



SPORTHUB

Interação Pessoa Computador 2023-2024

3LEIC04 G05

João Filipe de Menezes Falcão e Sousa Guedes (up202108711@up.pt)

Eduardo Afonso Soares Ferreira Machado (up202105337@up.pt)

Luís Vieira Relvas (up202108661@up.pt)

Contents

SPORTHUB.....	1
Descrição resumida do projeto	3
Wireflow do protótipo.....	3
Task 1 – Realização do Desafio Diário.....	3
Task2 – Visualização do Ranking:	5
Task3 – Pesquisa de Perfis:	5
Resultados da Avaliação Heurística:	6
Correções para a Fase 3.....	8
Conclusão	8

Descrição resumida do projeto

MindWork é uma aplicação desenvolvida para smartphones a pensar na rotina das pessoas mais “sábias”. O principal objetivo é tentar incutir no dia a dia dos utilizadores um momento para exercitarem a mente e saírem da rotina.

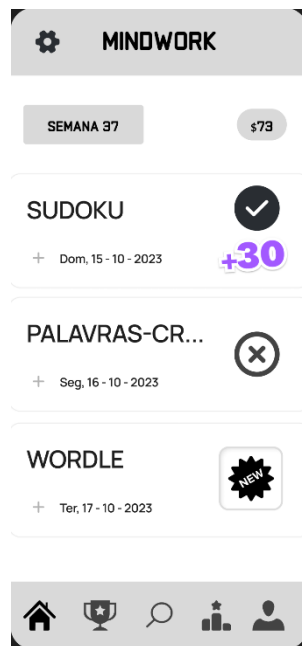
Nesta fase do projeto, foram implementadas 3 tarefas:

- 1) Realização do Desafio Diário;
- 2) Visualização do Ranking;
- 3) Pesquisa de Perfis;

Wireflow do protótipo

Task 1 – Realização do Desafio Diário

Após iniciar sessão o Utilizador deparar-se-á com o seguinte display:



Neste “menu inicial” estão ao dispor do Utilizador algumas informações relativamente:

- 1) A semana em que se encontra;
- 2) A quantidade de moedas virtuais que possui;
- 3) Configurações da aplicação nomeadamente brilho e som;
- 4) Uma barra de navegação que permite o “flow” entre páginas;
- 5) Histórico da realização dos desafios diários:
 - a. O ícone “X” informa que o desafio diário não foi concluído;
 - b. O ícone “✓” informa que o desafio diário foi concluído com sucesso;
 - c. O ícone “New” informa que o novo desafio diário está disponível.

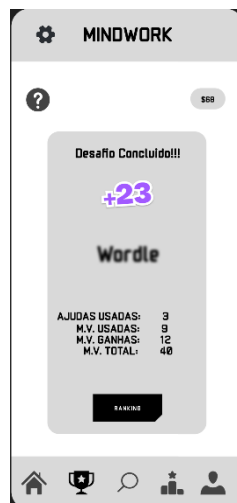
Após iniciar o desafio diário o Utilizador:

- 1) Poderá utilizar moedas virtuais na loja virtual de modo a obter ajudas na resolução do enigma. A quantidade de moedas virtuais é semelhante da página acima representada também é fornecida no Layout da página.
- 2) Caso não conheça o jogo, ser-lhe-á fornecido o contexto necessário para que todas as suas dúvidas sejam esclarecidas a partir do ícone “?”.



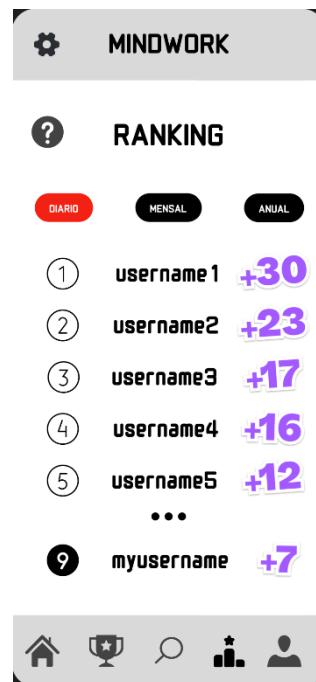
Assim que o Utilizador termine o desafio diário poderá:

- 1) Verificar a pontuação que obteve na realização do mesmo.
- 2) A quantidade de moedas virtuais ganhas tendo em conta a quantidade de ajudas usadas.



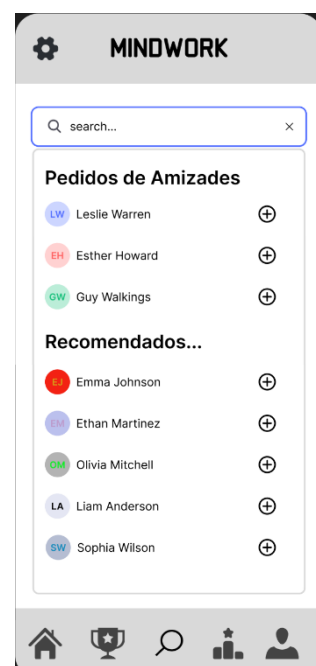
Task2 – Visualização do Ranking:

Como referido anteriormente a cada utilizador ser-lhe-á atribuída uma pontuação caso este conclua o desafio, dessa forma, para gerar competitividade entre os participantes, é útil a construção de um ranking. O nosso ranking é composto por três filtros: Diário, Mensal e Anual como se pode verificar na seguinte imagem:



Task3 – Pesquisa de Perfis:

A nossa última task implementada é a pesquisa de perfis. Tendo em conta o nosso público-alvo, decidimos estruturar esta tarefa com base em aplicações muito requisitadas pelos mesmos.



Como é possível verificar a página está organizada em três “campos”:

- 1) A pesquisa de perfis pode ser realizada a partir de uma barra de pesquisa.
- 2) Pode-se também verificar:
 - a. Os pedidos de amizade que outros utilizadores nos enviaram;
 - b. Os recomendados.

Resultados da Avaliação Heurística:

Problema #	Descrição	Heurística	Severidade
1	A forma como são apresentados os pontos como o uso do dólar (\$) não deixa claro que é uma moeda virtual.	2	1
2	O acesso ao jogo não é intuitivo visto que se clicarmos no nome do jogo não nos redireciona para o jogo, apenas o ícone de NEW.	7	3
3	Os dados não são apresentados de forma clara. Não está bem identificada a diferença entre o que é a moeda virtual e a pontuação do jogo.	1	1
4	Após concluir o jogo e ver a pontuação, somos levados para uma página com o ranking. No entanto, não deixa claro se se trata do ranking para esse jogo em específico ou da pontuação geral.	1	2
5	Ao visualizar a lista de jogos, é possível visualizar um “mais” ao lado da data, que dá a entender ao utilizador que se pode adicionar alguma coisa. No entanto, não tem utilidade nenhuma.	1	2

Dos aspetos mencionados na Avaliação, salientamos o seguinte:

- 1) No problema 3, facilmente nos apercebemos que, apesar de na nossa perspetiva ser clara a diferença entre a Moedas Virtual e a Pontuação obtida, essa perspetiva não era unânime.

Problema #	Descrição	Heurística	Severidade
1	Os desafios na página principal estão ordenados do mais antigo para o mais recente. O mais recente devia estar no topo.	4	1
2	Quando o prazo para concluir uma tarefa específica tiver expirado, não há nada que indique que não possa realizar uma ação sobre ela (por exemplo, ao clicar, pode surgir um pop-up a informar algo como "Não pode realizar mais ações neste desafio.").	6,9	2
3	Não há forma de saber o montante total de pontos/créditos que um jogador ganhou, apenas o montante que ganhou num dia/mês/ano e o saldo atual.	6	1
4	Não há indicação quando a quantidade de pontos/créditos não é suficiente para desbloquear uma pista dentro do quebra-cabeça.	9	3
5	Não há uma indicação clara de que as tarefas de outras semanas podem ser visualizadas ao interagir com o número da semana (por exemplo, setas para ver a semana anterior/próxima poderiam ser adicionadas).	2	2

Dos aspetos mencionados na Avaliação, consideramos como úteis para o desenvolvimento futuro da nossa aplicação os seguintes:

- 1) Problema 1: Em termos funcionais apesar de não alterar nada, em termos visuais torna-se mais apelativo;
- 2) Problema 2: Embora seja possível verificar a expiração do prazo, seria benéfico incluir um feedback mais explícito, como por exemplo um pop-up.
- 3) Problema 4: Apesar de não ser uma das tarefas implementadas para esta fase, observamos que há uma ausência de informação relativamente a este problema;

Correções para a Fase 3

Na seguinte tabela, tendo por base as avaliações que foram feitas á nossa aplicação, chegamos às seguintes conclusões:

Problema	Solução
1	Reordenar a forma como são mostrados na página inicial os Desafios Diários: Ordenar do mais recente para o mais antigo.
2	Introduzir uma página com FAQ's que permita esclarecer eventuais dúvidas sobre a utilização da aplicação.
3	Na parte do Ranking adicionar mais um filtro para que os utilizadores possam saber qual a sua pontuação total desde que começaram a interagir com a aplicação.
4	Introduzir uma restrição na página inicial que impede o utilizador de realizar um desafio diário que já tenha expirado.
5	Clarificar a diferença entre moedas virtuais e a pontuação obtida na realização dos desafios diários.

Conclusão:

Nesta segunda etapa, iniciamos o desenvolvimento do protótipo para a nossa aplicação, com vista a responder com as necessidades do nosso público-alvo. Esse protótipo foi de seguida avaliado por *experts*, que nos permitiu obter pontos de vista completamente diferentes dos nossos. Estes pontos de vista serão muito uteis num desenvolvimento futuro da aplicação.

Anexos:


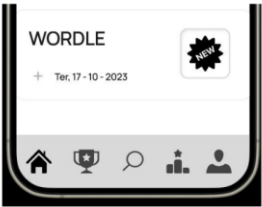


HCI Winter Semester 2023 - 2024

Heuristic Evaluation Report

Class Nr.: LEIC04 - 09/11/23 - Thiago Sobral

Group evaluated: 5 - MindWork

By group: 6

Problem #	Issue (include screenshot)	Heuristic(s)	Severity (1-4)
1	<div></div> <p>A forma como são apresentados os pontos como o uso do dólar (\$) não deixa claro que é uma moeda virtual.</p>	2	1
2	<div></div> <p>O acesso ao jogo não é intuitivo visto que se clicarmos no nome do jogo não nos redireciona para o jogo, apenas o ícone de NEW.</p>	7	3
3	<div></div> <p>Os dados não são apresentados de forma clara. Não está bem identificada a diferença entre o que é a moeda virtual e a pontuação do jogo.</p>	1	1
4	<div></div> <p>Após concluir o jogo e ver a pontuação, somos levados para uma página com o ranking. No entanto, não deixa claro se se trata do ranking para esse jogo em específico ou da pontuação geral.</p>	1	2

5	<p>SUDOKU</p> <p>+ Dom, 15 - 10 - 2023</p> <p>Ao visualizar a lista de jogos, é possível visualizar um "mais" ao lado da data, que dá a entender ao utilizador que se pode adicionar alguma coisa. No entanto, não tem utilidade nenhuma.</p>	1	1
---	--	---	---

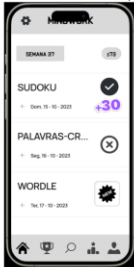


HCI Winter Semester 2023 - 2024



Heuristic Evaluation Report

Class Nr.: LEIC04 - 09/11/2023 - Thiago Silva

Group evaluated: G5 - MindWork

By group: G1

Problem #	Issue (include screenshot)	Heuristic(s)	Severity (1-4)
1	<p>The challenges on the main page are sorted from the oldest to the most recent. The most recent should be on top.</p> 	4	1
2	<p>When the deadline for completing a given task has passed, there is nothing saying that you can't perform an action on it (e.g. when clicked, it could appear a pop-up saying something like "You cannot perform any more actions on this challenge").</p>	6, 9	2
			
3	<p>There is no way of knowing the total amount of points/credits a player has earned, only the amount they have earned in a day/month/year and the current balance.</p> 	6	1
4	<p>There is no indication when the amount of points/credits is not enough to unlock a clue within the puzzle.</p>	9	3

			
5	<p>There is no clear indication that other weeks' tasks can be viewed by interacting with the week number (e.g. arrows to see the previous/next week could be added).</p> 	2	2