

*Interação Pessoa-Maquina*  
*2016/2017*



## **WALK & SEE**

*Etapa 5: Avaliação Heurística*

**Realizado por:**

Ana Henriques N° 42624

Guilherme Seabra N° 43221

Rúben Ramalho N° 41846

Turno Prático 3

**Professora:**

Teresa Romão

2 de dezembro de 2016

# ÍNDICE

Entregas .....	2
Avaliação heurística .....	2
Observações dos cenários .....	6
1º cenário .....	6
2º cenário .....	6
3º cenário .....	6

# ETAPA 5

## Entregas

Este relatório diz respeito à avaliação heurística do projeto “Fister” concebido pelos alunos: Gonçalo Feliciano N°44292, David do Rosário N°43438, Sofia Pereira N°43043

Recebemos o projeto para a avaliação no dia 26 de Novembro de 2016 e enviamos a respetiva avaliação no dia 2 de Dezembro de 2016 para os nossos colegas.

## Avaliação heurística

Para a gravidade da avaliação heurística, vamos utilizar uma escala de 1 a 4, onde um é um erro de gravidade mínimo e 4 é um erro grave que deveria ser corrigido.

Nº	Problema	Nome	Descrição	Gravidade	Solução	Localização
1	Existência de uma única linguagem	Match the real world	A aplicação só está disponível numa única linguagem.	1.5	Implementar a secção “Alterar idioma” existente na secção “definições”.	
2	Não existe secção de “Ajuda”	Help & Documentation	Não existe qualquer secção que nos ajude a perceber o funcionamento e lógica da aplicação.	3.4	Adicionar uma página correspondente à “Ajuda” nas definições da aplicação.	
3	Inexistência de botão para cancelar	User control & Freedom	Não existe opção para cancelar uma atividade quando se inicia uma.	2.8	Adicionar um botão de cancelar.	Figura 1
4	Muito pouco feedback das operações disponíveis	Visibility of system status	Para a maioria das funcionalidades o utilizador não sabe se as coisas foram executadas ou não. O feedback só é percebido à passagem para a próxima página se for automático.	4	Utilização de alguns popups ou alertas de maneira a informar o utilizador que ocorreu algo. Utilização de mensagens de erro para ações que não devem ser permitidas.	

5	Inexistência de atalhos para operações frequentes	Flexibility & Efficiency of use	Não existe maneira de comprar vários produtos de uma só vez.	3.2	Permitir a seleção de vários elementos da listagem e posteriormente fazer a ação "comprar".	
6	Inexistência de obrigação de preenchimento de formulários	Error prevention	Para qualquer formulário só é verificado a validade do email, todos os restantes não interessa o que coloquemos (letras em vez de números). No formulário de adicionar atividade nem nos obriga a selecionar nada.	4	Fazer o utilizador ter que adicionar os campos e estes estarem de acordo com o que é pedido.	
7	Inexistência de para que serve cada icon	Recognition, Not Recall	Pode ser confuso para o utilizador saber o que cada icon representa. Só experimentando é que o utilizador percebe o que significa e que funcionalidade tem o icon correspondente.	3.3	Utilização de tooltips ou algum género de label.	Figura 2
8	Inexistência de prevenção de erros	Error reporting, diagnosis, and Recovery	Não existe qualquer deteção de erros a menos de um email válido, tudo o resto não é detectado.	4	Recurso a mensagens de erro para os campos de input onde não está a ser verificado nada.	
9	Más opções para os botões	Aesthetic and Minimalist Design	Botões desalinhados e cores que pouco se destacam.  Botões brancos sobre fundo branco	2.2	Alinhar os botões e escolher fundos que se destaquem e percebam que são botões.	Figura 3

10	Caixa de texto sem significado	Aesthetic and Minimalist Design	Quando se preenche o formulário de início de uma atividade, existe uma caixa de texto sem qualquer indicação do que é suposto inserir.	3	Adicionar uma label à caixa de texto correspondente.	
11	Fonte da letra inadequada	Aesthetic and Minimalist Design	Na página das listagens das compras torna-se difícil a leitura dos detalhes das receitas, para ecrãs de telemóveis pequenos	2.1	Talvez a utilização de uma listagem com uma única receita por linha.	Figura 4
12	Localização do botão pouco intuitiva	Aesthetic and Minimalist Design	Botão para efetuar a pesquisa depois de inserir o texto, não está numa posição que transmita ao utilizador que é aquele que efetuará a pesquisa.	1.8	Utilizar um icon melhor para o botão e talvez colocá-lo à frente da caixa de texto correspondente à pesquisa	
13	Inconsistência de línguas	Consistency & Standards	Toda a plataforma em Inglês mas algumas mensagens de erro e placeholders em Inglês.	1.8	Uniformizar a plataforma e colocar as mensagens de erro e placeholders em questão em Português.	Figura 5



Figura 1 – Inexistência de botão cancelar



Figura 2 - Ícones repetidos (♥), funcionalidades não claras

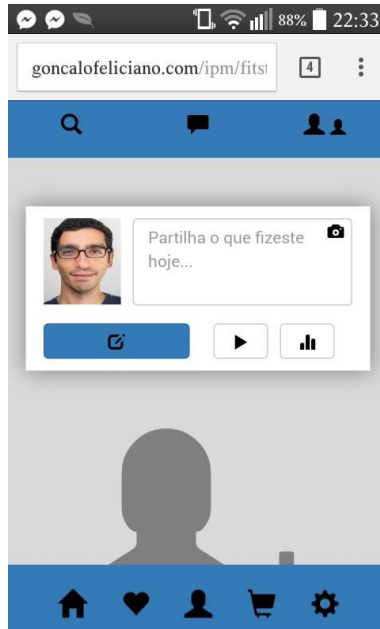


Figura 3 - Botões desalinados, i.e. fora das respetivas caixas. Botões com fundo branco, cuja funcionalidade não é clara.



Figura 4 – Fontes de letra inadequada

## Registo

Figura 5 – Inconsistência de línguas

## Observações dos cenários

Em geral da execução dos cenários, achamos que a aplicação é muito estática, não importa que informação coloquemos, aparece-nos sempre o que foi pré-definido pelos nossos colegas. Em certas páginas não nos é possível fazer scroll no ecrã.

### 1º CENÁRIO

- ❖ Neste cenário tivemos dificuldade em perceber depois de executar uma atividade o que devíamos fazer para a poder partilhar e adicionar uma foto.

### 2º CENÁRIO

- ❖ É nos pedido para pesquisar uma receita, e essa funcionalidade não está implementada.
- ❖ Depois de comprar a receita como esta nos é pedida, esta não aparece na nossa respetiva lista de receitas.
- ❖ Depois de comprar um tipo de exercício, este devia ir para a sua respetiva listagem, mas foi nos impossível encontrar a localização na aplicação.

### 3º CENÁRIO

- ❖ A partilha das estatísticas não é executada com sucesso, ou seja, clicamos no botão correspondente e nada é feito em relação a isso.
- ❖ Ao comentar um post, não conseguimos adicionar qualquer foto ou adicionar o texto que escrevemos.