

Projeto 11 - FecaPass

Análise de Usabilidade e Acessibilidade do Protótipo Mobile

Disciplina: UX – 3ADS

Visualização do Figma

<https://www.figma.com/proto/2f2lzpHfLMNlusgG5rTXE3/Untitled?node-id=37-435&p=f&t=BJzdmOGgY5PTBvf9-9&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=37%3A435&show-proto-sidebar=1>

Como foi feito

<https://www.figma.com/design/2f2lzpHfLMNlusgG5rTXE3/Untitled?node-id=0-1&p=f&t=YK1Oniqy7rkqaY19-0>

Protótipo Parcialmente Navegável

Telas incluídas no protótipo:

- **Tela de Abertura:** Exibe brevemente o logotipo do aplicativo antes de redirecionar o usuário para a tela de login.
- **Tela de Login, Cadastro e Redefinição de Senha:** Opções de autenticação com campos de e-mail e senha, além de navegação para cadastro e recuperação de conta.
- **Tela Principal (Home):** Centraliza os acessos principais, incluindo cards de eventos clicáveis para abrir a tela do evento.
- **Tela de Evento:** Exibe informações detalhadas dos eventos selecionados e a opção de comprar.
- **Tela de Pagamento:** Permite selecionar forma de pagamento (como Pix) e simula a geração de QR Code para finalização.
- **Aba "Ingressos":** Lista os ingressos adquiridos pelo usuário.
- **Tela de Perfil:** Contém informações da conta, opção de deletar conta, e funcionalidade para trocar a senha com validação.

Pontos Positivos

- O protótipo mantém um padrão visual coeso e responsivo, com boa organização das novas telas adicionadas.
- A navegação está clara e fluida, conectando tela de abertura, login, home, eventos e perfil de forma lógica.
- A adição de funcionalidades como troca de senha, compra por Pix e visualização de ingressos adquiridos enriquece a experiência do usuário e reforça a proposta do app.
- Os cards dos eventos possuem interatividade intuitiva, com acesso direto às informações.
- A experiência é otimizada para o uso real do app em contexto de eventos, com foco em fluxo simples e acessível.

Acessibilidade

- A acessibilidade foi considerada desde a concepção do protótipo. Alguns pontos observados:
- Tipografia: Foi utilizada fonte legível com tamanho adequado para leitura em telas de smartphones.
- Contraste: As cores seguem uma paleta com bom contraste, mas alguns elementos podem ser ajustados para maior visibilidade em ambientes externos.
- Tamanho dos botões: Em sua maioria, estão em conformidade com os padrões de toque mínimo. Entretanto, alguns podem ser ampliados para evitar erros de toque.
- Usuários com deficiência: O protótipo ainda não contempla recursos como descrição para leitores de tela ou navegação alternativa. Estes serão considerados nas próximas fases do desenvolvimento.

Heurísticas de Nielsen aplicadas

- **Visibilidade do status do sistema:** Indicação visual de progresso entre telas e ações (como carregamento e geração de QR Code).
- **Controle e liberdade do usuário:** O usuário pode cancelar, retornar ou mudar de seção com facilidade.
- **Consistência e padrões:** As telas seguem o mesmo estilo visual e estrutura.
- **Acesso facilitado a informações importantes:** As telas de eventos e ingressos destacam ações como “Comprar” e “Ver Detalhes”.

- **Uso consistente de ícones e cores:** Ícones seguem o estilo visual geral do app, reforçando padrões de uso.

Conclusão

A entrega atende aos requisitos mínimos para validação da proposta, com foco na experiência do usuário desde a tela de abertura até a finalização de tarefas importantes como cadastro, visualização de eventos, compra de ingressos e acesso ao perfil. O protótipo apresenta um fluxo completo, funcional e coeso, que engloba desde a entrada no app até o uso de suas funcionalidades principais, como pagamentos por Pix e visualização de QR Code.

Durante o processo, foi possível identificar tanto pontos fortes quanto aspectos que podem ser aprimorados. A navegação fluida, o padrão visual consistente e a simplicidade das interações foram destaques positivos.

As próximas etapas devem focar em testes de usabilidade com usuários reais, ajustes finos de acessibilidade, inclusão de respostas visuais mais claras e refinamento das microinterações. Também será importante considerar a integração com um backend funcional para simular um ambiente mais próximo da realidade.