

Interação Pessoa-Maquina
2016/2017



WALK & SEE

Etapa 3: Primeiro protótipo

Realizado por:

Ana Henriques N° 42624

Guilherme Seabra N° 43221

Rúben Ramalho N° 41846

Turno Prático 3

Professora:

Teresa Romão

3 de novembro de 2016

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| Briefing..... | 2 |
| Cenários e tarefas..... | 2 |
| 1º Cenário..... | 2 |
| 2º Cenário..... | 3 |
| 3º Cenário..... | 3 |
| Sketches e storyboard de cenários..... | 4 |
| 1º Cenário..... | 4 |
| 2º Cenário..... | 5 |
| 3º Cenário..... | 7 |
| Observações acerca dos testes..... | 12 |
| Entrar na aplicação..... | 12 |
| Efetuar uma pesquisa geral..... | 12 |
| Encontrar eventos nas redondezas..... | 12 |
| Perceber a necessidade de registo..... | 13 |

ETAPA 3

Briefing

No dia a dia, os cibernautas são bombardeados com excesso de informação, por vezes muita dela inútil. A sobrecarga de informação e excesso de dados são alguns dos inconvenientes que descrevem a gigantesca quantidade de dados que constitui a internet. Infelizmente nem toda esta informação é relevante para as necessidades do utilizador.

A nossa aplicação surge com o objetivo de unificar e centralizar a máxima informação possível e disponível acerca de trilhos, eventos e pontos históricos. Através dela conseguimos convidar amigos para vir fazer caminhadas connosco, podemos marcar os três tipos de informação como favorito, entre muitas outras funcionalidades que podem até servir como auxílio para um melhor planeamento de férias ou fins de semana.

Cenários e tarefas

1º CENÁRIO

A Ana foi visitar a madrinha a Castelo Branco, mas ao passar por Abrantes teve o inconveniente de ter um furo, tendo se informado que o reboque chegaria apenas dentro de duas horas a Ana aproveitou essa oportunidade para passar algum tempo e conhecer a cidade.

Por nada conhecer desta cidade a Ana decidiu recorrer ao poder dos dados crowdsourced, para isso usou a nossa aplicação. A Ana visualizou os pontos de interesse na proximidade, mas sendo confrontada com uma grande variedade de resultados decidiu limitar os resultados a parques nas imediações.... Dececionada com os resultados, afinal só havia parques pequenos, a Ana filtrou por eventos a decorrer; um dos resultados agradou-lhe o XXII encontro de praticantes de Yoga de Abrantes. A Ana participou no evento e mais relaxada voltou para o seu carro, onde um simpático mecânico lhe substituiu o pneu e ela pôde retomar a viagem.

1. Efetuou uma Pesquisa Local.
 2. Efetuou uma Pesquisa Geral.
 3. Efetuou uma Pesquisa por Filtros.
-

O objetivo do primeiro cenário era testar todo o tipo de Pesquisas – Local, Geral e por Filtros.

2º CENÁRIO

O Rúben decidiu planejar as suas férias de Natal, pensou em ir ao Porto, mas não encontrava as informações de que estava à espera, por isso falou com um colega que lhe deu a conhecer a nossa aplicação. Na abertura da aplicação, obteve muita informação com uma simples pesquisa com a palavra chave “Porto”. Decidiu então fazer uma pesquisa avançada para conseguir visualizar os eventos e monumentos existentes na cidade, o que também lhe deu uma maior noção da proximidade entre as coisas.

Tendo encontrado todos os pontos de interesse que queria visitar, procurou por algum evento nas redondezas dos monumentos. Depois de ter encontrado o evento ideal decidiu que queria partilhá-lo com uns amigos que não via desde o secundário; para efetuar esta partilha com os amigos o Rúben criou uma conta e escolheu partilhar. Como os amigos também estavam registados na aplicação, ao receberem o convite puderam confirmar imediatamente a sua participação

1. Efetuou uma Pesquisa Geral.
 2. Efetuou uma Pesquisa por Filtros.
 3. Efetuou uma Pesquisa Local.
 4. Registou-se na aplicação.
 5. Iniciou a sessão na aplicação.
 6. Partilhou o evento com amigos.
-

O objetivo deste cenário era testar as pesquisas numa vertente um pouco diferente da do primeiro cenário de forma a explorar as diferentes possibilidades destas funcionalidades. Também pretendíamos testar o registo/login na nossa aplicação tal como a partilha de eventos com amigos.

3º CENÁRIO

O Guilherme estava em casa, aborrecido, quando se lembrou que há algum tempo atrás tinha experimentado a nossa aplicação e que nela tinha guardado como “Favorito” alguns locais em Lisboa que lhe pareceram interessantes.

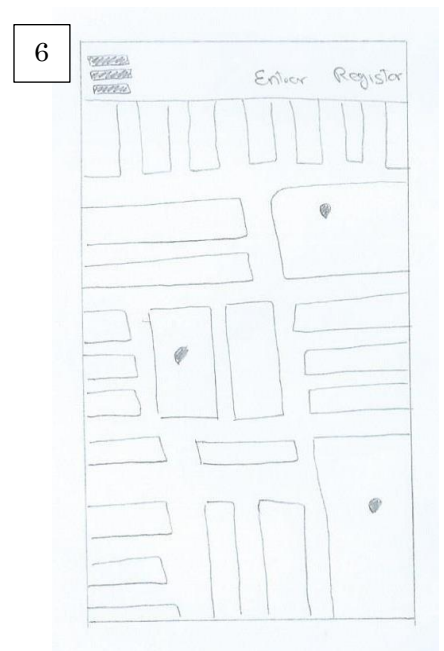
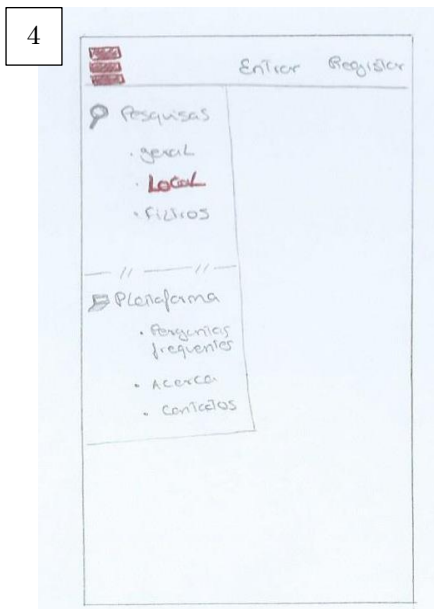
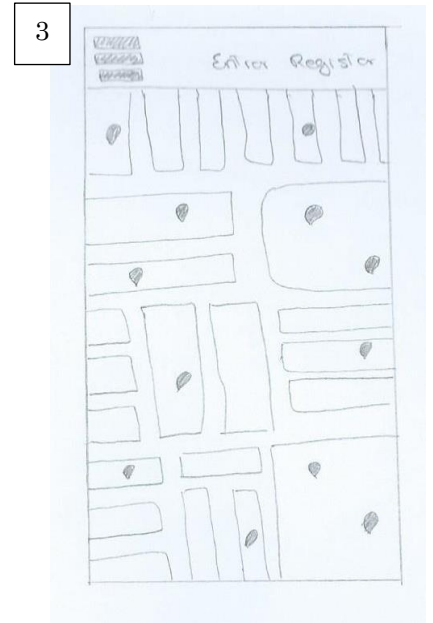
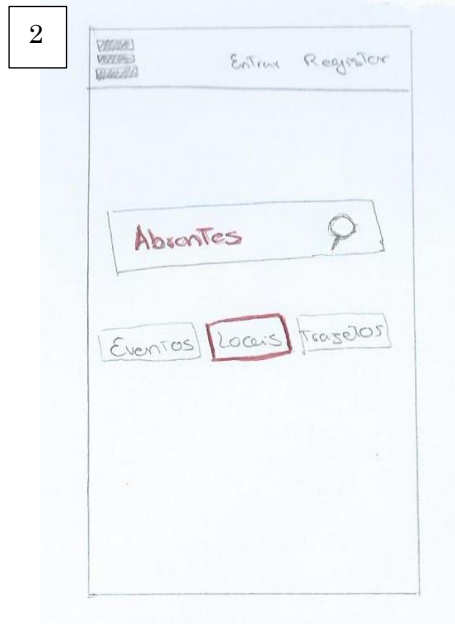
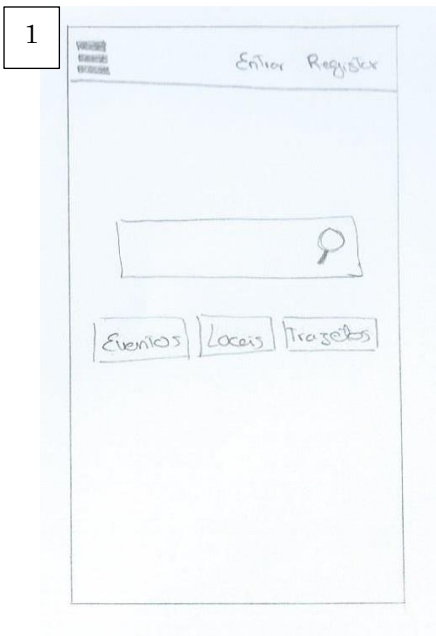
Como tal, decidiu ir dar um passeio pela cidade lisboeta e visitar os pontos que tinha marcado como “Favorito”, no entanto, descobriu que o MAAT, sendo algo recente, ainda não se encontrava registado no sistema. O Guilherme teve vontade de contribuir para a plataforma, por isso, adicionou este novo Museu ao sistema como ponto de interesse e visto que até o visitou por dentro, introduziu informação detalhada, inclusive é fotos, acerca deste edifício no ponto que tinha acabado de criar.

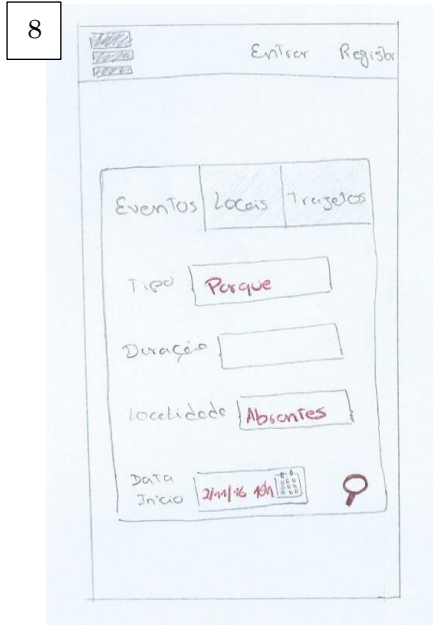
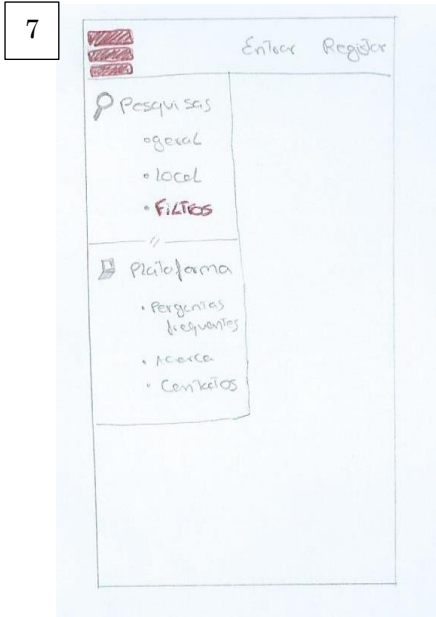
1. Visitou a secção de Favoritos.
 2. Efetuou uma Pesquisa Geral.
 3. Acrescentou um Ponto de Interesse na plataforma.
 4. Modificou (acrescentou) informação ao novo Ponto de interesse.
-

Por fim, este cenário tinha como objetivo explorar os Favoritos e a vertente relacionada com os Pontos de interesse – acrescentar pontos e adicionar novas informações a pontos já existentes, como por exemplo fotografias.

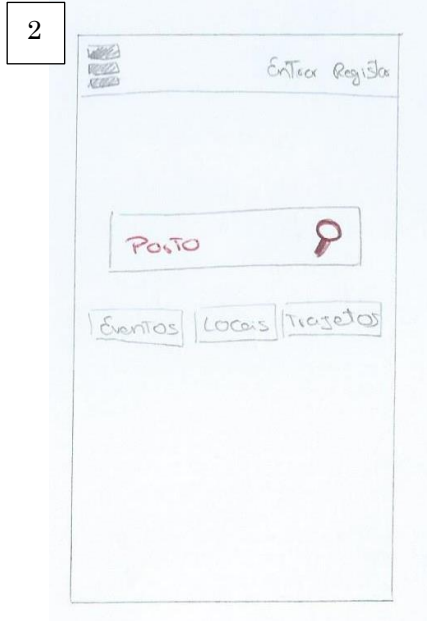
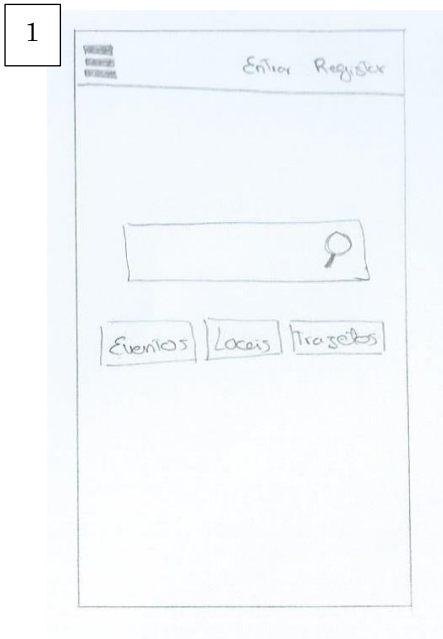
Sketches e storyboard de cenários

1º CENÁRIO

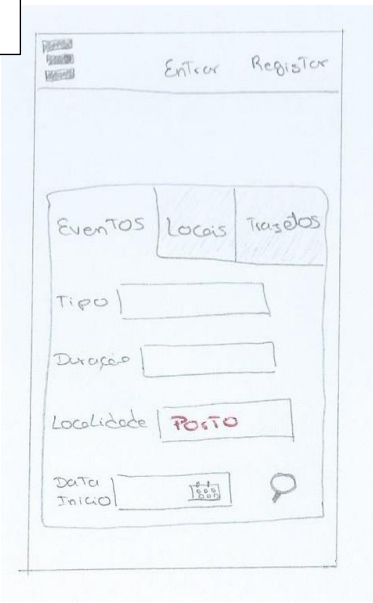




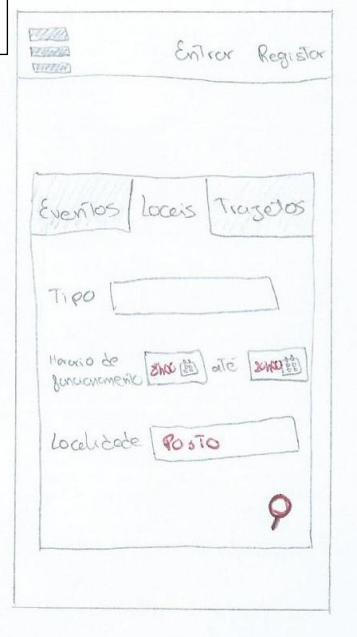
2º CENÁRIO



4



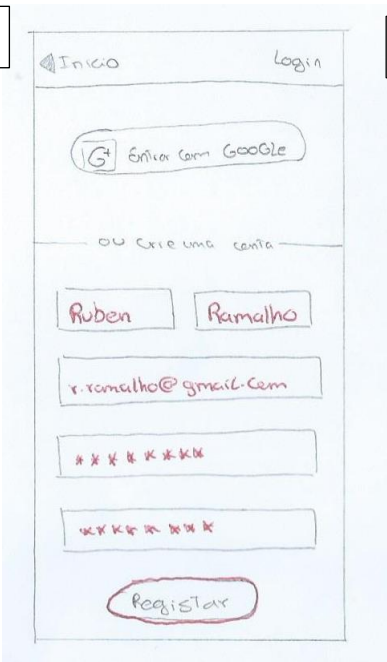
5



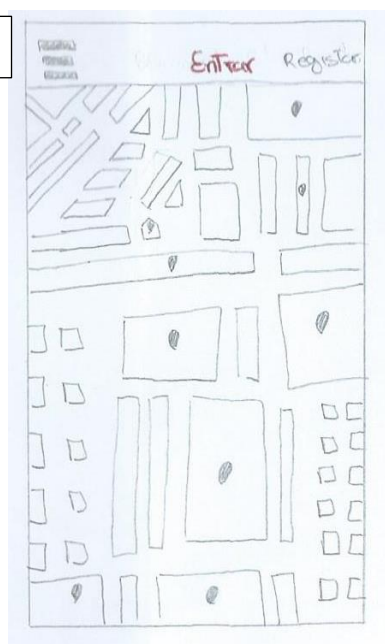
6



7

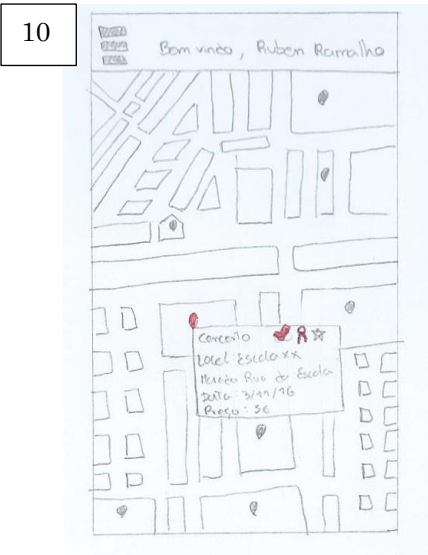


8

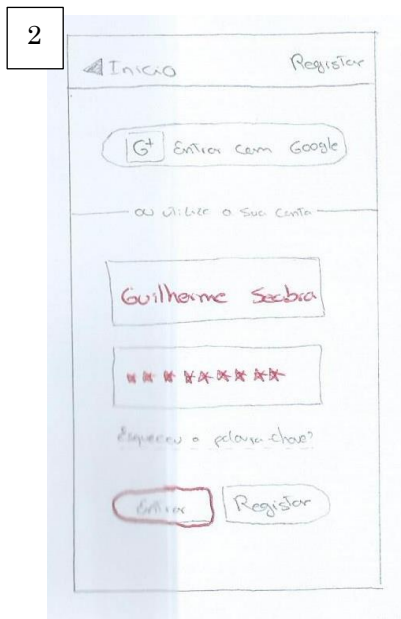
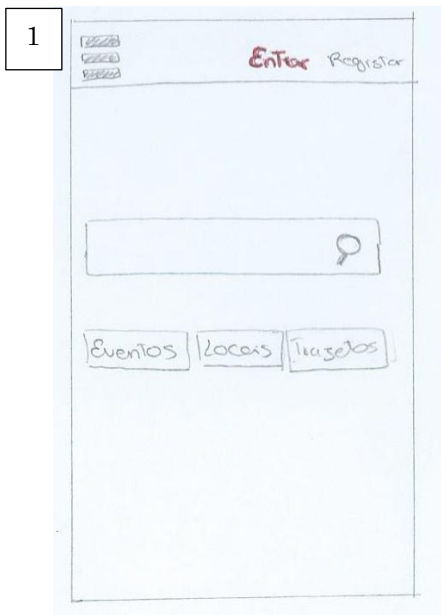


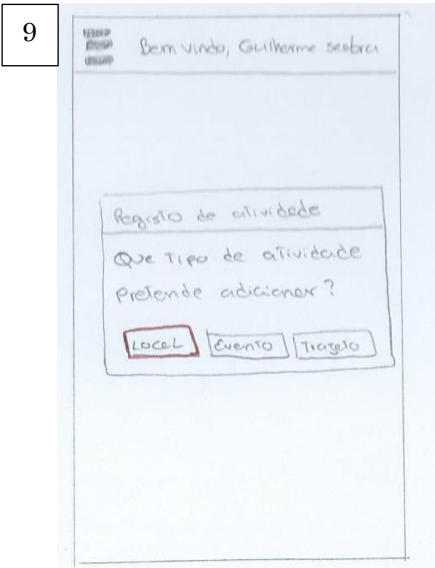
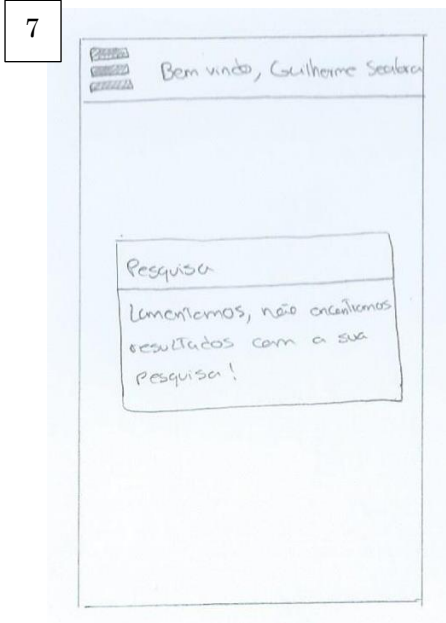
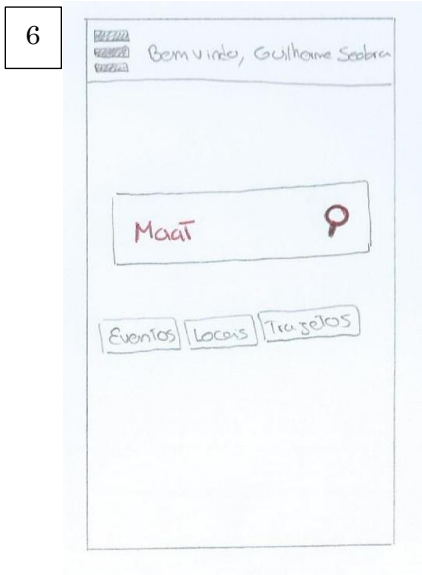
9





3º CENÁRIO





10

Bem vindo, Guilherme Seabra

Por favor insira as seguintes informações:

Local

Nome

Período de construção até

Data de inauguração

Detalhes

11

Bem vindo, Guilherme Seabra

Registro de um Local

Tem a certeza que quer adicionar o seguinte Local ?

12

Bem vindo, Guilherme Seabra

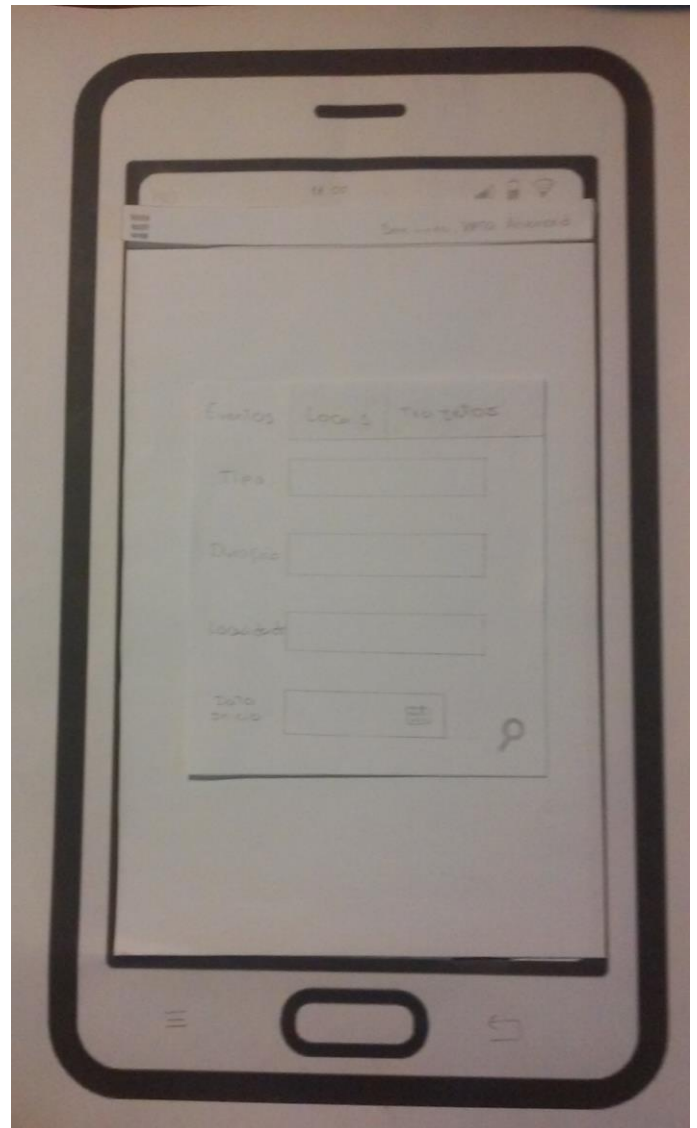
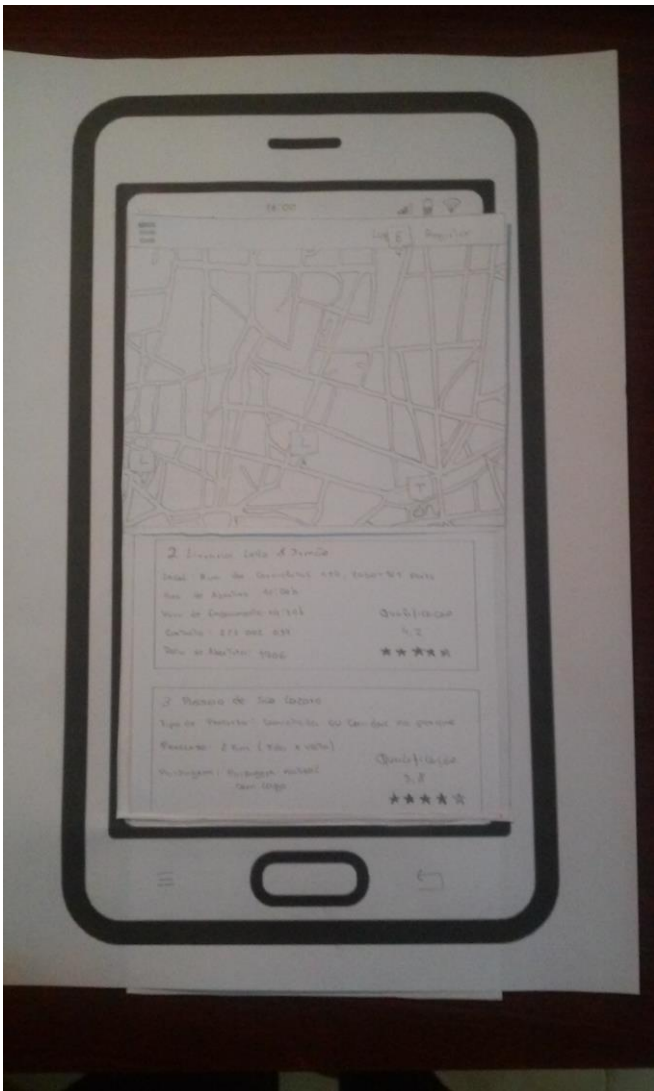
Registro de um Local

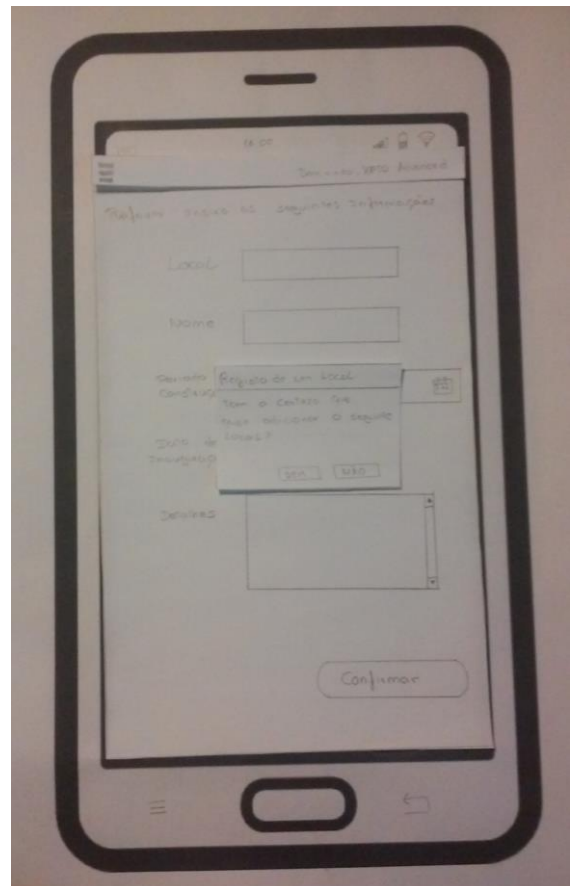
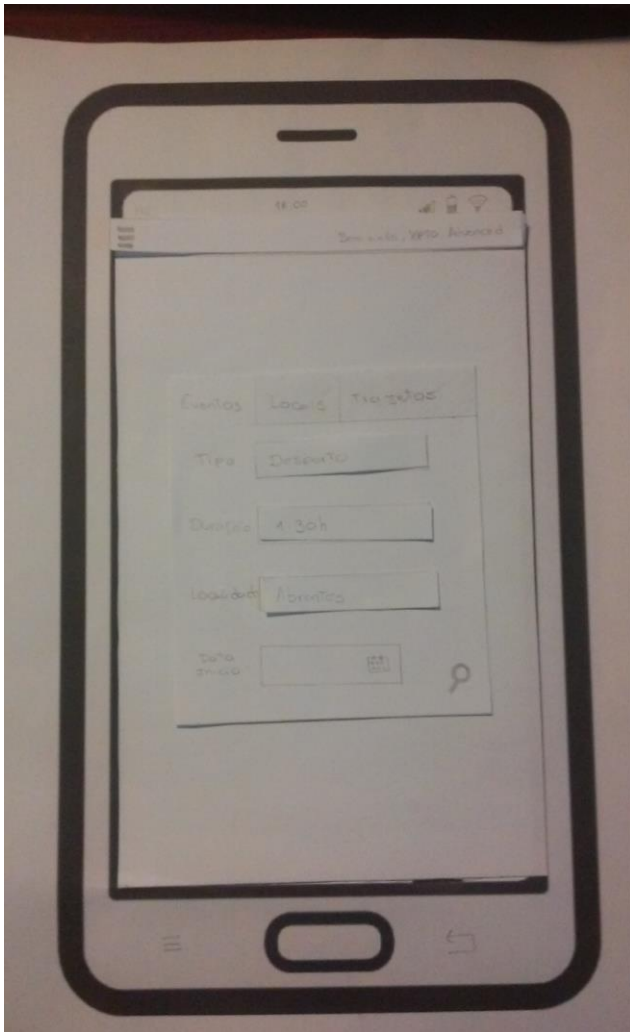
Obrigado pela colaboração, o local será publicado assim que confirmadas as informações

13

Bem vindo, Guilherme Seabra

Imagens dos protótipos





Observações acerca dos testes

O teste em papel foi útil no sentido que conseguimos retirar conclusões sobre as nossas escolhas no desenho da interface que melhor foram aceites pelos utilizadores, mas também sobre os pontos que mais dúvidas suscitaram e que devem ser melhorados para uma melhor experiência do utilizador.

Relativamente aos pontos fortes da interface, houve uma grande facilidade nas funcionalidades básicas da conta; isto é, em iniciar e terminar sessão na aplicação ou no registo de uma nova conta. A introdução de novas atividades e a partilha de atividades com outros utilizadores também foram pontos em que os utilizadores tiveram alguma facilidade. Dentro dos pontos em que os nossos testes tiveram mais dificuldades procuraremos discutir e analisar cada uma das dificuldades de forma mais cuidada, sendo que estas dificuldades serão expostas por ordem decrescente de prioridade.

ENTRAR NA APLICAÇÃO

No início da aplicação o utilizador é confrontado com um splashscreen, sendo que era pretendido que o utilizador interagisse com a tela para passar ao menu principal. O resultado foi o oposto, mais de metade dos testes não soube o que fazer ao ser confrontado com a tela.

EFETUAR UMA PESQUISA GERAL

No menu principal o utilizador tem uma caixa de texto onde se pretende que coloque os termos a pesquisar e um botão com uma lupa para confirmar a ação, existem, no entanto, botões adicionais abaixo para limitar a pesquisa a um certo tipo de atividade. Todos os utilizadores entenderam que a caixa de texto serve para colocar os termos de pesquisa, no entanto os utilizadores insistiram em interagir com os controles inferiores mesmo quando pretendiam fazer uma pesquisa geral.

ENCONTRAR EVENTOS NAS REDONDEZAS

Quando confrontado com a tarefa de pesquisar um evento nas redondezas todos os testes executaram a pesquisa na caixa de texto destinada à pesquisa geral. Abrir a aba lateral com mais opções de pesquisa não foi um comportamento imediato, exigiu alguma aprendizagem dos utilizadores.

PERCEBER A NECESSIDADE DE REGISTO

Algo que também falhou foi o tentar perceber que ações pode fazer sem ter uma conta e que ações exigem uma conta e sessão iniciada, nomeadamente a tarefa de partilhar um evento. Cremos que esta foi uma limitação do protótipo em papel e não do nosso modelo, idealizámos que ações indisponíveis exibiriam uma cor/estilo diferente das disponíveis, algo que não foi bem capturado pelo nosso protótipo.

Uma observação adicional que fizemos foi que os utilizadores estavam muito mais confusos no primeiro cenário do que nos restantes, algo que inicialmente atribuímos ao cenário ser mais complexo. No entanto também constatámos que à medida que o conforto do testar com a interface aumentava também a velocidade com que realizava as tarefas aumentavas, mesmo que fossem tarefas novas e aspetos da interface ainda não explorados.