

Protótipo Mobile com Análise de Usabilidade e Acessibilidade

Disciplina: UX – 3ADS

Professor: Chico

Grupo: Ana Clara, Arthur, Débora, Rafael Budoya e Raissa

Relatório Crítico – Usabilidade, Acessibilidade e Heurísticas

Conteúdo obrigatório:

1. Análise de Usabilidade

- Os pontos positivos encontrados em nosso design são o contraste presente entre fundo e texto das páginas; ícones claros e bem distribuídos, especialmente no menu inferior de navegação, que é padrão em apps mobile; título estão bem visíveis e comunicam o objetivo da tela; navegação de abas por abas bem implementada com ícones e feedback visual; fluxo simples e direto; campos de entrada bem localizados e agrupados logicamente; paleta de cores coerente e padronização de ícones, fontes e espaçamentos.
- As principais dificuldades desse projeto se dão pela ausência de botões de navegação secundária em algumas telas, como de voltar e avançar; placeholders como o número do cartão com baixa visibilidade; ausência de ícones de ajuda; e baixa acessibilidade para usuários com certos tipos de daltonismo, como a deuteranopia (não enxerga verde).

2. Acessibilidade

O protótipo do aplicativo apresenta uma interface visualmente moderna, com boa organização das informações e uma navegação intuitiva, especialmente por meio do menu inferior. Elementos como botões grandes e bem posicionados contribuem positivamente para a usabilidade. No entanto, há limitações significativas relacionadas à legibilidade e ao contraste de cores. Textos pequenos, principalmente em campos de formulário e detalhes financeiros, dificultam a leitura, e o uso de tons claros sobre fundos brancos ou cinza compromete a visibilidade para usuários com baixa visão ou daltonismo.

Além disso, o projeto carece de elementos de apoio essenciais, como feedbacks visuais após ações importantes, textos alternativos para ícones e mensagens de erro ou confirmação. Tais elementos são indispensáveis para usuários que utilizam leitores de tela ou têm deficiências cognitivas ou motoras. A ausência de botões de retorno ou encerramento em telas secundárias pode gerar confusão e dificultar a navegação,

principalmente para usuários com limitações motoras ou pouca familiaridade com a tecnologia.

3. Heurísticas de Nielsen

- **Visibilidade de status do sistema**

- Como foi aplicada: O aplicativo mostra informações atualizadas como saldos, boletos recentes e recompensas, o que mantém o usuário informado sobre o estado atual das suas finanças
- Melhoria possível: Faltam mensagens de confirmação ou erro após ações importantes, como pagamento ou envio de dados. Seria importante incluir notificações visuais ou modais que indiquem o sucesso ou falha da ação realizada.

- **Controle e liberdade do usuário**

- Como foi aplicada: A navegação por abas oferece liberdade para o usuário mudar de tela a qualquer momento, permitindo certa flexibilidade no uso do app.
- Melhoria possível: Algumas telas secundárias (como a de QR Code ou pagamento com cartão) não apresentam botões de "voltar" ou "fechar", o que compromete a sensação de controle. Adicionar esses botões é essencial para que o usuário possa sair de qualquer fluxo facilmente.

- **Prevenção de Erros**

- Como foi aplicada: O app limita as ações do usuário em certos contextos, como exigir o preenchimento de dados para pagar ou gerar boletos, o que ajuda a evitar erros de navegação.
- Melhoria possível: Faltam validações visuais nos campos de entrada, como mensagens de erro para número de cartão incorreto ou campo obrigatório vazio. Isso pode levar a frustração e incerteza. Incluir essas mensagens aumenta a segurança e a confiança do usuário.

- **Reconhecimento em vez de memorização**

- Como foi aplicada: Os ícones no menu inferior são familiares e bem reconhecíveis, o que reduz a necessidade de memorização. A organização das telas também é intuitiva
- Melhoria possível: Alguns botões e funcionalidades não têm etiquetas ou descrições claras (ex: o QR Code aparece sem explicação). Adicionar títulos ou descrições breves ajuda o usuário a entender a função do botão sem precisar lembrar do fluxo.

- **Consistência e Padrões**

- Como foi aplicada: O protótipo usa ícones, cores e estrutura visual consistentes entre as telas, seguindo padrões modernos de apps bancários e financeiros.
- Melhoria possível: Há pequenas inconsistências em campos de formulário e botões, como formatos e espaçamentos variados. Padronizar o estilo de campos e botões melhora a previsibilidade e reduz a curva de aprendizado.

4. Conclusão

O desenvolvimento do protótipo permitiu ao grupo compreender a importância de equilibrar estética com funcionalidade e acessibilidade. A experiência reforçou a necessidade de pensar além do design visual, considerando a diversidade dos usuários e suas possíveis limitações. Para versões futuras, o grupo identificou como prioridades a inclusão de feedbacks visuais claros, melhoria no contraste de cores, padronização dos elementos de interface e implementação de recursos que garantam maior acessibilidade, como validação de campos e botões de navegação evidentes. Essas melhorias visam tornar o aplicativo mais intuitivo, inclusivo e eficiente para todos os perfis de usuários.