# RELATÓRIO DO PREJETO

Projeto de SGI

# Conteúdo

Autoria	
Avaliação Heurística	
Tabelas com o resumo da avaliação consolidada	
Protótipo	
Interface 3D WEB	14
Design da Interface	14
Animações/Simulações	14
Interação	14

# Autoria

Este trabalho foi realizado por:

Gonçalo Alexandre Bernardino Rosa Paulino Nº 2201803

Rafael Ferreira Tavares № 2201798

#### Análise de Utilizadores e Tarefas

Nesta etapa criamos um <u>questionário</u><sup>[1]</sup> para avaliar, caracterizar e sondar os potenciais utilizadores, e as tarefas que os mesmos realizam ao interagir com o website da *La Redoute*.

[1] https://forms.gle/BwPFM5vQZH3Ptnyg7

### Lista de Requisitos Funcionais

Após a análise efetuada no ponto anterior concluímos que a interface 3D que desenvolveremos necessitará de pelo menos as seguintes funções:

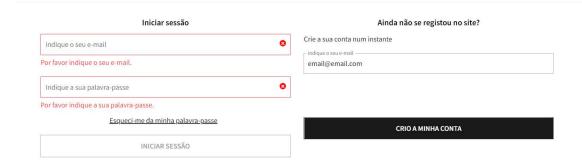
- Visualizar um objeto nas suas diferentes opções de texturas, cores e modelos disponíveis.
- Visualizar um objeto em diferentes iluminações.
- Observar o objeto de diferentes ângulos.
- Interagir com os diferentes compartimentos de um objeto (quando aplicável).
- Uma interface responsiva e inclusiva para quem tenha problemas de visão.

# Avaliação Heurística



Registo 1

	Registo 1
Tarefa	Criar uma nova conta
Local	Página de autenticação
Heurística	4, 5
Descrição	Ao inserir um email inválido no campo de login, o formulário verifica logo se o mesmo é válido e informa o utilizador, contudo ao criar uma conta o email só é validado no fim de submeter o formulário. O website comportasse de duas maneiras diferentes para um mesmo acontecimento.
Frequência	-
Persistência	Acontece sempre que se insere um novo email no campo.
Severidade	2
Solução	Verificar se o email é correto antes de carregar no botão.



Registo 2

	Registo 2
Tarefa	Criar uma nova conta
Local	Página de autenticação
Heurística	2
Descrição	Quando se escreve algo nos campos de Iniciar Sessão e depois se apaga, o erro persiste mesmo que se escreva algo nos campos de "criar uma conta" o que pode induzir o utilizador em erro.
Frequência	-
Persistência	Acontece sempre que se repete este processo.
Severidade	0
Solução	Quando se escreve algo nos campos de criar uma conta limpar os erros presentes nos campos de iniciar sessão quando os mesmos estão vazios.

#### **CRIO A MINHA CONTA**

#### Registo 3

	Registo 3
Tarefa	Criar uma conta
Local	Página de autenticação
Heurística	2
Descrição	Descrição do botão não é clara o suficiente
Frequência	Aparece 1 vez em toda a página.
Persistência	-
Severidade	1
Solução	Alterar o texto do botão para "criar a minha conta"

#### Os meus dados

Endereço de E-mail* — GRPAULINO8@GMAIL.COM	
Palavra-passe —	OCULTAR
A palaura passa dovorá tor 9 a 16 caractoros com	pelo menos uma letra maiúscula e um algarismo
s palavia-passe devela tel 6 a 16 caracteres, com	peto menos ama teta matascata e am algansmo
A sua palavra-passe deverá ter:	peter menos una tetra mataseata e um algunsmo
	Pelo menos um número

#### Registo 4

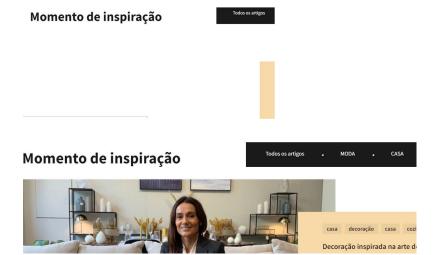
	Registo 4
Tarefa	Ver a palavra-passe atual.
Local	Página dos dados pessoais (perfil do utilizador).
Heurística	8
Descrição	Quando se faz login/registo pelo Google/Facebook/Apple o website diz que a palavra-passe do utilizador é "*********** quando o mesmo a tentar ver.
Frequência	-
Persistência	-
Severidade	1
Solução	Informar o utilizador que como entrou utilizando uma das plataformas disponíveis, não tem palavra- passe.

#### Carrinho (1)



#### Registo 5

	Registo 5
Tarefa	Adicionar um item do carrinho aos favoritos e removê-lo do carrinho
Local	Carrinho de compras
Heurística	9
Descrição	Ao analisar o website deparei-me com um erro ao tentar guardar um artigo para mais tarde que não incluía nenhuma explicação ao que o possa ter causado.
Frequência	
Persistência	-
Severidade	2
Solução	Mensagens de erro mais explicativas do que se passou.



Registo 6

	Registo 6
Tarefa	Navegar o website
Local	Magazine de tendências, pesquisa de produtos, etc
Heurística	1
Descrição	Por vezes ao entrar numa página a mesma fica com algumas partes brancas/vazias durante 1 ou 2 segundos sem mostrar qualquer informação de que a página ainda está a carregar
Frequência	Raro
Persistência	Acontece poucas vezes, pois as imagens acabam por ficar em cache.
Severidade	2
Solução	Incluir algum símbolo/imagem indicativa de que a página ainda não terminou de carregar.



Registo 7

	Registo 7
Tarefa	Filtrar a pesquisa de um produto.
Local	Pesquisa de produtos.
Heurística	7
Descrição	Não é possível selecionar vários tipos de filtros e aplicá-los ao mesmo tempo.
Frequência	-
Persistência	-
Severidade	2
Solução	Incluir um botão "aplicar todos", ou remover a necessidade de carregar no botão "aplicar".



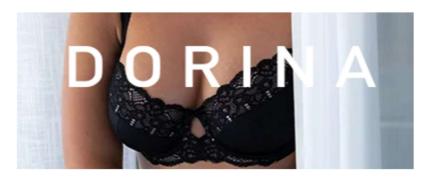
Registo 8

	Registo 8
Tarefa	Filtrar a pesquisa de um produto.
Local	Pesquisa de produtos.
Heurística	8
Descrição	O botão para remover todos os filtros não se destaca dos outros.
Frequência	-
Persistência	-
Severidade	3
Solução	Dar uma sombra ou uma cor diferente a este botão para que se destaque dos outros.



#### Registo 9

	Registo 9
Tarefa	Cancelar a adição de um artigo ao carrinho de compras.
Local	Página do produto.
Heurística	3
Descrição	Não existe um botão que permita anular/cancelar a adição que acabou de ser feita ao carrinho, apenas permitem continuar as compras e finalizar a encomenda.
Frequência	-
Persistência	-
Severidade	4
Solução	Adicionar um botão, no diálogo, que permita anular a ação que acabou de ser feita.



Registo 10

	Registo 10
Tarefa	Observar a página
Local	Página Inicial
Heurística	8
Descrição	Logotipo de cor branca confunde-se com a imagem dificultando a leitura do mesmo
Frequência	Raro
Persistência	-
Severidade	1
Solução	Utilizar cores que façam contraste entre si

# Tabelas com o resumo da avaliação consolidada

Heurística		Nº de vezes em que a heurística é violada
1	Visibilidade do estado do sistema	1
2	Correspondência entre o sistema e o mundo real	2
3	Liberdade e controlo pelo utilizador	1
4	Consistência e standards	1
5	Prevenção de erros	1
6	Reconhecer em vez de relembrar	0
7	Flexibilidade e eficiência de utilização	1
8	Visualmente agradável e minimalista	3
9	Ajuda utilizadores a reconhecer e recuperar dos erros	1
10	Ajuda e documentação	0
Total		11

Seve	ridade	Nº de vezes em que a severidade em causa foi atribuída
0	Não existe consenso de que seja um problema de usabilidade	1
1	Problema cosmético	3
2	Problema menor	4
3	Problema significativo	1
4	Problema catastrófico	1
Média		1,8

### Protótipo

O protótipo foi desenvolvido na ferramenta web *Figma* (<u>www.figma.com</u>). O mesmo foi feito de maneira que fosse diferente do site original da *LaRedoute* mas baseando-se e herdando algumas características.

Para que certos elementos sejam iguais em todas as páginas, criámos dois *assets*, um para a top bar e outro para o *footer* da página.



O protótipo tem quatro páginas:

La Redoute Loja Sobre

La Redoute Loja Sobre

La Redoute

A sua loja online

Copyright © La Redoute 2021

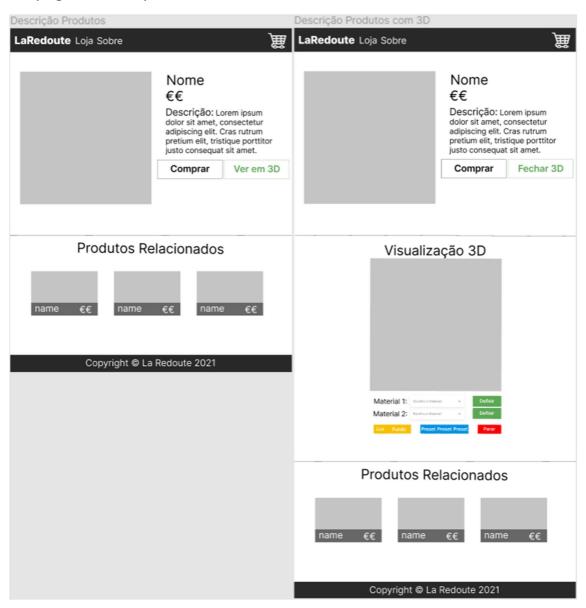
- A página de sobre nós



- A página de todos os produtos



#### E a página de um produto



#### Interface 3D WEB

#### Design da Interface

O nosso site foi feito através de um template à base do Bootstrap.

Para facilitar o desenvolvimento do projeto utilizámos uma versão alterada (por nós) das *BuildTools* disponibilizadas no website do *Bootstrap*. Este procedimento facilitou a alteração das cores estabelecidas por omissão para a customização de alguns elementos.

#### Animações/Simulações

Em relação às animações, tivemos em consideração, sempre que possível, incluir símbolos e cores diferentes, de modo a corresponder ao estado dos botões para as pessoas que têm dificuldade em distinguir as cores, transmitindo também a sensação da alteração do estado do botão, sempre que o utilizador interagir com os mesmos.

#### Interação

A parte da interação corresponde á visualização 3D onde o utilizador pode observar a bancada na página web.

É apresentado ao utilizador um género de menu onde pode escolher as diversas combinações de materiais que deseja aplicar à bancada. Tem um botão de luz com que pode interagir e um botão de fundo para alternar o fundo entre preto e branco. Implementámos também três botões para abrir as portas da bancada e fazer subir/descer a prateleira.

Por fim, o utilizador pode fazer o objeto rodar com o rato, de livre vontade, apreciando todos os ângulos da peça.