

Protótipo Mobile com Análise de Usabilidade e Acessibilidade

Disciplina: UX – 3ADS

Professor: Chico

Turma: 3ADS

Integrantes:

Felipe Oluwaseun Santos Ojo - 24026245

Gustavo de Souza Castro - 20021558

João Pedro Brosselin de Albuquerque Souza - 24026155

Marcella Santana Gonçalves Diniz Rocha - 24025750

Thays Helyda da Silva Pontes - 24026610

Parte 1 – Estrutura Inicial do Protótipo

Link do Protótipo do Figma:

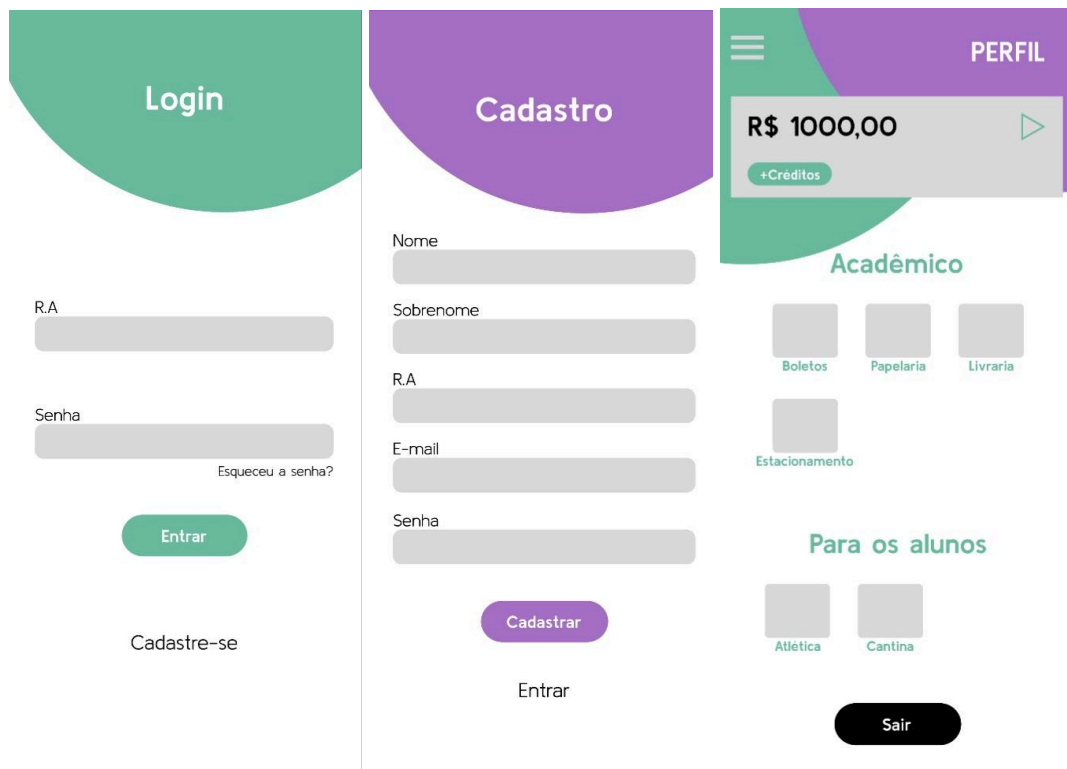
<https://www.figma.com/proto/l34gstvHDYJQAMmjKTVHtq/Prot%C3%B3tipo-FecaPay--Mockup?node-id=2-2&t=GmlrGR8zIS5YhN5b-1>

Parte 2 - Relatório Crítico – Usabilidade, Acessibilidade e Heurísticas

1. Análise de Usabilidade

Pontos positivos:

O protótipo apresenta uma navegação intuitiva, permitindo que o usuário localize com facilidade as principais funcionalidades do sistema. O design consistente e uma disposição lógica dos elementos contribuem para uma experiência de uso agradável e eficiente.



Dificuldades ou obstáculos encontrados:

Durante a análise, foi observado que alguns botões apresentam dimensões reduzidas, o que pode dificultar a interação, especialmente em dispositivos móveis ou por usuários com dificuldades motoras. Além disso, em determinadas ações, a ausência de feedback imediato pode não ser clara quanto à execução correta da tarefa, comprometendo a confiança do usuário.



2. Acessibilidade

Legibilidade e contraste:

As cores escolhidas para a interface proporcionam, em sua maioria, um bom contraste, o que garante uma leitura adequada dos textos. No entanto, algumas combinações podem ser um desafio para usuários com daltonismo. Para solucionar esse problema, recomenda-se o uso de ferramentas como o *Contrast Checker*, assegurando a acessibilidade visual para todos os usuários.



Tamanho dos toques e elementos de apoio:

Alguns elementos interativos apresentam dimensões inferiores ao comum, o que pode dificultar seu uso por pessoas com mobilidade reduzida ou usuários com dispositivos de menor precisão. Por outro lado, a presença de rótulos informativos e instruções claras colabora positivamente para a compreensão e utilização da interface.



Considerações sobre usuários com deficiências:

A fim de tornar o sistema mais inclusivo, é importante considerar a implementação de navegação via teclado e compatibilidade com leitores de tela, ampliando o acesso a usuários com deficiência visual ou motora.

3. Heurísticas de Nielsen

1. Visibilidade do status do sistema

Aplicação no projeto: O sistema informa os usuários sobre processos em andamento, contribuindo para a sensação de controle.

Melhoria indicada: A inclusão de indicadores de progresso mais visuais e explícitos em ações que demandam mais tempo poderia reforçar essa percepção.

2. Correspondência entre o sistema e o mundo real

Aplicação no projeto: São utilizados ícones e terminologias familiares, o que facilita a compreensão dos usuários.

Melhoria indicada: Revisar as metáforas visuais e ícones utilizados, assegurando que estejam alinhados às expectativas do usuário.



3. Controle e liberdade do usuário

Aplicação no projeto: O sistema permite que o usuário desfça ou refaça determinadas ações, aumentando a flexibilidade no uso.

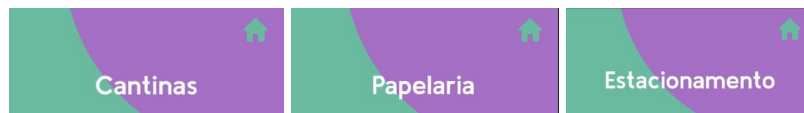
Melhoria indicada: É importante oferecer confirmações antes de ações irreversíveis, como a exclusão de registros.



4. Consistência e padrões

Aplicação no projeto: A interface mantém padrões visuais e funcionais consistentes em botões, menus e ícones.

Melhoria indicada: Uma revisão detalhada pode ajudar a identificar e corrigir eventuais problemas visuais ou funcionais entre diferentes seções do sistema.



5. Estética e design minimalista

Aplicação no projeto: A interface do protótipo adota uma abordagem visual limpa e objetiva, priorizando a apresentação de informações essenciais sem sobrecarregar o usuário com elementos desnecessários..

Melhoria indicada: Em algumas telas, ainda é possível simplificar ícones ou textos auxiliares, garantindo que apenas informações relevantes sejam exibidas.



4. Conclusão

O desenvolvimento do protótipo permitiu uma análise aprofundada dos aspectos relacionados à usabilidade e acessibilidade do sistema. De modo geral, o projeto apresenta uma base consolidada, com navegação fluida e interface coerente. Ainda assim, foram identificados pontos que podem ser melhorados e aprimorados para garantir uma experiência mais inclusiva e eficiente.

Entre os principais pontos de melhoria, se destacam: o aumento do tamanho dos elementos interativos, o reforço em feedbacks visuais, além de uma maior adaptação do sistema para atender usuários com diferentes tipos de deficiência e assegurar acessibilidade para todos. O grupo reconhece a importância da aplicação das heurísticas de Nielsen e leva em consideração incluir mais desses princípios nas próximas versões do projeto.