

MAPA – Material de Avaliação Prática da Aprendizagem

Acadêmico: André Luis de Souza Lima	R.A.: 21150930-5
Curso: Bacharelado Engenharia de Software	
Disciplina: Qualidade de Software - 51/2025	
Valor da atividade: 3,50	Prazo: 24/02/2025 08:00 a 27/04/2025 23:59

QUESTÃO

“[...] é o HEART que utiliza a métrica de experiência com o usuário. Esse *framework* fornece várias métricas que são centradas no usuário e cuja finalidade é mediar a experiência do usuário com o software” (RODDEN; HUTCHINSON; FU, 2010, tradução nossa).

Fonte: RODDEN, K.; HUTCHINSON, H.; FU, X. Measuring the User Experience on a Large Scale: User-Centered Metrics for Web Applications. *In*: INTERNATIONAL CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, 28., 2010, Atlanta. Anais [...]. Atlanta: ACM CHI, 2010.

Como gerente de projetos, você está responsável por um novo projeto em que precisará elaborar uma forma de medir a qualidade do seu produto.

Neste contexto, não estamos preocupados somente com a qualidade do produto, mas também com a experiência do usuário, pois não adianta ter um produto de qualidade e a experiência do usuário não ser satisfatória.

O produto desenvolvido é um aplicativo mobile para compra e avaliação de produtos de jardinagem. Nesse contexto, preencha o quadro HEART a seguir com foco em avaliar e medir a qualidade do produto.

Tabela 1 – Avaliação aplicativo mobile para compra e avaliação de produtos de jardinagem.

	Goals	Signals	Metrics
Happiness	Verificar se os usuários acham fácil e intuitivo adicionar produtos ao carrinho no App; Conferir a satisfação do usuário;	Acréscimo de produtos ao carrinho por sessão ativa de usuário; Interação dos usuários na avaliação dos produtos;	Quantidade de itens inseridos no carrinho de compras por usuário; Número de avaliações após a experiência de compra dos produtos de jardinagem;
Engagement	Regularidade de uso do App; Medir o tempo médio do fluxo para a adição de um item ao carrinho;	Periodicidade em que os usuários acessam o sistema de compra; Permanência na tela de produto para seleção dos atributos;	Número de acessos de usuários por mês; Tempo médio de adição de um produto ao carrinho;
Adoption	Enumerar quantos novos usuários deram entrada no sistema; Verificar se os usuários indicam o App para novas pessoas se cadastrarem à plataforma;	Criação de novos usuários; Compartilhamento de código de usuário para ganho de bônus em compras de produtos;	Quantidade de novos usuários por mês; Taxa de indicação do App por número de usuários;
Retention	Medir o tempo do cadastro ativo do usuário no sistema após a inscrição nele; Quantificar usuários que não acessam o App;	Atividade dos usuários no App; Usuários inativos por muito tempo. Cancelamento de cadastros. Contas encerradas.	Número de usuários ativos, tendo sessão ativa nos últimos 90 dias; Número de usuários que não acessam o sistema a mais de 90 dias; Número de solicitações de encerramento de cadastro de usuário;
Task Success	Avaliar se os usuários conseguem finalizar o fluxo básico ou alternativo de compras no App;	Verificação do fluxo de compra e possíveis erros nos chamamentos das tarefas;	Número erros na adição de produtos ao carrinho; Número de carrinhos de compra cheios e compras não finalizadas; Número de erros na opção de pagamento; Número de erros na tela de conferência do pedido; Taxa de compras não finalizadas no sistema;

Fonte: Elaborado pelo autor (Mapa Qualidade de Software).