantes em atividades extracurriculares e como procuram informações sobre estas;
- Quais as funcionalidades mais relevantes e desejadas a incluir numa aplicação como a ShowUp;
- A perceber as características dos possíveis utilizadores de modo a proporcionarmos uma experiência mais pessoal e personalizada aos mesmos.

A construção das **personas** também facilitou este processo a nível da idealização do utilizador para quem estaríamos a criar a nossa aplicação. Assim, conseguimos definir de forma consolidada o nosso utilizador, de modo a desenvolver corretamente funcionalidades para as suas necessidades.

Todas estas informações foram cruciais para a construção da ShowUp nas fases seguintes.

Primeiro protótipo e avaliação heurística

Nesta fase, foram realizadas as avaliações heurísticas sobre o primeiro protótipo. Provaram ser bastante úteis, proporcionando recomendações de alguém que não pertencia ao grupo de desenvolvimento da aplicação. Este feedback fez-nos refletir sobre o protótipo sendo essencial para definir as áreas a melhorar.



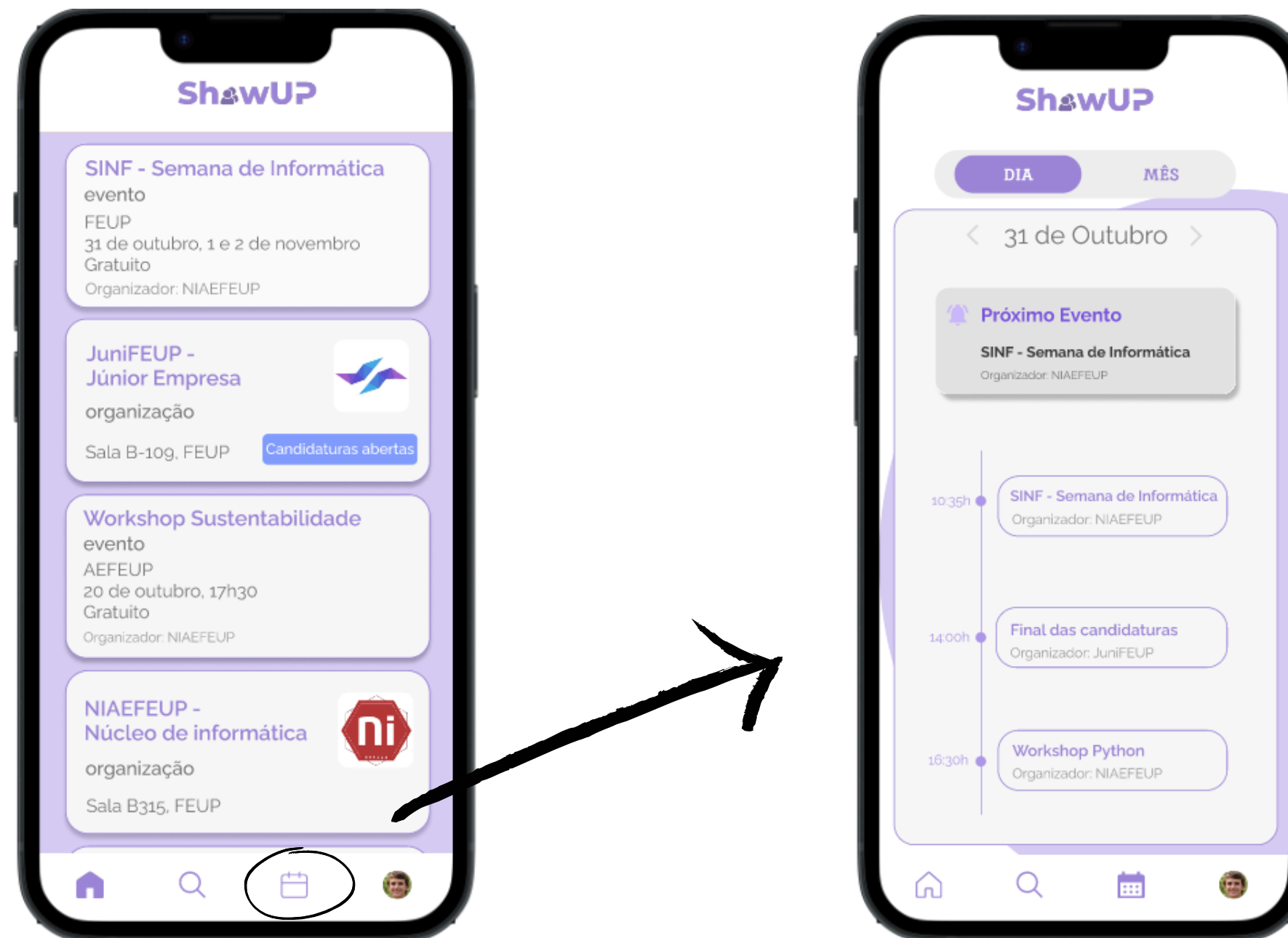
Falta de um botão para "voltar" à página anterior: antes era necessário voltar ao menu principal, o que dificultava a utilização da aplicação.

Avaliado pelo grupo 04 como heurística 7 e severidade 3 e pelo grupo 06 como heurística 3 e severidade 2. Severidade média de 2,5.

Falta de um botão para a página da organização a partir do evento que está a organizar: avaliado como heurística 7 e severidade 2

Segundo protótipo e avaliação do utilizador

Wireflow do protótipo - Ver o calendário de eventos



Segundo protótipo e avaliação do utilizador

Wireflow do protótipo - Realizar a candidatura a uma organização



Segundo protótipo e avaliação do utilizador

Wireflow do protótipo - Abrir a chatBox com uma organização



Segundo protótipo e avaliação do utilizador

Wireflow do protótipo - Comunicar um problema da app



Segundo protótipo e avaliação do utilizador

Wireflow do protótipo - Abrir o mapa de direções para um local



Segundo protótipo e avaliação do utilizador

Resumo da avaliação do utilizador - método e participantes

O protótipo foi apresentado a 16 estudantes de engenharia de 18 a 21 anos. As avaliações foram realizadas pessoalmente de forma a que fosse possível observar e ouvir o voluntário durante o teste. As avaliações seguiram três etapas: perguntas introdutórias, realização de um conjunto de tarefas e perguntas finais.

- ▶ **Perguntas iniciais:** Idade, se têm interesse em atividades extracurriculares (núcleos, workshops, eventos, voluntariado, etc) e se o email institucional, sigarra ou redes sociais são as plataformas que utilizam para procurar informações
- ▶ **Tarefas:** realização de 5 tarefas
 - Quantitativos: tempo de execução, número de cliques e pedidos de ajuda;
 - Qualitativos: se sentiu dificuldade a realizar alguma tarefa e porque.
- ▶ **Perguntas finais:** facilidade em utilizar a aplicação (muito difícil a muito fácil), design (muito mau a muito bom) e frequência que utilizaria a aplicação (nunca a todos os dias).

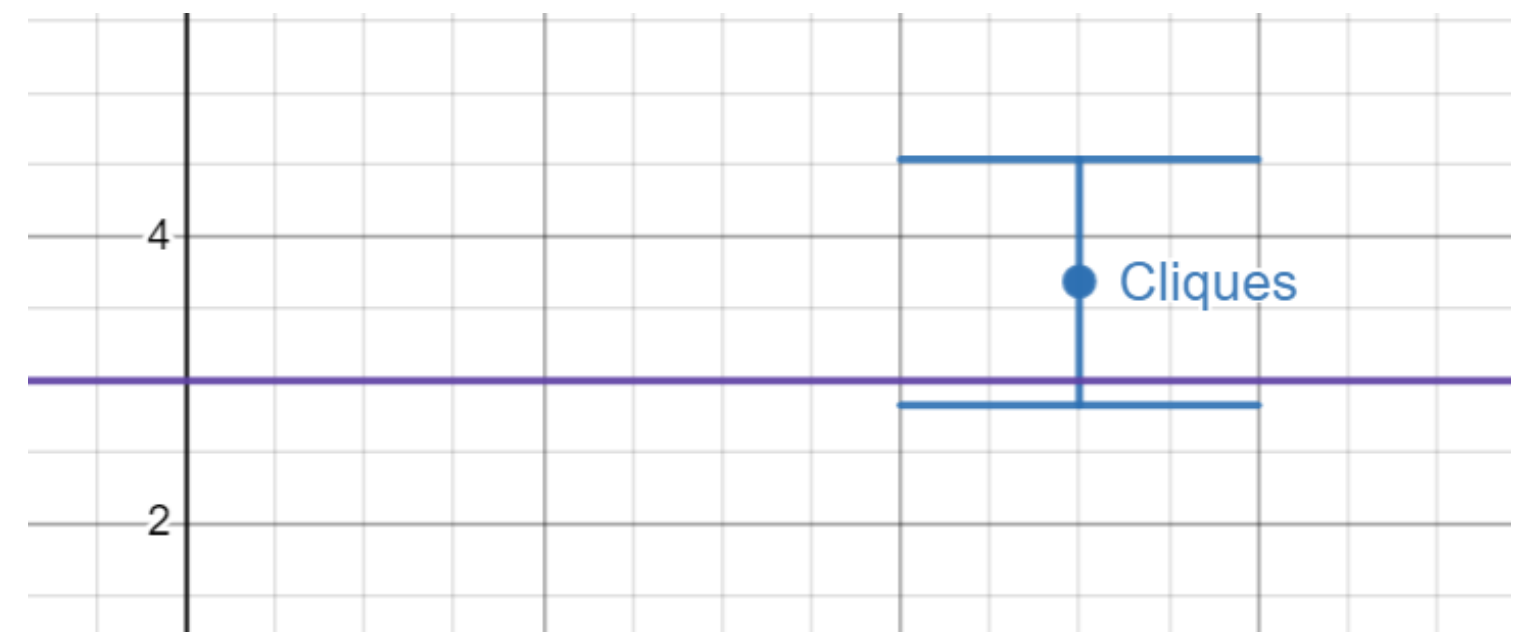
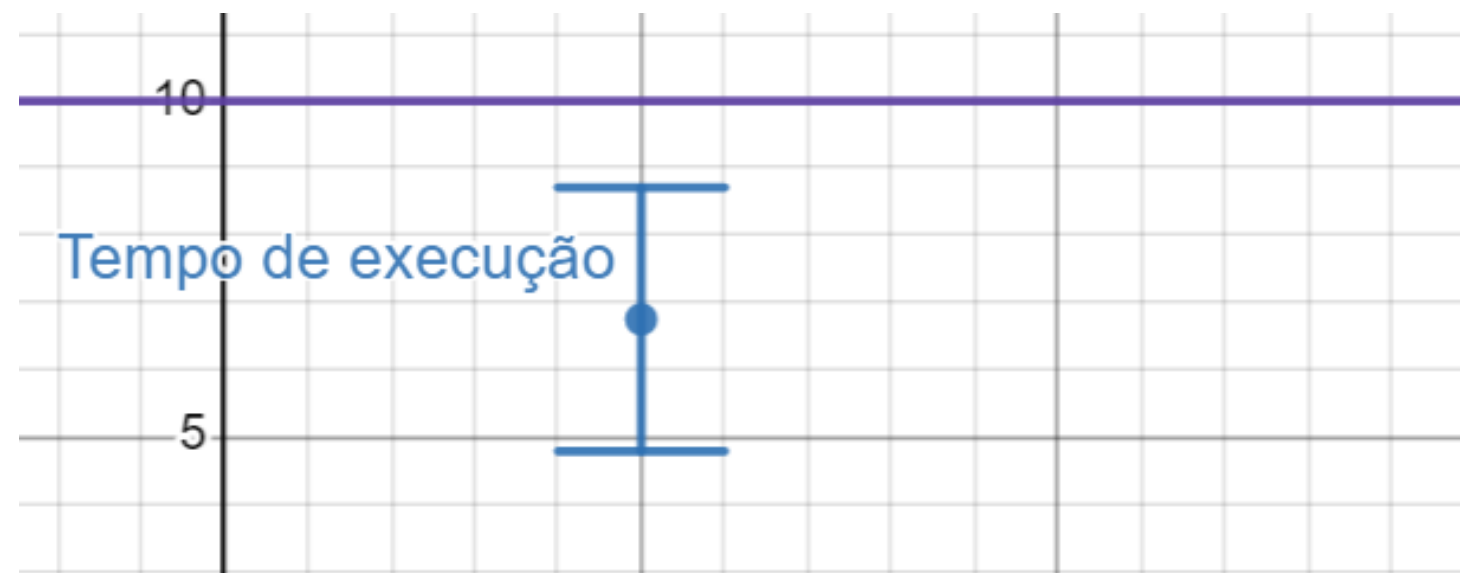
Segundo protótipo e avaliação do utilizador

Candidatar-se a uma organização

Esta tarefa foi a única que gerou dificuldade a alguns participantes. Ao observá-los durante a avaliação, notou-se que essa dificuldade ocorreu por falta de atenção relativamente aos detalhes dos eventos/organização. Os participantes que sentiram dificuldade, seleccionaram no primeiro evento do feed, acabando por ficar confusos por não encontrarem a secção das candidaturas, ou seleccionaram uma organização que não tinha botão de candidaturas abertas.

Expectativa do primeiro protótipo:

- Tempo máximo: 10s
- 90% utiliza a funcionalidade com um máximo de 3 cliques

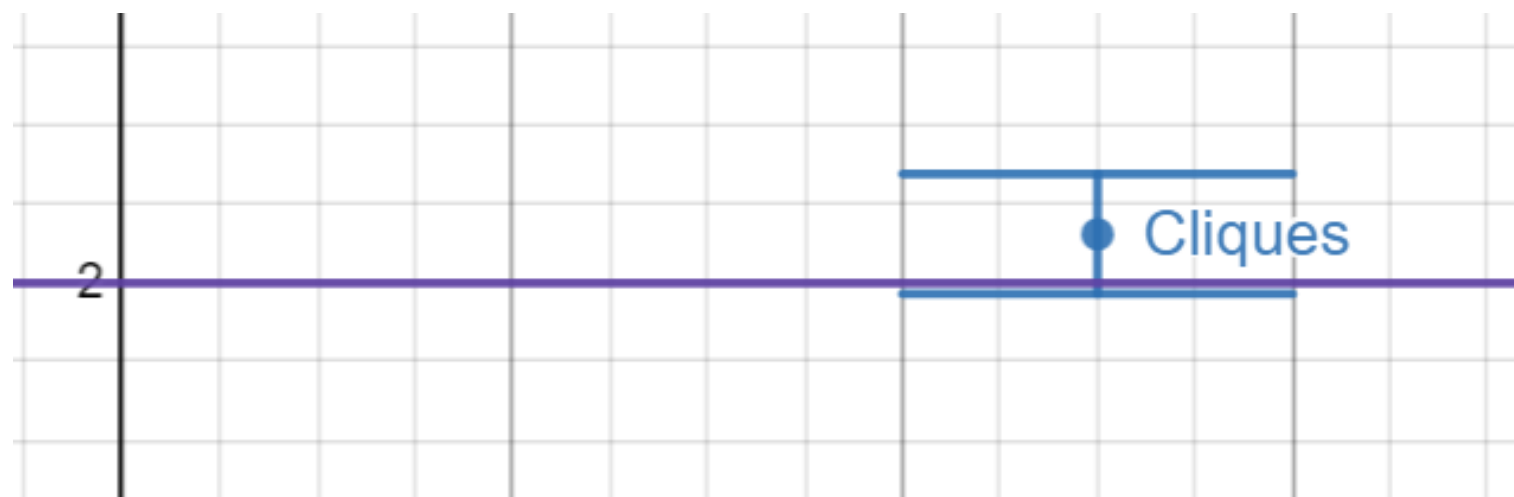
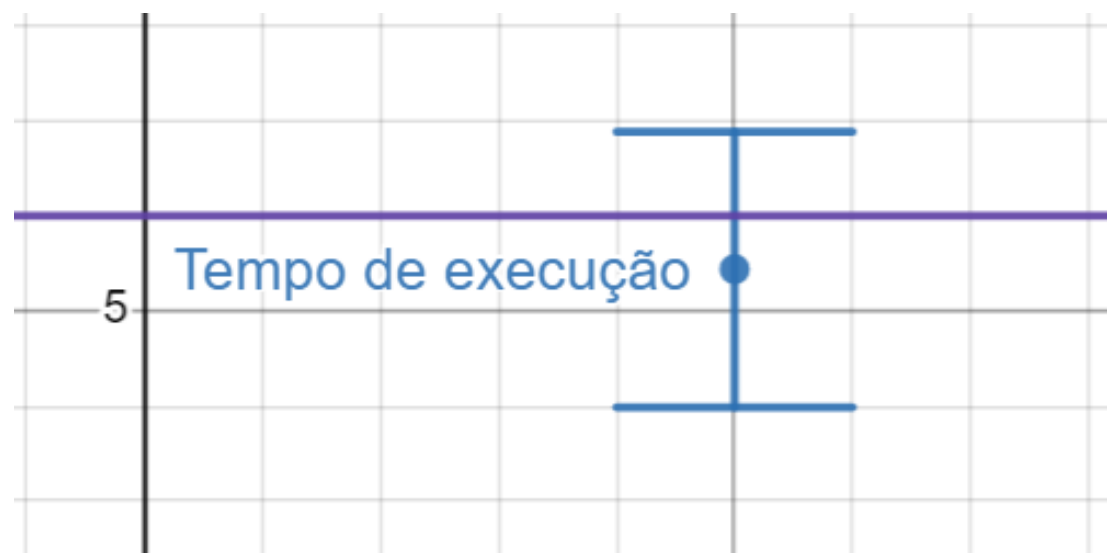


Resultados e destaques da análise estatística

ChatBox de uma organização

Expectativa:

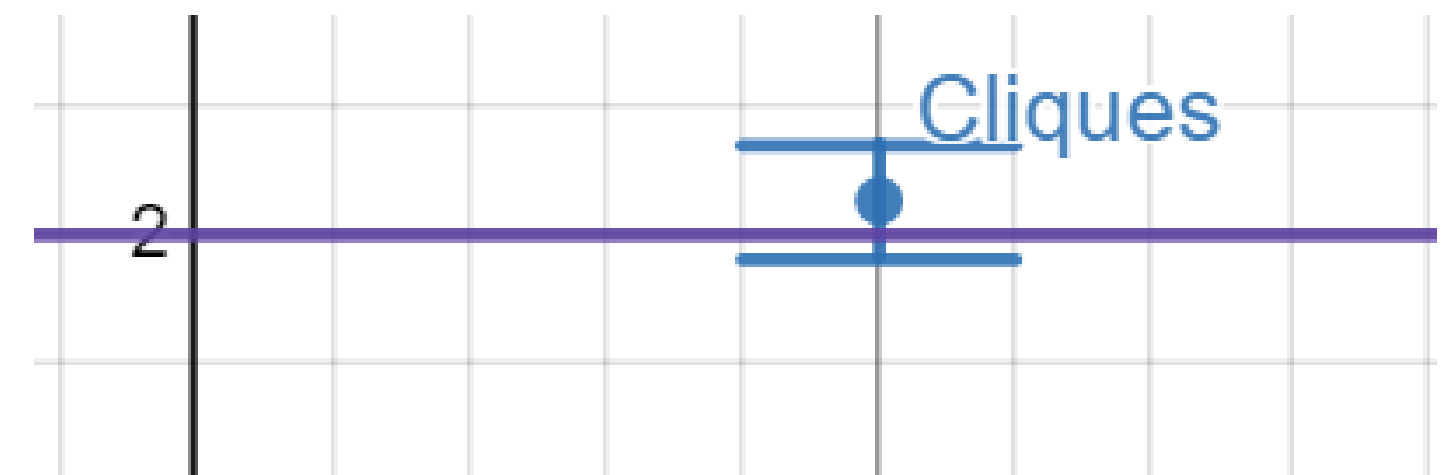
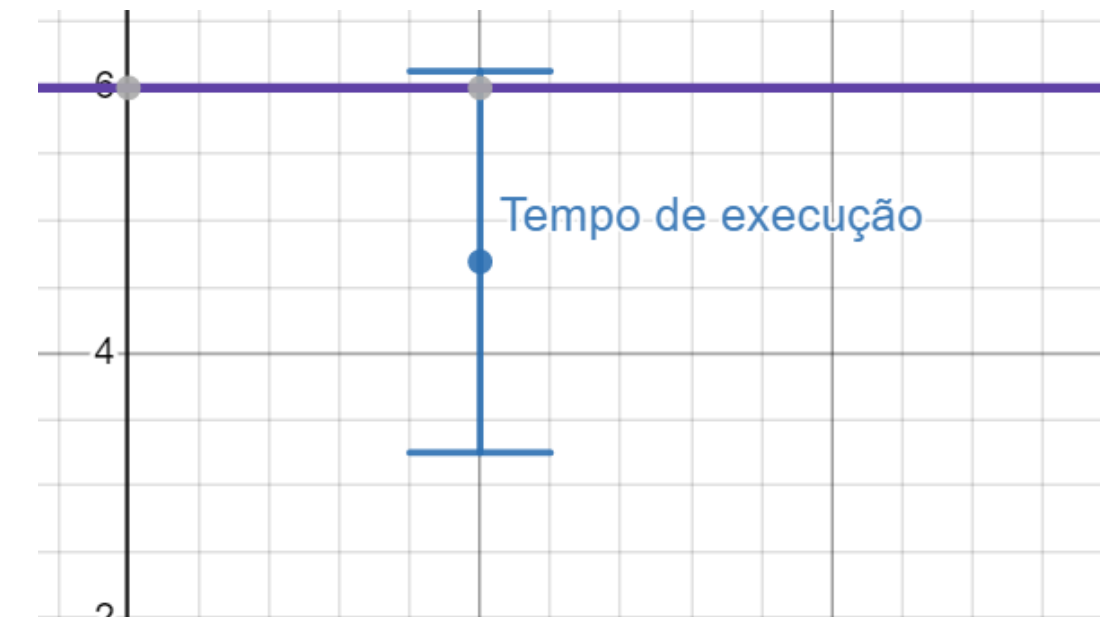
- Tempo máximo: 6s
- 90% utiliza a funcionalidade com um máximo de 2 cliques



Mapa de direções para o local

Expectativa:

- Tempo máximo: 6s
- 90% utiliza a funcionalidade com um máximo de 2 cliques



Resultados e destaques da análise estatística

O calendário de eventos: tarefa de complexidade simples em que todos os participantes reconheceram o ícone de calendário no menu e bastou apenas um clique e resultou num tempo médio de 1,5 segundos;

Comunicar um problema da app: Esta tarefa é executada de forma semelhante às redes sociais, levando os voluntários a realizá-la intuitivamente e com maior facilidade.

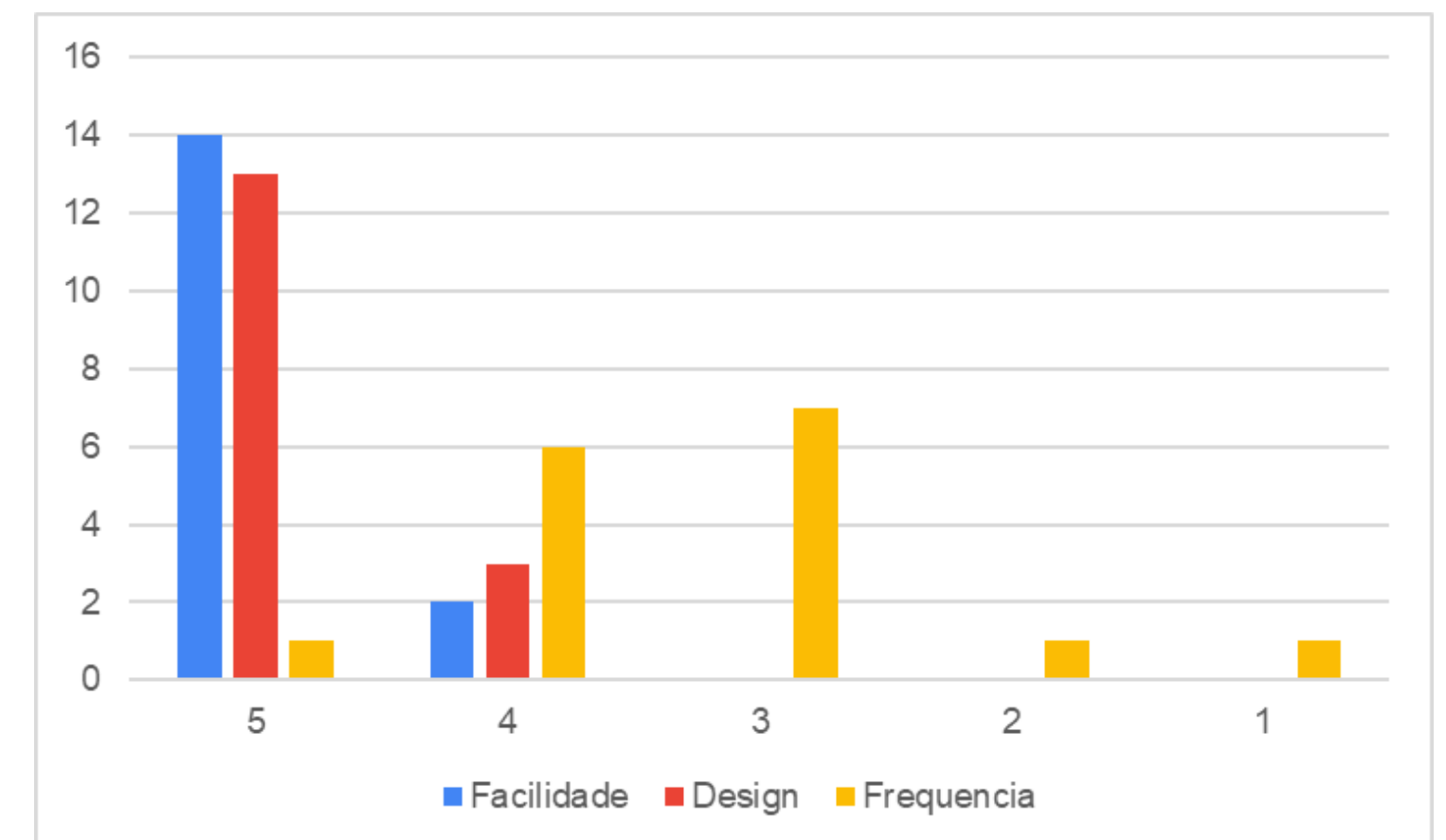
De todos os voluntários, apenas um não tem interesse em atividades extracurriculares, sendo que este estudante, em geral, levou um maior tempo de execução para concluir as tarefas.

Perguntas finais:

Facilidade: 5- muito fácil a 1-muito difícil

Design: 5-muito bom a 1-muito mau

Frequência que utilizaria a aplicação: 5-todos os dias a 1-uma vez



Conclusão

Concluimos que estas três fases de desenvolvimento foram bastante importantes para a criação de um projeto concreto.

Após cada fase tivemos a oportunidade de aperfeiçoar a nossa aplicação, obtendo, no final, um protótipo funcional que sem a avaliação contínua, através do inquérito e avaliações heurísticas, teria sido bastante mais difícil, já que conseguimos perceber exatamente o que era relevante para o utilizador.

Assim, os potenciais utilizadores testaram algumas das funcionalidades existentes num protótipo funcional com o intuito de nos fornecer um feedback, sendo que os resultados obtidos foram de encontro às nossas expectativas.

