|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| A picture containing icon  Description automatically generated | | Licenciatura em Engenharia Informática  Sistemas Gráficos e Interação | |
|  |  | |  |
| **Ano Letivo 2023/2024** | **Avaliação Periódica** | | **2º Ano, 1º Semestre** |

|  |
| --- |
| **PROJETO DE SGI** |

**Relatório de acompanhamento do**

**Projeto de Sistemas Gráficos e Interação**



|  |  |
| --- | --- |
| **Turno**: PL6 | |
| **Nº 2222049** | José Delgado |
| **Nº 2222051** | Gonçalo Ferreira |

Instituto Politécnico de Leiria

Licenciatura em Engenharia Informática

2023-2024

José Delgado

Gonçalo Ferreira

**Índice**

[1 Introdução 5](#_Toc152968435)

[1.1 Sumário Executivo 5](#_Toc152968436)

[2 Avaliação Heuristica 6](#_Toc152968437)

[2.1 Registo 1 6](#_Toc152968438)

[2.2 Registo 2 8](#_Toc152968439)

[2.3 Registo 3 9](#_Toc152968440)

[2.4 Registo 4 (Aquela situação do back to top) 10](#_Toc152968441)

[2.5 Balanço Final 11](#_Toc152968442)

[2.5.1 Tabelas com o resumo da avaliação consolidada 11](#_Toc152968443)

[3 Análise de utilizadores e tarefas e requsitos funcionais 12](#_Toc152968444)

[4 Prototipagem 13](#_Toc152968445)

[5 Avaliação do Sistema Desenvolvido 14](#_Toc152968446)

[6 Gestão do projeto 15](#_Toc152968447)

[6.1 Metodologia e controlo do Projeto 15](#_Toc152968448)

[7 Conclusão 16](#_Toc152968449)

**Índice de figuras**

[Figura 1 - Avaliação Heurística - Registo 1 7](#_Toc152968401)

[Figura 2 - Avaliação Heurística - Registo 2 8](#_Toc152968402)

[Figura 3 - Avaliação Heurística - Registo 3 9](#_Toc152968403)

[Figura 4 - Metodologia Ágil 15](#_Toc152968404)

# Introdução

No âmbito da unidade curricular de Sistemas Gráficos e Interação do 2º ano do 1º Semestre do Curso de Engenharia Informática do Instituto Politécnico de Leiria, foi desenvolvido um projeto em parceria com a “La Redoute”, recorrendo a tecnologias com o THREE JS e WEB GL, com o objetivo final de promover um artigo para venda online e respetiva interação 3D com o produto.

## Sumário Executivo

Ao longo deste relatório, serão abordados os seguintes tópicos:

* Avaliação heurística do site em estudo (onde vamos realizar a avaliação heurística do site La Redoute, apontando essencialmente os seus problemas estéticos e funcionais),
* Avaliação de Utilizares e Tarefas e Lista de Requisitos Funcionas (onde vamos realizar uma análise de utilizadores e tarefas e vamos elaborar listas de requisitos de tarefas),
* Elaboração e demonstração de um protótipo de alta fidelidade da plataforma a desenvolver,
* Por fim, vamos avaliar a plataforma desenvolvida;

# Avaliação Heuristica

Nesta secção, realizámos e apresentamos a avaliação heurística realizada. Para cada erro encontrado, vamos apresentar a sua descrição, o local onde ocorreu, a sua frequência e persistência e vamos classificar o problema com um grau de severidade. Por fim, vamos apresentar soluções encontradas e sugeridas para os respetivos problemas encontrados.

## Registo 1

|  |  |
| --- | --- |
| Registo 1 |  |
| Tarefa | Ao realizar Zoom in mais de 3x e ao descer na Página Home do site La Redoute, deixamos de ter acesso ao ícone do site na barra de navegação, o que deixa o utilizador sem saber em que site se encontra. |
| Local | Ícone na Barra de Navegação |
| Heurística | 8 |
| Descrição | Ao realizar zoom in, o utilizador perde o ícone do website. |
| Frequência | Esta situação ocorre recorrentemente em todas as páginas que contenham a barra de navegação |
| Persistência | Ocorre sempre no caso do utilizador ter realizado zoom in, ou nunca ocorre caso contrário |
| Severidade | 2 |
| Solução | Utilizar media queries para obter a resolução em tempo real da página e a partir dai dinamizar a mesma |

Uma imagem com texto, captura de ecrã, multimédia, software

Descrição gerada automaticamente

Figura 1 - Avaliação Heurística - Registo 1

## Registo 2

|  |  |
| --- | --- |
|  | Registo 2 |
| Tarefa | Na Página de Login do site La Redoute não temos acesso ao ícone do site de uma forma completa, visualizando o ícone com cortes |
| Local | Qualquer página, desde que se realize zoom out mais de 2x ou na página de login mesmo sem zoom |
| Heurística | 8 |
| Descrição | Ao realizar zoom in, o utilizador vê o ícone do website cortado. |
| Frequência | Esta situação ocorre recorrentemente em todas as páginas que contenham o ícone da La Redoute |
| Persistência | Ocorre sempre no caso do utilizador ter realizado zoom out, ou nunca ocorre caso contrário |
| Severidade | 2 |
| Solução | Utilizar media queries para obter a resolução em tempo real da página e a partir dai dinamizar a mesma |

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software, Página web

Descrição gerada automaticamente

Figura 2 - Avaliação Heurística - Registo 2

## Registo 3

|  |  |
| --- | --- |
| Registo 3 |  |
| Tarefa | Ao realizar Zoom in mais de 3x o utilizador perde algumas opções do sub-menu do site La redoute. |
| Local | Somente na Página Home |
| Heurística | 8 |
| Descrição | Ao realizar Zoom in mais de 3x o utilizador perde acesso a grande parte das opções do sub-menu do site La redoute. |
| Frequência | Ocorre sempre, desde que o utilizador faça zoom in mais de 3x |
| Persistência | Ocorre sempre no caso do utilizador ter realizado zoom in, ou nunca ocorre caso contrário |
| Severidade | 3 |
| Solução | Utilizar media queries para obter a resolução em tempo real da página e a partir dai dinamizar a mesma |

Uma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra, multimédia

Descrição gerada automaticamente

Figura 3 - Avaliação Heurística - Registo 3

## Registo 4 (Aquela situação do back to top)

## Balanço Final

### Tabelas com o resumo da avaliação consolidada

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Heurística | | Nº de vezes em que a heurística é violada |
| 1 | Visibilidade do estado do sistema | 0 |
| 2 | Correspondência entre o sistema e o mundo real | 0 |
| 3 | Liberdade e controlo pelo utilizador | 0 |
| 4 | Consistência e *standards* | 0 |
| 5 | Prevenção de erros | 0 |
| 6 | Reconhecer em vez de relembrar | 0 |
| 7 | Flexibilidade e eficiência de utilização | 0 |
| 8 | Visualmente agradável e minimalista | 3 |
| 9 | Ajuda utilizadores a reconhecer e recuperar dos erros | 0 |
| 10 | Ajuda e documentação | 0 |
| Total | | 3 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Severidade | | Nº de vezes em que a severidade em causa foi atribuída |
| 0 | Não existe consenso de que seja um problema de usabilidade | 0 |
| 1 | Problema cosmético | 0 |
| 2 | Problema menor | 2 |
| 3 | Problema significativo | 1 |
| 4 | Problema catastrófico | 0 |
| Média | | 1.5 |

# Análise de utilizadores e tarefas e requsitos funcionais

# Prototipagem

Falar do figma e do nosso prototipo

# Avaliação do Sistema Desenvolvido

No fim, avaliar a nossa plataforma, meter bastantes prints e explicar o nosso site

Mostrar tudo o que é positivo, e neste ponto que temos de mostrar que somos os maiores

# Gestão do projeto

Nesta secção são explicadas as metodologias de trabalho e a metodologia de controlo de progresso do projeto feito pela equipa de desenvolvimento.

## Metodologia e controlo do Projeto

Para realizar o controlo do projeto, decidimos utilizar metodologia ágil, de forma a ser possível utilizar o utilitário Microsoft Office Project, que permite manter o projeto organizado, compacto e em dia. Com o Microsoft Office Project é possível abordar tudo, desde gestão temporal, gestão orçamental, gestão de recursos, comparar o desempenho real com o planeado, analisar tendências, avaliar e gerir alternativas e executar ações de correção. Todas as semanas há um controlo de projeto com a junção de todos os elementos da equipa de desenvolvimento numa reunião, onde são tomadas as decisões acerca do projeto.



Figura 4 - Metodologia Ágil

# Conclusão

A primeira parte de um projeto que se inicia, é elaborar um plano para o mesmo. Este plano poderá indicar as diversas etapas que são necessárias ultrapassar, para que este seja concluído com sucesso. No entanto, existe um elemento que não devemos esquecer no momento de elaborar um plano: todos os dias são diferentes. Isto quer dizer que a motivação não será sempre a mesma, que outras atividades poderão surgir, que podem existir contratempos das mais diversas ordens ou até mesmo os nossos estados emocionais não serão sempre os mesmos todos os dias. Por estes motivos, devemos fazer planos flexíveis e que não causem frustração quando alguma das etapas não for cumprida.

Com este projeto, foi-nos possível desenvolver e aprimorar capacidades de programação WEB, utilizando HTML, CSS e JS, recorrendo a motores 3D, como por exemplo, o THREE JS e o WEB GL. Cada vez mais, na atualidade, é importante um engenheiro informático ter mais conhecimento no que toca a linguagens de programação, frameworks e motores de desenvolvimento web. No desenvolvimento deste projeto, sentimos a nossa evolução pessoal e profissional, no que toca tanto à organização do projeto, bem como o seu desenvolvimento.

Como grupo, achamos que desenvolvemos uma excelente proposta de projeto no que toca ao que nos foi pedido, e sentimos um sentimento de sucesso no que toca ao produto que desenvolvemos. No nosso ponto de vista, foi utilizada uma organização de página e um design bastante intuitivos, o que é extremamente essencial neste tipo de projetos. Para além disso, a nossa principal preocupação e foco era, sem dúvida, o utilizador.

Em suma, podemos garantir que adquirimos variados conhecimentos no desenvolvimento e análise de interfaces, sendo estes mesmos conhecimentos demonstrados no nosso produto desenvolvido.