



Interação Pessoa Computador

Fase 2

Docente: Teórico-Prática:
Diogo José Monteiro Morgado Abrantes

Autores:
Bruna Marques, up202007191
Francisca Guimarães, up202004229
Inês Oliveira, up202103343

1º Semestre

Ano Letivo
2022/2023

Índice

1.	Descrição do Projeto	3
2.	Wireflows.....	3
2.1	Log in e Sugestão de atividades extracurriculares de acordo com os gostos do utilizador	3
2.2	Inscrição nas atividades diretamente a partir da aplicação	4
2.3	Notificação da abertura das inscrições a eventos/associações	4
2.4	Calendário dos eventos mensais e diários da faculdade do utilizador	5
2.5	Localização em tempo real para o local da atividade/associação.....	5
2.6	Chatbox de dúvidas com os organizadores da atividade	6
2.7	Pesquisar por organizações/eventos.....	6
2.8	Reportar bugs	6
2.9	Listar os eventos que um utilizador vai e Log out	7
3.	Resultados da Avaliação Heurística	7
4.	Correções e Melhoramentos para a Fase 3.....	8
5.	Conclusões.....	8
6.	Anexos	9
6.1	Avaliação Heurística efetuada pelo grupo 4.....	9
6.2	Avaliação Heurística efetuada pelo grupo 6.....	10

1. Descrição do Projeto

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 todas as oportunidades extracurriculares propostas pela nossa faculdade.

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

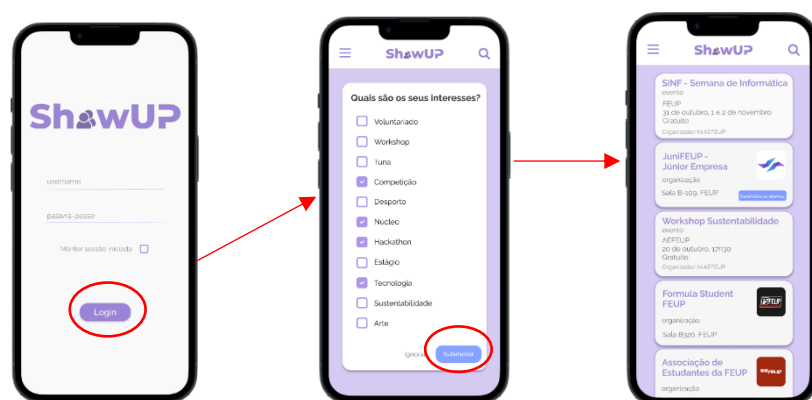
De momento, a ShowUp apresenta como funcionalidades principais:

- Log in;
- Sugestão de atividades extracurriculares de acordo com os gostos do utilizador;
- Inscrição nas atividades diretamente a partir da aplicação;
- Notificação da abertura das inscrições a eventos/associações;
- Calendário dos eventos mensais e diários da faculdade do utilizador;
- Localização em tempo real para o local da atividade/associação;
- Chatbox de dúvidas com os organizadores da atividade;
- Pesquisar por organizações/eventos;
- Reportar bugs; (adicionado)
- Listar os eventos que um utilizador vai. (adicionado)
- Log out; (adicionado)

2. Wireflows

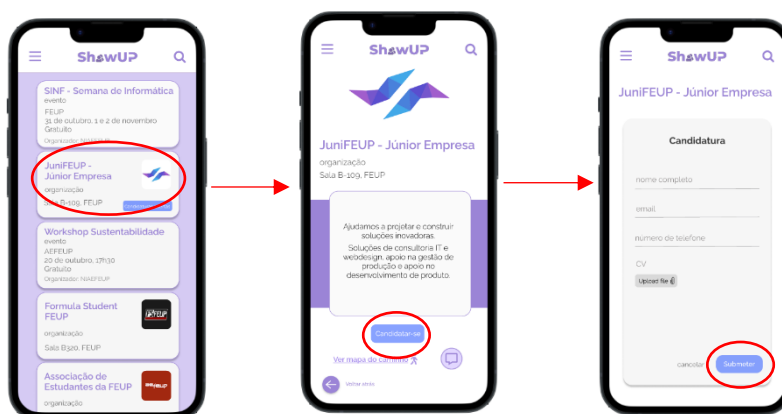
2.1 Log in e Sugestão de atividades extracurriculares de acordo com os gostos do utilizador

Após autenticação, o utilizador seleciona os seus interesses entre as opções de uma lista e é recomendado atividades ou eventos que se adequam aos seus gostos. Além disso, conforme o utilizador utiliza a app, os seus interesses serão reconhecidos através de uma tecnologia AI.



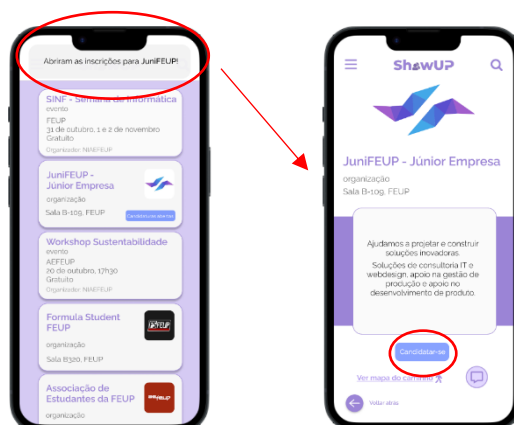
2.2 Inscrição nas atividades diretamente a partir da aplicação

Depois de ver o feed onde aparecem os eventos e organizações do interesse do utilizador, é possível explorar a página de um núcleo, por exemplo, e candidatar-se ao mesmo de forma direta através da aplicação



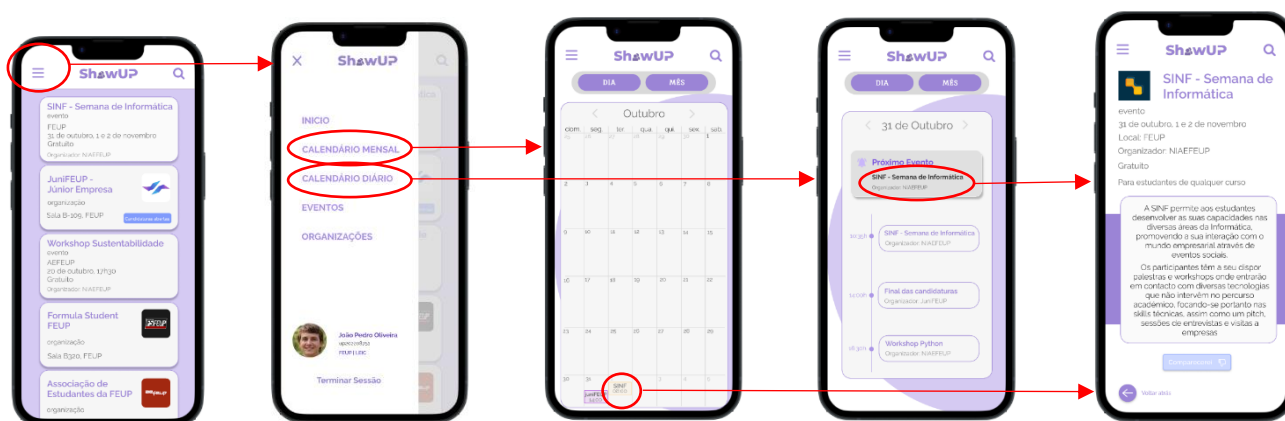
2.3 Notificação da abertura das inscrições a eventos/associações

Todas as organizações e eventos têm uma data de abertura para as candidaturas/inscrições. Cada utilizador receberá uma notificação nessa data se for algo do seu interesse.



2.4 Calendário dos eventos mensais e diários da faculdade do utilizador

Após login, o utilizador consegue aceder ao calendário diário e mensal através do menu. Podendo aceder diretamente, através dos calendários, à página do evento.



2.5 Localização em tempo real para o local da atividade/associação

Esta funcionalidade permite ao utilizador partilhar a sua localização e obter indicações do trajeto restante até chegar à sala pretendida.



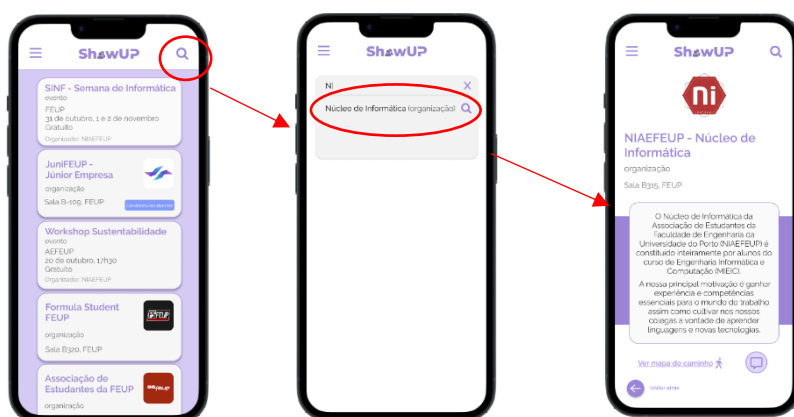
2.6 Chatbox de dúvidas com os organizadores da atividade

Através desta funcionalidade é possível estabelecer contacto direto e tirar dúvidas de forma mais eficaz com os responsáveis pela organização.



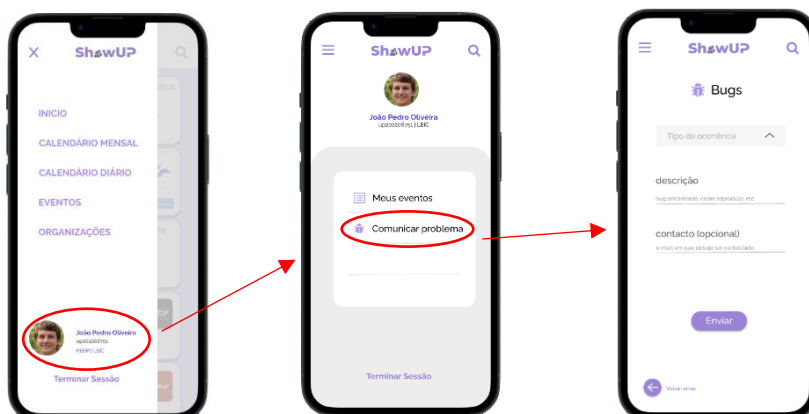
2.7 Pesquisar por organizações/eventos

É possível pesquisar pelo nome da organização/evento na barra de pesquisa.



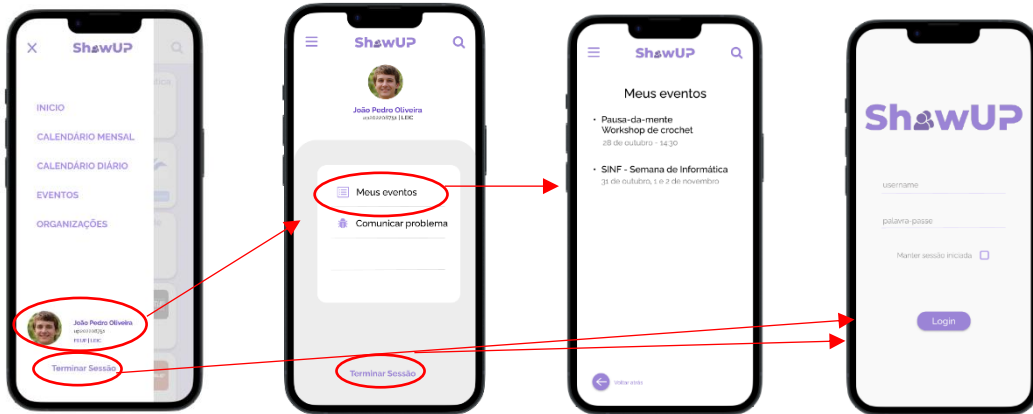
2.8 Reportar bugs

É possível reportar bugs encontrados de modo a melhorar a aplicação para todos os seus utilizadores.



2.9 Listar os eventos que um utilizador vai e Log out

É possível listar os eventos a que um utilizador vai, auxiliando a organização do utilizador. Para além disso é possível, a qualquer momento no menu, terminar sessão.

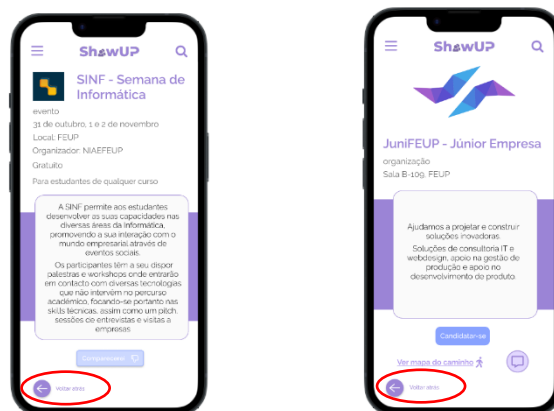


3. Resultados da Avaliação Heurística

Os principais problemas identificados na versão do protótipo apresentado aos avaliadores foram os seguintes:

- Falta de botão para "voltar" à página anterior;

Avaliado pelo grupo 04 como um heurística 7 e severidade 3 e pelo grupo 06 como um heurística 3 e severidade 2, e assim, tem uma severidade média de 2,5. Corrigiu-se acrescentando um botão com o símbolo de uma seta.



Além disso, o grupo T10G04 avaliou que:

- Não existe um botão para a página da organização a partir do evento que está a organizar;

Esta observação foi avaliada como um heurística 7 e severidade 2 e corrigida adicionando uma transição para a página do organizador quando se pressiona o seu nome na página do evento.



- Não existe uma documentação de “ajuda” e sugeriu que fosse acrescentada a página do utilizador;

Avaliado como uma heurística 10 e severidade 3. No entanto, a ShowUp já apresenta uma página “Comunicar um problema”, em que o utilizador pode reportar um erro, com o intuito de receber ajuda.

4. Correções e Melhoramentos para a Fase 3

Quanto às correções a realizar futuramente, daremos prioridade a adicionar mais dados à nossa aplicação de modo a torná-la o mais funcional possível, bem como a corrigir pequenos pormenores que possam ter sido esquecidos.

5. Conclusões

Nesta fase, apresentamos o protótipo do nosso projeto a elementos externos ao processo criativo da aplicação de forma a simular um primeiro contacto de possíveis utilizadores com a aplicação. Assim, conseguimos, através das avaliações heurísticas que nos foram atribuídas, otimizar o nosso projeto refazendo e/ou adicionando funcionalidades.

Concluimos, assim, que a prototipagem é um processo fundamental no desenvolvimento de aplicações visto que nos ajuda a repensar sobre as partes do projeto que queremos implementar e a encarar de uma forma mais clara o rumo a tomar para o desenvolvimento da próxima fase.

6. Anexos

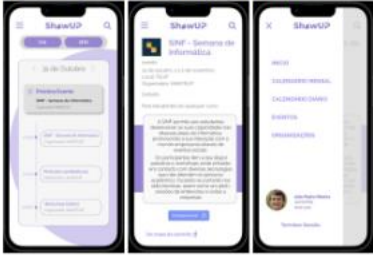


6.1 Avaliação Heurística efetuada pelo grupo 4

HCI Winter Semester 2021 - 2022

Heuristic Evaluation Report

Group evaluated: T10 G5 - ShowUp

Evaluated by group: T10 G4

Problem #	Issue (include screenshot)	Heuristic(s)	Severity (1-4)
1	<p>Quando se abre a página de um evento através do calendário não há nenhum botão que nos leve à página anterior, temos de ir ao side-menu para voltarmos ao calendário. Exemplo:</p> 	7	3
2	<p>Quando se abre um evento não existe nenhum botão nem ligação que nos leve para a página da organização que o está a desenvolver. Exemplo, não há nenhuma ligação direta entre estas duas páginas:</p> 	7	2
3	<p>Não existe documentação de "ajuda". Poderia ser colocada nesta página:</p> 	10	3


6.2 Avaliação Heurística efetuada pelo grupo 6

HCI Winter Semester 2021 - 2022

Heuristic Evaluation Report

Group evaluated: 5 - ShowUp

Evaluated by group: 6

Problem #	Issue (include screenshot)	Heuristic(s)	Severity (1-4)
1	Falta botão "voltar" em algumas páginas. 	3	2