



Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

MVP

**Sprint: Projeto da Interação Humano Computador e da Interface do
Usuário**

Aline Gomes de Oliveira

Belo Horizonte

Abril de 2024

Introdução



O presente projeto tem como visa compreender e desenvolver os processos que envolvem a interação humano-computador. Dessa forma, procurei examinar de forma aprofundada as melhores práticas de usabilidade e experiência do usuário de acordo com as disciplinas estudadas no curso. Através da pesquisa e de experiências pessoais ao utilizar este tipo de aplicativo, neste, realizei o design e a prototipagem da interface de um aplicativo voltado para o aluguel de casas.

Este MVP será apresentado como parte da avaliação do aprendizado obtido na Sprint: “Projeto da Interação Humano Computador e da Interface do Usuário”, do curso Experiência do Usuário e Interação Humano-Computador (IHC/UX), na PUC-Rio.

Objetivo Geral

Este MPV tem como objetivo geral desenvolver um protótipo de um aplicativo voltado para o aluguel de casas, com foco na usabilidade e experiência do usuário, utilizando os conhecimentos adquiridos na presente disciplina.

Objetivos Específicos

- 1 – Ajudar usuários a encontrar imóveis disponíveis identificando suas necessidades e preferências, e através de um aplicativo que crie um ambiente seguro o conectando a proprietários de imóveis.
- 2 - Criar um design de interface intuitivo e claro no campo checkout de um aplicativo de aluguel, no qual o usuário, caso precise, possa esclarecer dúvidas de maneira simples e rápida com a central de atendimento, e também enviar mensagens diretas aos proprietários.

Personas e Cenários

Persona 1: Sofia Loureiro tem 28 anos e é uma desenvolvedora de software. Sofia recebeu uma proposta de emprego para trabalhar em uma grande empresa na cidade do Porto, em Portugal. Ela pesquisou sobre a cidade e apesar de ser distante da sua família no Brasil,



gostou muito do lugar e da proposta que recebeu. Assim, ela decidiu se mudar para lá em busca de crescimento profissional e pessoal.

Assim, Sofia tinha um desafio pela frente, o de encontrar um apartamento ou casa bem localizada, com um ambiente aconchegante e que seja próximo ao seu local de trabalho, facilitando assim a sua rotina diária. Entretanto, ela nunca visitou a cidade nem mesmo tem conhecidos que morem lá, dessa forma, ela percebeu que o jeito mais rápido, barato e seguro de alugar era através de um aplicativo de aluguel de imóveis.

Ao fazer uma extensa pesquisa na internet, encontrou um aplicativo que tinha boas avaliações. Assim, ela fez a pesquisa e quando ela encontrou um apartamento que lhe agradou e com um custo que estava dentro do seu orçamento, ela enviou a proposta ao proprietário conforme orientado pelo app, entretanto, ela já está há 24 horas sem respostas e o suporte do aplicativo também não a respondeu.

Ela tem medo de não conseguir alugar este apartamento e deixar passar outras boas oportunidades. Além disso, depois que é enviada a proposta, todas as tratativas são realizadas por e-mail, e não pelo app, o que a deixa insegura com a validade do contrato. Por isso, ela decide enviar uma mensagem ao suporte do aplicativo cancelando a proposta, e vai procurar outras opções já mais conhecidas, mesmo pagando mais caro, mas, em que vai se sentir mais segura.

Persona 2: João Pedro Grecco, tem 23 anos e conseguiu uma bolsa de pós-graduação em Barcelona, na Espanha, e deseja encontrar um lugar para morar de forma rápida e prática, então, por indicação de amigos, decidiu usar um aplicativo para alugar uma casa por lá.

No entanto, encontrou algumas dificuldades ao lidar com o processo de pagamento do site. Ele já preencheu todas as informações necessárias e selecionou a casa que gostaria de alugar, mas ao finalizar a transação e receber a confirmação da cobrança em seu cartão, ele fica extremamente inseguro, pois, não recebe nenhuma confirmação da transação na plataforma, após o aceite do proprietário da casa.

Ele procura o suporte do aplicativo, mas, mesmo após 24hs não recebe nenhuma resposta, e por ser estrangeiro, fica receoso de ser não reaver seu dinheiro e entra em contato com seu cartão de crédito para cancelar a transação.



BIBLIOGRAFIA

- BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S.; SILVEIRA, M. S.; GASPARINI, I.; DARIN, T.; BARBOSA, G. D. J. **Interação humano-computador e experiência do usuário**. [s.l.]: Edição da autora, 2021. E-book.
- COURAGE, C.; BAXTER, K. **Understanding your users**: a practical guide to user requirements methods, tools, and techniques. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers Inc., 2005.
- DESIGN COUNCIL. 2022. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/>. Acesso em: 19 jan. 2023.
- GOULD, J. D.; LEWIS, C. Designing for usability: key principles and what designers think. **Communications of the ACM**, v. 28, n. 3, p. 300-311, 1985.



- HACKOS, J. T.; REDISH, J. C. **User and task analysis for interface design**. [s.l.]: John Wiley & Sons, Inc., 1998.
- HALL, E. **Just enough research**. [s.l.]: A Book Apart, 2013.
- HEWETT, T. T.; BAECKER, R. M.; CARD, S. K.; CAREY, T. T.; GASEN, J. B.; MANTEI, M.; PERLMAN, G.; STRONG, G.; VERPLANK, W. **ACM SIGCHI curricula for human-computer interaction**. Technical Report. New York: Association for Computing Machinery, 1992.
- JACKO, J. A. **The human-computer interaction handbook: fundamentals, evolving technologies, and emerging applications**. 3. ed. [s.l.]: CRC Press, 2012.
- JOHNSON, D. **Computer ethics**. 4. ed. Upper Saddle River, N.J.: Pearson, 2008.
- MORAN, T. P. The command language grammar: a representation for the user interface of interactive computer systems. **International Journal of Man-Machine Studies**, v. 15, n. 1, p. 3-50, 1981.
- NIELSEN, J. **Usability engineering**. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers Inc., 1994.
- NIELSEN NORMAN GROUP. **Research methods**. Disponível em: <https://www.nngroup.com/topic/research-methods/#articles>. Acesso em: 18 jan. 2023.
- NORMAN, K.; KIRAKOWSKI, J. (Eds.) **The Wiley handbook of human-computer interaction set**. [s.l.]: John Wiley & Sons, 2018.
- ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J. **Design de interação: além da interação humano-computador**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- SHARP, H.; PREECE, J.; ROGERS, Y. **Interaction design: beyond human-computer interaction**. [s.l.]: John Wiley & Sons, 2019.