**Atividade – Teste de Usabilidade**

Design de Interação

|  |  |
| --- | --- |
| NOME COMPLETO | RA |
| Breno Fraga dos Anjos | 02211005 |
| Gabriel Carapiá Contardi | 02211018 |
| Giovanna Butini Pompeu | 02211024 |
| Isabella Souza Correa Silva | 02211031 |
| João Henrique Sebastião Lima | 02211035 |
| Petterson da Silva Viturino | 02211052 |

Subir 1 arquivo por Grupo.

**ORIENTAÇÕES**

**1 – PREPARAR O PROTÓTIPO**

Escolher e preparar o protótipo que vocês querem testar - o protótipo precisa ser navegável. Se a página a ser testada já estiver desenvolvida, pode usar a página desenvolvida – mas a página precisará estar hospedada para que todos possam acessá-la.

**2 – DEFINIR FUNCIONALIDADES E TEMPOS**

Definam as funcionalidades que desejam testar e atribuam um tempo para cada funcionalidade (Ex: CADASTRO - A partir da página inicial, encontrar o formulário de cadastro e se cadastrar – tempo: 30 segundos). No máximo 3 itens.

**3 – DEFINIR PERGUNTAS PARA O QUESTIONÁRIO**

Definam as perguntas do questionário. Obviamente, as perguntas precisam estar vinculadas com as funcionalidades testadas, mas pode adicionar perguntas sobre a percepção geral do usuário dentro da aplicação. No máximo 6 perguntas. Definam com sabedoria, lembrem-se que os usuários fazem uma coisa e dizem que fazem outra.

**4 – CRIAR FORMULÁRIO ONLINE**

Crie um formulário online, na sua ferramenta de preferência (Ex: Google Forms, SurveyMonkey,ETC).

**5 – APLICAR O TESTE EM SALA**

Cada grupo deverá coordenar o teste em sala de aula. Apresentar o contexto do projeto, aplicar o teste controlando os tempos. APRESENTAR A PERSONA, OS ALUNOS DEVEM INCORPORAR A PERSONA.

**6 – ANALISAR RESULTADO E APLICAR MELHORIAS NO PROJETO**

Analisar as respostas, identificar as melhorias necessárias e aplicar no projeto.

**7 – ELABORAR RELATÓRIO**

Elaborar um relatório descrevendo os seguintes itens:

* Descrição da tela escolhida;
* Descrição das funcionalidades escolhidas;
* Descrição das perguntas escolhidas;
* Resultado da análise das respostas;
* Melhorias identificadas e aplicadas no projeto;

## 1 - Nome do Projeto de PI

FindR

## 2 – Uma breve descrição do Projeto de PI

O projeto consiste em uma plataforma voltada a contratações de freelancers da área de tecnologia.

## 3 – Descreva a tela escolhida para a aplicação do teste de usabilidade

Tela de Cadastro

Tela de Login

Tela de Habilidades

Tela de Match

4 – Descreva as funcionalidades escolhidas para o teste de usabilidade (no máximo 3)

Tela de Cadastro – O usuário vai estar na tela home e então, irá testar se consegue localizar a tela de cadastro e se cadastrar.

Tela de Login – Após o cadastro, o usuário retorna para a tela home e tenta localizar a tela de login.

Tela de Habilidades – Após o usuário se logar será redirecionado para uma tela em que registra suas competências. Será testado se o usuário consegue se cadastrar com facilidade.

Tela de Match – Assim que o usuário registrar suas habilidades será redirecionado para uma tela de match. Será testado se o usuário consegue dar “like” ou “rejeitar” outro usuário, se consegue passar para a visualização de perfil de outro usuário etc.

5 – Descreva as perguntas escolhidas para o teste de usabilidade

Pergunta 1) Conseguiu com clareza encontrar a parte de cadastro de freelancer?

Pergunta 2) Conseguiu com facilidade voltar para a página home após o cadastro?

Pergunta 3) A página que você foi redirecionado após o cadastro foi a que você esperava?

Pergunta 4) A página que você foi redirecionado após o login foi intrusiva?

Pergunta 5) Conseguiu com facilidade visualizar as informações de um usuário e dar “like” ou “rejeitar” um contratante?

URL – Forms: <https://forms.gle/Ye6ThHqmCJ8da9Cb7>

6 – Descreva o resultado da análise das respostas coletadas

No geral, nossa parte de cadastro estava intuitiva e clara, as únicas alterações serão nos botões pois o preto do contratante estava destoando.

No geral a página de cadastrar habilidades mais tiveram dificuldades, algumas pessoas acham melhor cadastrar as habilidades na hora do cadastro do perfil, porém, não é viável para o nosso projeto.

Em relação ao formulário de cadastro de habilidades ser invasivo, não foi necessariamente invadir o usuário, e sim que o usuário esperava que fosse na hora do cadastro.

A parte principal que é a do Match, a maior parte das pessoas conseguiram com facilidade.

7 – Descreva as melhorias identificadas e aplicadas no projeto

No geral devemos:

1 - Ajustar o espaçamento dos elementos do header

2 - Na parte de cadastrar habilidades ter um botão mais explícito para passar para a próxima página

3 - Diminuir o botão de nível de habilidades

4 - Padronizar a fonte do site

5 - Alterar o texto da Home pois está só para contratante

6 - Padronizar o header

7 - Alterar a cor do botão de contratante na home, pois está fora de contexto

8 - Espaçamento entre os itens (respiro)

9 - Alterar o pop-up no meio da tela na parte do cadastro de habilidades