

Instituição: FECAP - Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado

Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Projeto: BankPay Academy

Aluno(a): Alexandra Christine Silva Raimundo – 24026156, Gabrielly Cintra - 24025696, Hebert Esteves – 24026079 , José Bento – 24026127.

ANÁLISE DE HEURÍSTICA E USABILIDADE DO APLICATIVO BANK PAY ACADEMY

1. INTRODUÇÃO

O documento tem como objetivo apresentar a documentação detalhada do aplicativo Bank Pay Academy, bem como realizar uma análise de usabilidade com base nos princípios heurísticos de Nielsen, dentro dos conceitos de UX (User Experience). O aplicativo tem como finalidade facilitar transações financeiras de estudantes da instituição, gerando recompensas em pontos que podem ser trocadas por produtos da atlética.

2. OBJETIVO DO APLICATIVO

O aplicativo BankPayAcademy visa proporcionar aos estudantes:

- Realização de pagamentos via QR Code;
- Acúmelos de pontos automáticos por transação;
- Consulta de saldo e histórico de movimentações;
- Troca de pontos por produtos na loja da atlética;
- Acesso à informações pessoais e configurações da conta.

3. PÚBLICO-ALVO

O público-alvo do aplicativo são estudantes universitários, com idade entre 18 e 30 anos, com familiaridade com o uso de aplicativos bancários e interesse em programas de recompensa.

4. DOCUMENTAÇÃO DAS TELAS

[Clique aqui para ver o nosso protótipo](#)

A estrutura de telas do aplicativo inclui:

4.1 Splash Screen

Tela de abertura com logo da marca e fundo institucional.

4.2 Tela de Boas-Vindas

Apresentação do aplicativo e opções para "Entrar" ou "Cadastrar-se".

4.3 Tela de Login

Contém campos de e-mail e senha, com opção para recuperar senha.

4.4 Tela de Cadastro

Formulário com nome, CPF, e-mail, senha e confirmação de senha.

4.5 Dashboard

Tela principal com visualização do saldo, pontos acumulados e acesso rápido a pagamentos e transferências.

4.6 Pagamento QR Code

Leitura de QR Code e confirmação da transação.

4.7 Tela de Pontuação

Mostra pontos acumulados e histórico de transações.

4.8 Troca de Pontos

Marketplace de produtos da atlética com troca de pontos.

4.9 Perfil

Gerenciamento de dados pessoais e opção de logout.

4.10 PIN

Confirmação de transações via código numérico.

5. ANÁLISE HEURÍSTICA (PRINCÍPIOS DE NIELSEN)

HEURÍSTICA	AVALIAÇÃO	RECOMENDAÇÃO
VISIBILIDADE DO STATUS DO SISTEMA	Presente em splash, confirmações de transação.	Inserir animações e mensagens mais descritivas.
COMPATIBILIDADE COM O MUNDO REAL	Linguagem simples e acessível.	Evitar termos técnicos; usar linguagem estudantil.
CONTROLE E LIBERDADE DO USUÁRIO	Botões de retorno em ações principais.	Adicionar opções de cancelamento e desfazer.
CONSISTÊNCIA E PADRÕES	Cores e fontes bem definidas.	Padronizar estilos de ícones e botões.
PREVENÇÃO DE ERROS	Validação básica de campos.	Validar e-mails, CPF, senhas com mensagens dinâmicas.
RECONHECIMENTO EM VEZ DE MEMORIZ.	Fluxo simples com ícones intuitivos.	Inserir tooltips em funções menos intuitivas.
FLEXIBILIDADE E EFICIÊNCIA DE USO	Fluxos objetivos.	Adicionar ações como "repetir pagamento".
ESTÉTICA E DESIGN MINIMALISTA	Layout claro e bem espaçado.	Manter hierarquia visual e evitar repetições.
DIAGNÓSTICO DE ERROS	Feedback simples.	Inserir mensagens mais explicativas de erro.
AJUDA E DOCUMENTAÇÃO	Onboarding visual presente.	Inserir tutorial no menu ou ícone de ajuda.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O aplicativo Bank Pay Academy demonstra um bom nível de usabilidade e design. Sua interface é limpa, intuitiva e está bem alinhada com o público-alvo. Pequenas melhorias em feedbacks, mensagens de erro e padronização visual podem elevar a experiência do usuário a um nível ainda mais profissional.

Futuras melhorias:

- Aplicar testes de usabilidade com alunos reais;
- Implementar feedback visual mais rico;
- Garantir acessibilidade em todos os componentes;
- Manter consistência em botões e fontes.

Referências:

NIELSEN, Jakob. *Usability Engineering*. Academic Press, 1994.

BASTIEN, J. M. C.; SCAPIN, D. L. *Ergonomic criteria for the evaluation of human-computer interfaces*. INRIA, 1993.
