

Interação Pessoa-Máquina
2020/2021

EcoBook

Stage 3: First Prototype



Realizado por:

53073, Hugo Assunção
50483, João Paulo
52690, Nuno Santos
47155, Pedro Belinha

Lab class Nº 1

Group Nº 6

Professora:
Teresa Romão

October 28th, 2020

Breve Introdução

Efetivamente, esta 3ª fase do nosso trabalho tem como base a construção do nosso primeiro protótipo. De facto, após determinar quais as tarefas que um utilizador pode realizar na nossa aplicação bem como a criação de cenários de uso da mesma e fazendo os ajustes necessários passámos à construção da nossa futura interface. Para esse efeito, foram fundamentais: a aplicação Marvel, os nossos desenhos e as interações realizadas por possíveis utilizadores.

Sketches iniciais

Numa fase inicial, procurámos desenhar as interfaces que seriam claramente importantes para exposição dos cenários desenvolvidos, fazendo sketches da página inicial, perfil e pesquisa de livros com vista a trocarmos ideias sobre o que estava bem desenvolvido e o que poderíamos melhorar. Aqui estão alguns desses sketches:

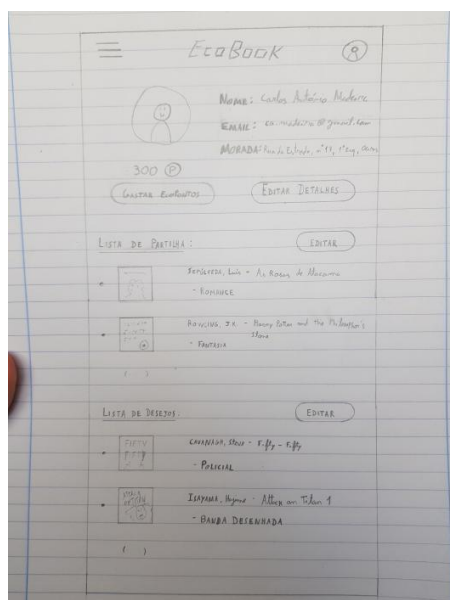


Fig1. Perfil

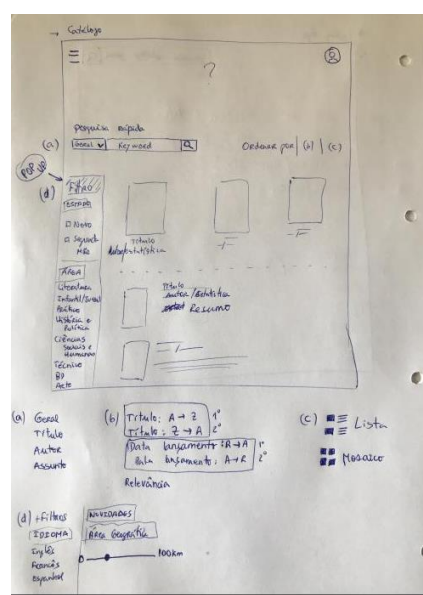


Fig2. Catálogo

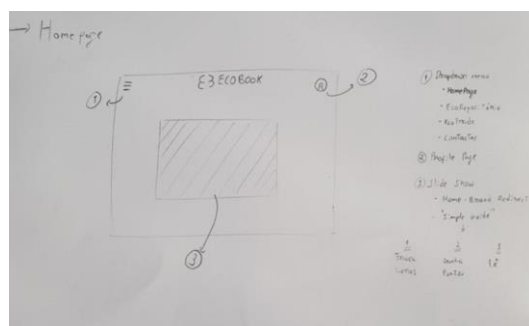


Fig3. HomePage

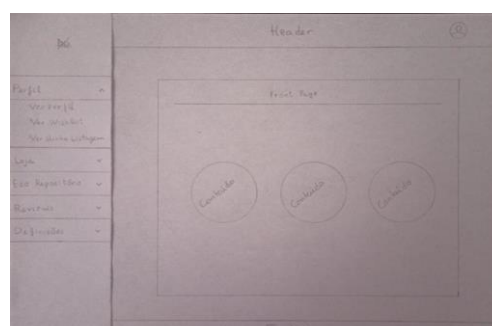
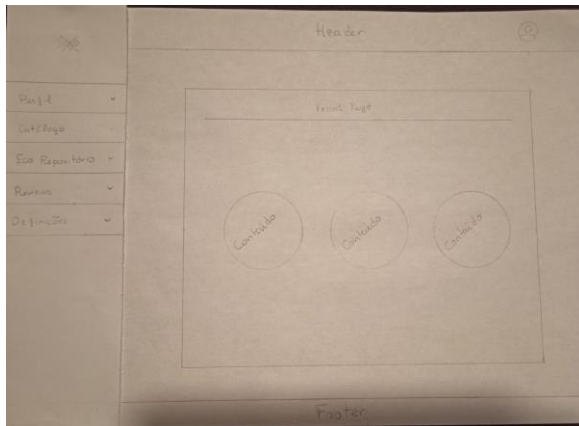


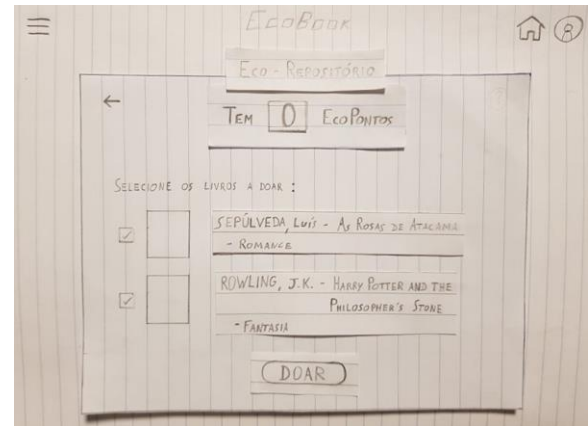
Fig4. Landing Page

Storyboards

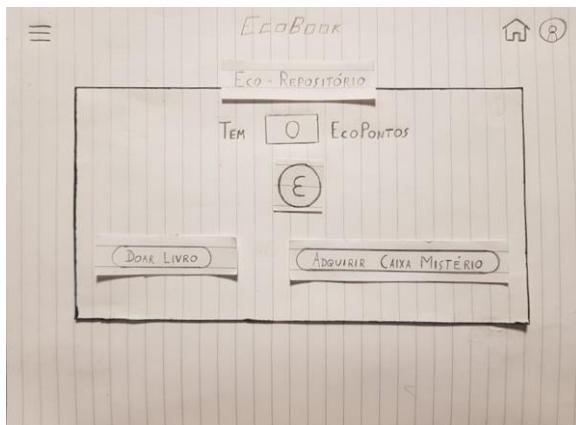
- Cenário 1



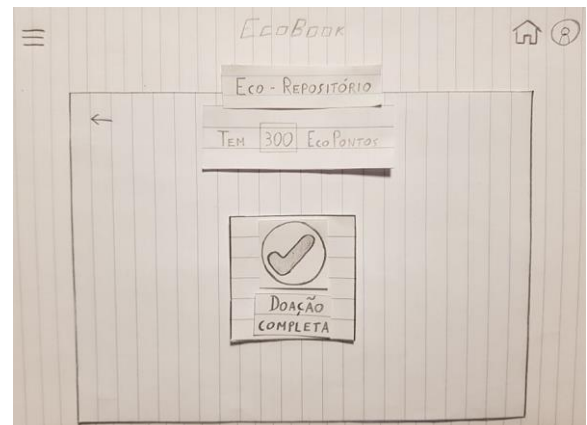
1. O utilizador entra na landing page e depois clica em *Eco Repositório* na Side Bar.



3. O utilizador seleciona os livros que quer doar e depois clica em *Doar*.

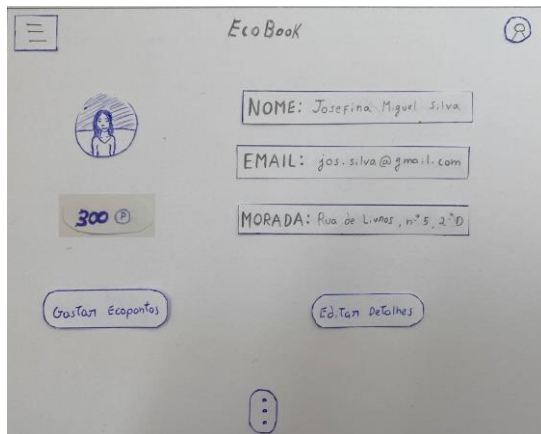


2. O utilizador entra no Eco Repositório e clica em *Doar Livro*.

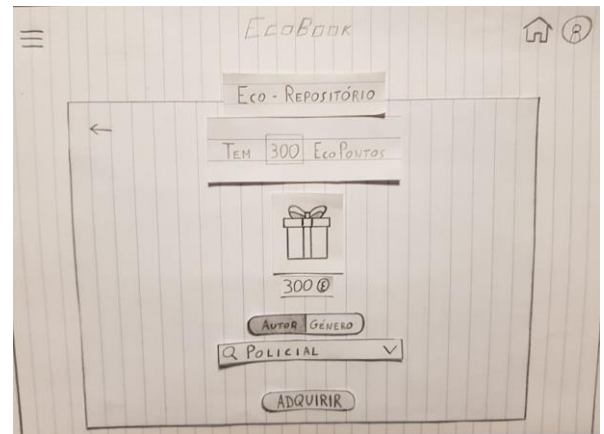


4. A doação está completa.

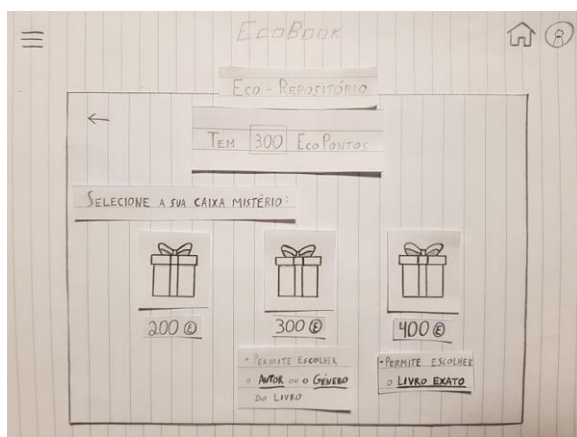
- Cenário 2



1. O utilizador acede ao Perfil e, verificando que tem pontos suficientes, clica em *Gastar Pontos*.



3. O utilizador selecciona a opção *Género* e depois escolhe no dropdown a opção *Policial*.

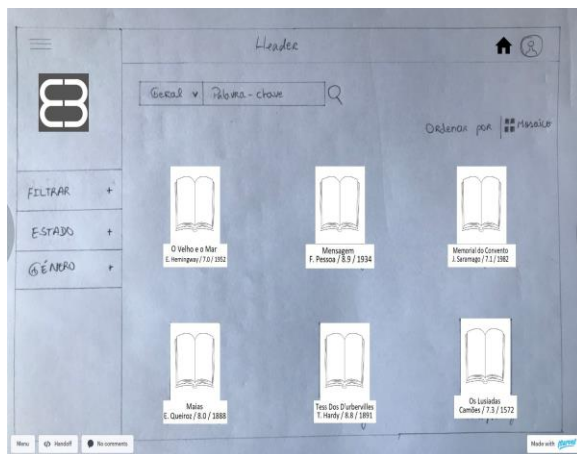


2. O utilizador clica na *Caixa Mistério* de 300 Pontos, para poder escolher o Género do livro.

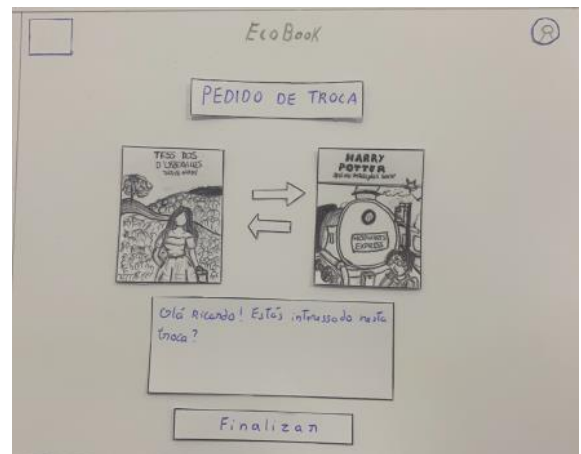


4. A caixa mistério foi adquirida com sucesso.

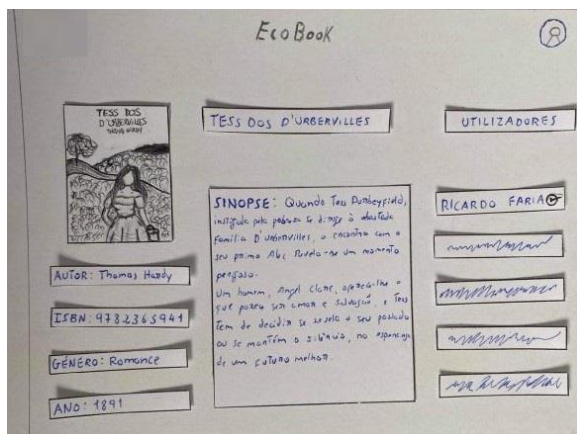
- Cenário 3



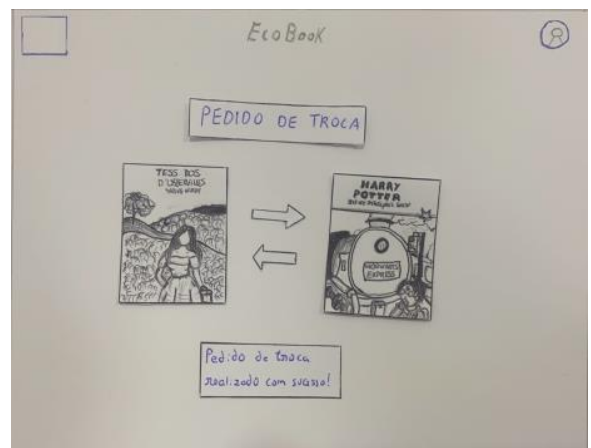
1. O utilizador acede ao *Catálogo de Trocas* e, pesquisa pelo livro que pretende adquirir.



3. O utilizador escreve uma mensagem para sugerir a troca e no fim clica em *Finalizar* para enviar.



2. O utilizador clica no livro e escolhe um outro utilizador que seja compatível para fazer a sua troca.



4. O pedido de troca foi enviado com sucesso.

Link Marvel: <https://marvelapp.com/prototype/f79j6eh>

Briefing

- O que é o EcoBook?

O *EcoBook* é uma aplicação web desenhada para a partilha de livros. Sucintamente, este nosso projeto permite aos utilizadores por um lado adquirir livros pretendidos (via troca, por exemplo) como também disponibilizar obras suas para doação ou troca. Para este efeito, cada utilizador possui duas listas: *lista de partilha* e *lista de desejos*.

Um utilizador pode (entre outras coisas):

- Doar livros da sua *lista de partilha* ao EcoRepositório;
- Trocar livros com outro utilizador;
- Ganhar pontos realizando ações mencionadas nos pontos anteriores;
- Consultar o seu perfil;
- Utilizar os pontos disponíveis numa *caixa mistério* (recebe um livro sorteado do EcoRepositório);

Cenários

Nestes cenários irás realizar várias ações enquanto “Josefina”, uma utilizadora frequente da aplicação Ecobook;

Cenário 1: Sendo uma amante de todo o tipo de literatura, a Josefina, tem demasiados livros nas estantes da sua casa pelo que estava interessada em libertar espaço no seu quarto para novas obras sem ter de deitar as que tem para o lixo. Afinal de contas, outras pessoas poderiam gostar de uma boa leitura.

Assim, decide doar inicialmente 2 dos seus livros através do *EcoRepositório* da sua aplicação preferida: *EcoBook*. Esses dois livros são: *As Rosas de Atacama* de Luís Sepúlveda e *Harry Potter and the Philosopher’s Stone* de J.K. Rowling

Cenário 2: Após doar os seus livros, Josefina acede ao seu perfil e verifica que tem pontos suficientes para adquirir um novo livro do *EcoRepositório* e verifica que tem exatamente os pontos necessários: 300. Sentindo-se aberta a novas experiências, decide gastar os seus pontos numa *Caixa Mistério* do género “*Policia*l” para receber um livro surpresa desta categoria.

Cenário 3: Com o desejo de adquirir um novo livro sem ter que gastar dinheiro nem pontos, Josefina pesquisa agora pelo livro *Tess dos d’Urbervilles*, de Thomas Hardy, no catálogo para troca. Encontra Ricardo, um outro utilizador da aplicação que, não só tem o livro pelo qual Josefina pesquisou, com também deseja adquirir um livro que Josefina tem (✓). Josefina procede então a contactar Ricardo, através do sistema de mensagens, afim de saber se o utilizador estaria interessado nesta troca.

Observações

Por último, a experiência de ter utilizadores a interagir com o nosso protótipo permitiu analisar, entre outros aspetos: o quão intuitiva era a realização das diferentes tarefas, a interatividade dos diferentes componentes de cada interface e que pormenores gráficos eram mais apelativos em detrimento de outros.

Assim, o feedback geral por parte dos utilizadores foi positivo especialmente relativamente à interatividade da aplicação. Sucintamente, anotámos como pontos fortes e a melhorar os seguintes:

- + A interação com os vários elementos da UI é intuitiva.
- + *Sidebar* é uma boa forma de navegação.
- + *Caixa mistério*/sistema de pontos é ideia apelativa.
- Mudar *Catálogo* para *Catálogo de Trocas*.
- Botão (*Autor/Género*) ficar escuro onde está selecionado.
- Reduzir a quantidade de informação na página relativa aos dados do livro.