

Relatório de Análise Heurística e de Usabilidade

Nome do Projeto: FecaPass

Objetivo do App: Plataforma para compra de ingressos de eventos e palestras na FECAP

Desenvolvedores: Equipe de alunos da FECAP

Versão do App: Em desenvolvimento

Público-alvo: Estudantes

Dispositivos Suportados: Compatível com diferentes tamanhos de tela (responsivo)

1. Introdução	1
2. Objetivo da Análise	1
3. Identificação das Heurísticas	2
4. Documentação das Heurísticas	2
1. Visibilidade do status do sistema	2
2. Correspondência entre o sistema e o mundo real	2
3. Controle e liberdade do usuário	2
4. Consistência e padrão	2
5. Prevenção de erros	2
6. Reconhecimento em vez de memorização	3
7. Flexibilidade e eficiência de uso	3
8. Estética e design minimalista	3
9. Ajudar usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar-se de erros	3
10. Ajuda e documentação	3
5. Exemplos de Violações	3
6. Soluções	1

1. Introdução

O FecaPass foi desenvolvido como uma solução prática para facilitar a compra de ingressos para eventos e palestras na FECAP. O aplicativo foi pensado especialmente para os estudantes da instituição, proporcionando uma experiência de compra rápida, segura e acessível pelo celular.

Durante o desenvolvimento, buscamos aplicar boas práticas de usabilidade e design. Este relatório tem como objetivo analisar o aplicativo com base nas **10 Heurísticas de Nielsen**, identificando pontos positivos e aspectos que pretendemos melhorar nas próximas versões.

2. Objetivo da Análise

Realizar uma autoavaliação do app FecaPass utilizando os princípios de usabilidade propostos por Nielsen, com foco em melhorar continuamente a experiência do usuário. A

análise foi feita com base no fluxo principal de uso do app: abrir o app, realizar login, visualizar eventos e efetuar a compra do ingresso.

3. Identificação das Heurísticas

As 10 heurísticas de Nielsen são:

1. Visibilidade do status do sistema
2. Correspondência entre o sistema e o mundo real
3. Controle e liberdade do usuário
4. Consistência e padrão
5. Prevenção de erros
6. Reconhecimento em vez de memorização
7. Flexibilidade e eficiência de uso
8. Estética e design minimalista
9. Ajudar os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar-se de erros
10. Ajuda e documentação

4. Documentação das Heurísticas

1. Visibilidade do status do sistema

O app já apresenta feedbacks visuais em ações importantes, como login e confirmação de pagamento. Isso ajuda a manter o usuário informado sobre o que está acontecendo. Pretendemos reforçar ainda mais esse aspecto em ações futuras, como melhorias visuais durante processamentos mais demorados.

2. Correspondência entre o sistema e o mundo real

Utilizamos termos simples como "Ingressos", "Pix", "Favoritos", que fazem sentido para o público-alvo. Essa linguagem foi escolhida justamente para manter a familiaridade e a acessibilidade.

3. Controle e liberdade do usuário

O sistema permite navegação fácil entre telas. Para as próximas versões, pensamos em adicionar a possibilidade de desfazer ou editar ações importantes, como o cancelamento de compra, por exemplo.

4. Consistência e padrão

Mantivemos consistência em botões, cores e ícones em todas as telas. Essa padronização ajuda o usuário a aprender rapidamente a usar o app e aumenta a confiança durante a navegação.

5. Prevenção de erros

Durante o desenvolvimento, já implementamos mensagens claras para campos obrigatórios e organizamos a navegação para reduzir chances de erro. Ainda assim, identificamos que podemos tornar ações críticas, como a exclusão de conta, mais seguras ao adicionar uma etapa de confirmação explícita.

6. Reconhecimento em vez de memorização

A interface foi desenhada para que o usuário reconheça ícones e ações sem precisar memorizar caminhos ou passos. Os elementos visuais são claros e autoexplicativos.

7. Flexibilidade e eficiência de uso

A navegação é simples para quem está utilizando pela primeira vez. Para usuários mais frequentes, pretendemos implementar filtros e histórico de ingressos comprados.

8. Estética e design minimalista

Escolhemos um visual limpo e objetivo, com bom espaçamento, hierarquia visual e foco nos conteúdos principais. Isso ajuda a manter a experiência fluida e agradável.

9. Ajudar usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar-se de erros

Queremos aprimorar algumas mensagens de erro para que fiquem mais claras e informativas, principalmente em situações como login ou senha inválidos.

10. Ajuda e documentação

Criamos uma seção de FAQ para esclarecer dúvidas comuns. Em versões futuras, pretendemos adicionar um botão de suporte direto por e-mail ou formulário de contato.

5. Exemplos de Violações

- **Prevenção de erros:** a exclusão de conta ainda pode ocorrer sem uma confirmação destacada.

- **Controle e liberdade:** ainda não é possível desfazer a compra após a finalização.
- **Demais heurísticas:** não foram identificadas violações relevantes no uso atual da interface

6. Soluções

As soluções para as melhorias que pretendemos implementar incluem:

- Exibir mensagens de erro mais claras e informativas
- Incluir confirmações para ações irreversíveis como exclusão de conta
- Expandir funcionalidades como histórico de ingressos e filtros por categoria