

## **Projeto Interdisciplinar Grupo 03**

**Professor: Carlos Eduardo de Franca Roland**

Fabricio Rangel de Sousa

Nickolas Martins Machado

Tatiana Hitomi Miyazaki

Vinicius Roberto Polo

### **UX Helpers**

#### **1 Briefing - Ergolist**

O Ergolist foi um site criado no Brasil com o intuito de ajudar os profissionais responsáveis pela avaliação de sistemas e sites. Detalhava como cada item tinha que ser feito, respondido cada questionário e, no final, mostrava o resumo das avaliações.

Contudo, o projeto apresentava alguns pontos a serem melhorados e não se sabe o porquê foi tirado do ar por seus criadores e colaboradores, que não lançaram mais nenhuma versão do sistema. Muitos que o utilizavam, ficaram sem uma ferramenta que lhes prestasse auxílio neste ramo.

Entre os seus vários problemas, podem ser apontados os seguintes erros:

- O site não permitia salvar a avaliação, então, caso fosse iniciada, a pessoa era obrigada a terminá-la durante aquela sessão, torcendo para que o computador não desligasse, a internet não caísse ou que por um descuido fechasse a página. Caso algum desses problemas acontecesse durante uma avaliação, todo o trabalho feito até então estaria irremediavelmente perdido.
- Não havia uma maneira de divulgar uma avaliação ou dar espaço para que clientes encontrassem avaliadores na página, impedindo que gerasse mais trabalhos e engajamento. Os profissionais da área de design, programadores front-end, UX, não tinham como criar um perfil e deixar os seus dados para que outras pessoas entrassem em contato com eles.

Ainda, por existir uma limitação de tecnologia quando ainda estava no ar, o site do Ergolist apresentava problemas visuais, como cores que não combinavam, janelas que poderiam ter sido evitadas e que não tinham responsividade, dificultando sua usabilidade quando acessado de outros aparelhos como celular, tablets ou telas de diferentes tamanhos.

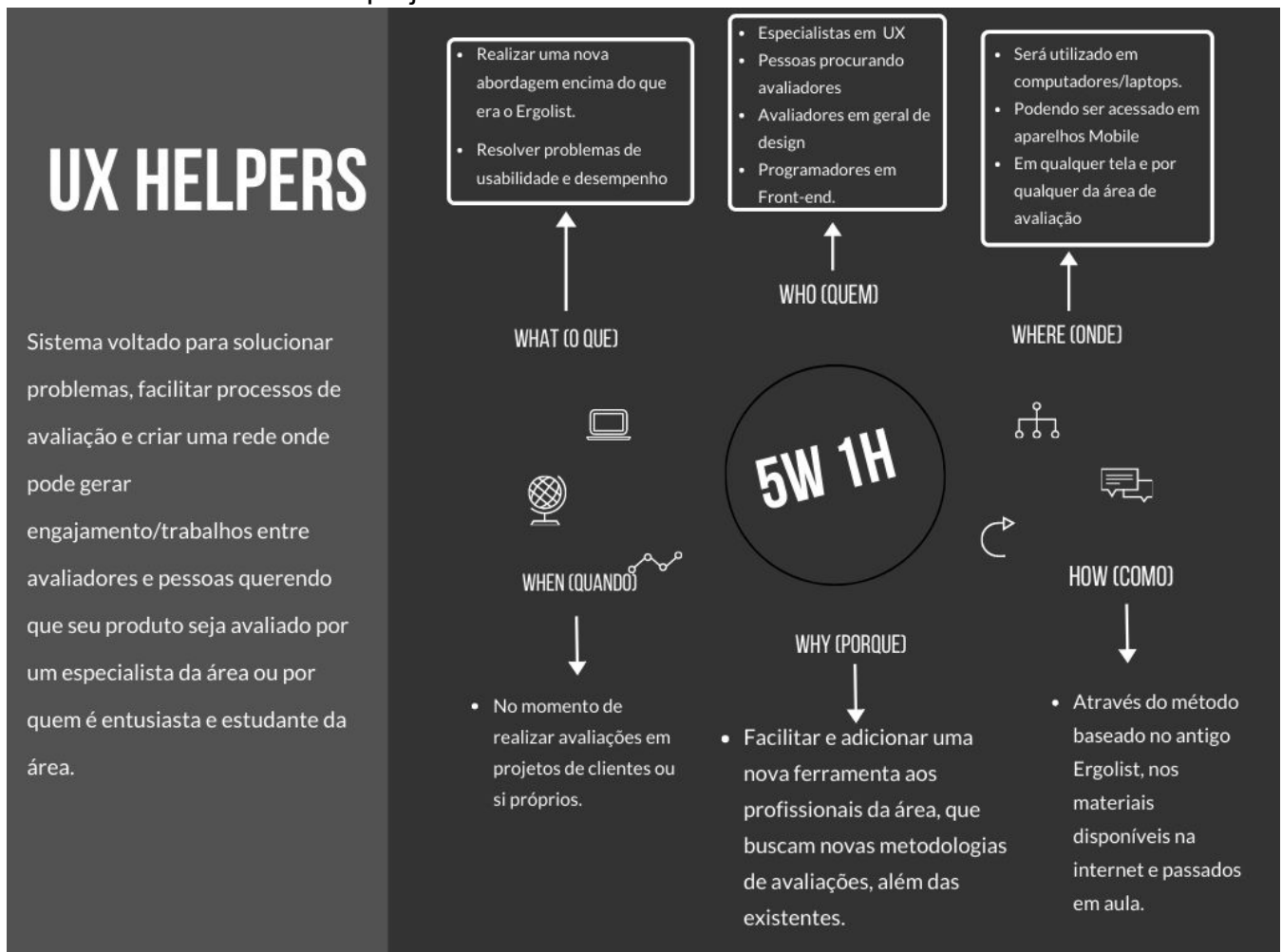
O que pode ter causado o encerramento do site é uma incógnita, pois os responsáveis pelo projeto não deixaram claro o porquê de tê-lo tirado do ar, deixando aberto o motivo de seu encerramento. Pode ter sido a limitação de tecnologia existente na época ou falta de investimento, mesmo sendo uma ferramenta criada com o intuito de ajudar e facilitar o trabalho de especialistas.

Assim, a fim de preencher uma lacuna deixada pela extinção do Ergolist, surge a possibilidade de criação de uma ferramenta, baseada no Ergolist, porém corrigindo os erros ora existentes e oferecendo a possibilidade de criação de uma rede de negócios entre avaliadores e donos/gestores de sistemas, uma vez que nessa nova ferramenta haverá a funcionalidade disponível de deixar avaliações salvas em um espaço público.

Este novo site será chamado de UX Helpers, que vai abranger esse espaço e tentar inovar com as ferramentas e conhecimentos existentes, observando as normas e conceitos para as avaliações.

## 2 5W1H (What, Where, When, Why, Who, How)

Processo de 5W 1H, onde é dividido os detalhes do processo do projeto, informando como será feito, quem vai atingir, usar e mais, dando um entendimento melhor do projeto.



### **3 Personas**

Criamos dois personagens fictícios, que serão os principais atores da aplicação, são eles:

#### **1ª Persona**

Valentina Malta: 27 anos

Função: Desenvolvedora Front End

Valentina desenvolve Interfaces, contudo recebe quase sempre com atraso as avaliações e geralmente elas vêm confusas, seus colegas que desenvolvem as API's sempre terminam antes dela, e sofre pressão dos superiores e clientes.

Necessidades: Receber avaliação mais objetivas e dentro do prazo.

#### **2ª Persona**

Enzo Henrique Teixeira: 35 anos

Função: Avaliador UX

Enzo necessita de uma aplicação confiável e mais fácil para avaliar as interfaces de seus clientes (programadores, donos de projetos), precisa também de um registro de suas avaliações.

Necessidades: Precisa que suas avaliações fiquem salvas para consulta, e que possa fazer suas avaliações pausadamente por se tratar de um formulário muito longo, ele gostaria também de uma interface mais amigável na aplicação para avaliação, além de um novo método, além dos existentes, como a avaliação de Nielsen.

### **4 Suposições – Hipóteses**

- Não permitia salvar os trabalhos feitos e tinha limitação de conhecimento de UX, por isso não era possível utilizar a persistência dos dados e as avaliações precisavam ser feitas integralmente em um único momento, causando complexidade para o avaliador, principalmente por se tratar de uma avaliação muito extensa.
- Foi criado em um momento em que havia poucas tecnologias de design disponíveis.

- Projeto experimental, que não houve um trabalho muito focado na parte visual, podendo ter sido por conta da limitação de tecnologia da sua criação ou por orientação de profissionais da área.
- Projeto feito em prazos curtos, por ser tratar de um projeto de faculdade, mas que depois não houve incrementos e continuação, saindo do ar após algum tempo.
- Os idealizadores do projeto não tinham a percepção de design no momento da criação do sistema de avaliação.

## **5 BENCHMARK**

- Após a descontinuação do projeto Ergolist, o mercado viu-se carente de uma ferramenta para avaliação dos projetos de sistemas e sites, tendo poucas opções de ferramentas.

## **UX-HELPERS:**

- Atendemos um produto para automatizar os preceitos de Bastien e Scarpin, apresentados por Cibys, visando ao auxílio de desenvolvedores, que poderão submeter seus projetos à avaliação de diversas pessoas, possibilitando ainda a criação de uma rede de negócios entre avaliadores e donos/gestores de sistemas.

Os usuários avaliadores podem:

- Cadastrar-se no site
- Iniciar a avaliação de um projeto, salvar o progresso e voltar à avaliação posteriormente
- Acesso ao site em diversas plataformas (computador, smartphone, tablet)
- Avaliar diversos projetos cadastrados no site
- Contribuir para o desenvolvimento e aperfeiçoamento de inúmeros projetos
- Acesso a uma rede de negócios entre avaliadores e donos/gestores de sistemas.

Os administradores/desenvolvedores dos projetos submetidos a avaliação têm acesso a:

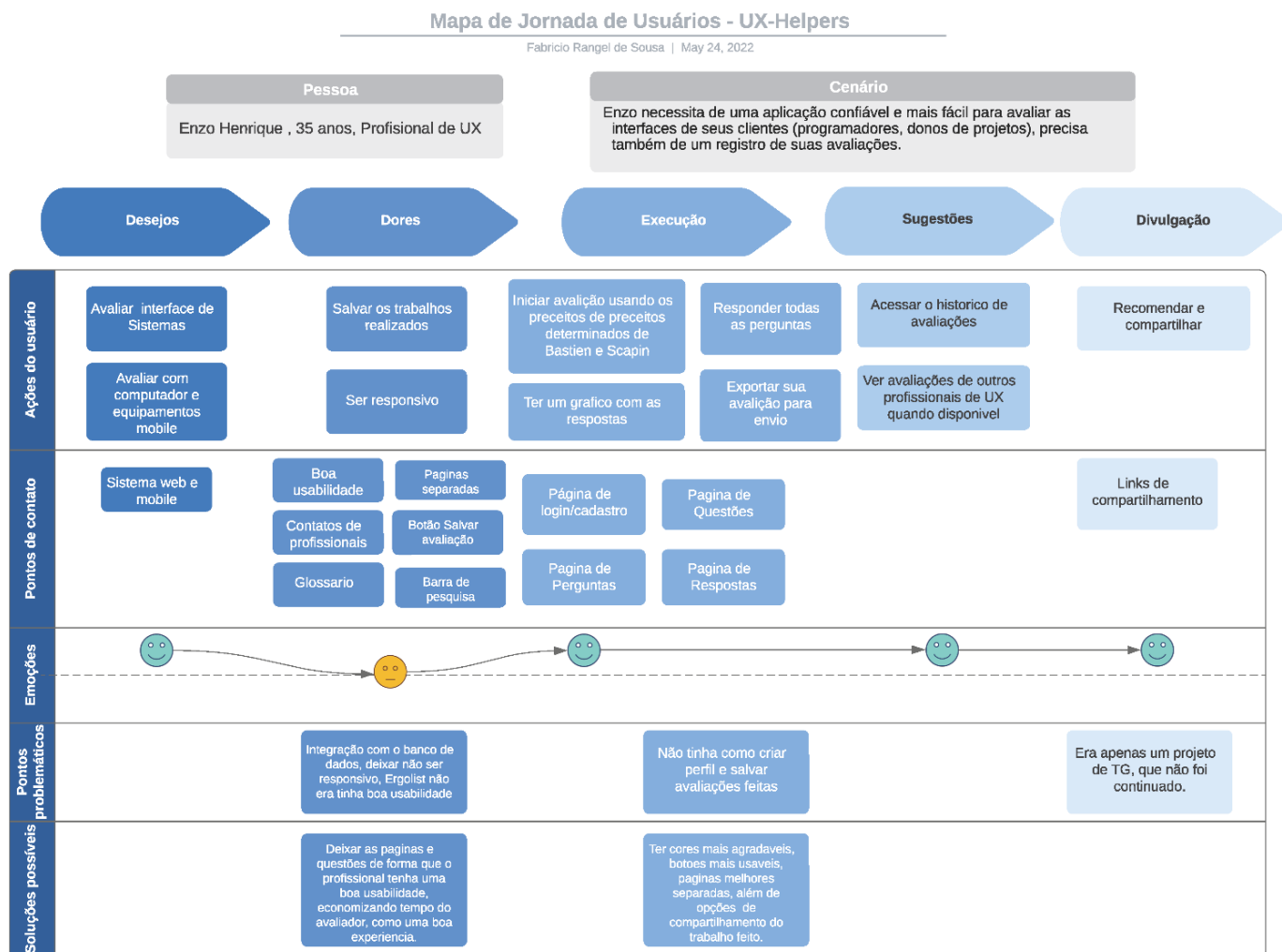
- Indicadores gerais das avaliações de seus projetos
- Tomada de decisões mais assertivas e rápidas, baseadas nas avaliações recebida
- Acesso a uma rede de negócios entre avaliadores e donos/gestores de sistemas.

### **FUNCIONALIDADES**

- Cadastro de usuários no site, que terão acesso a seus projetos ou avaliações, a depender do perfil do usuário
- Cadastro e avaliação de diversos projetos
- Salvamento automático do progresso das avaliações
- Acesso ao site em diversos dispositivos (computadores, smartphones e tablets)

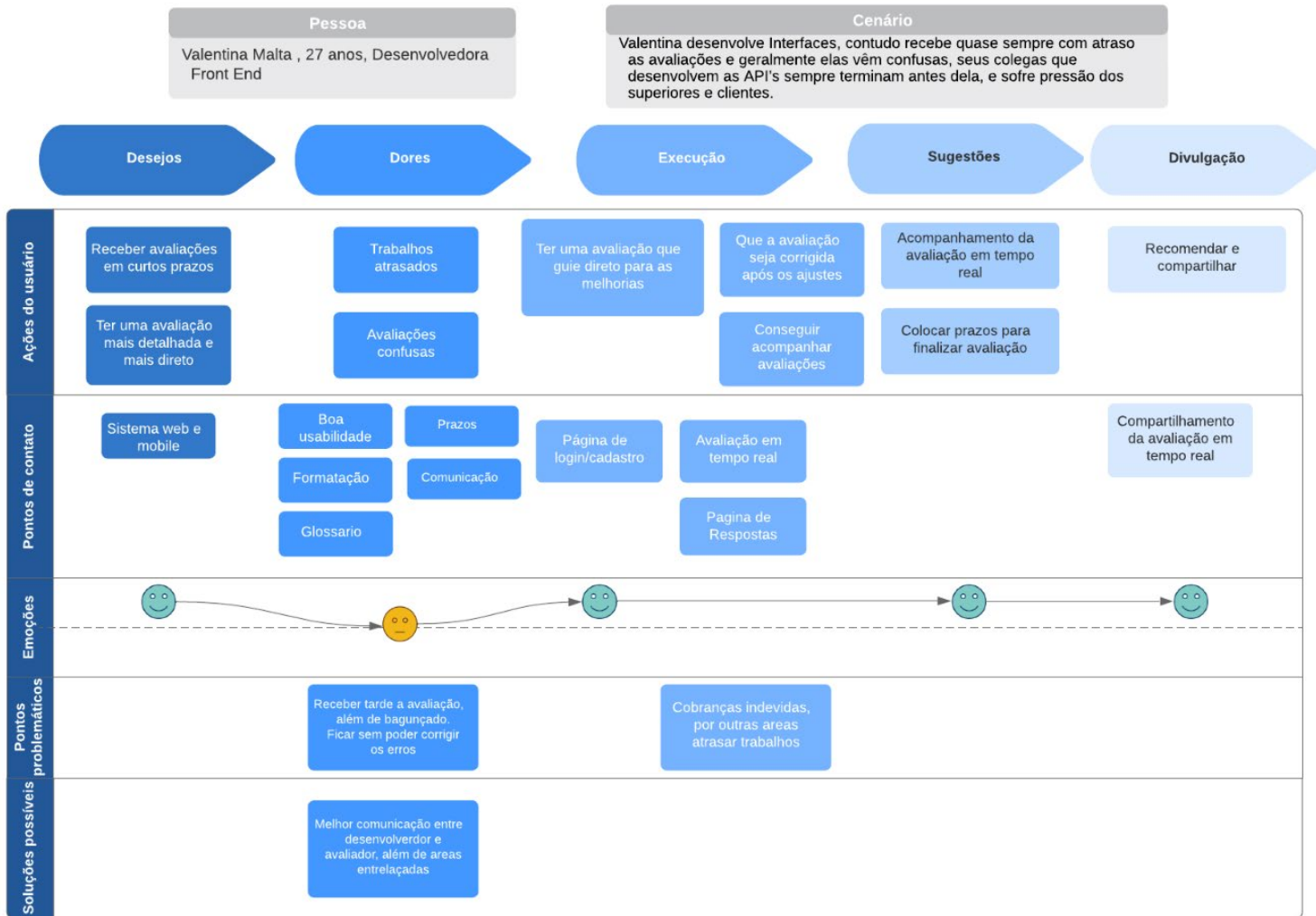
## 6 MAPA JORNADA DE USUÁRIOS

Abaixo o *layout* com o processo que as jornadas de usuários, desejam realizar no sistema, as dores, algumas sugestões que podem complementar o sistema, além das formas de divulgação das avaliações.



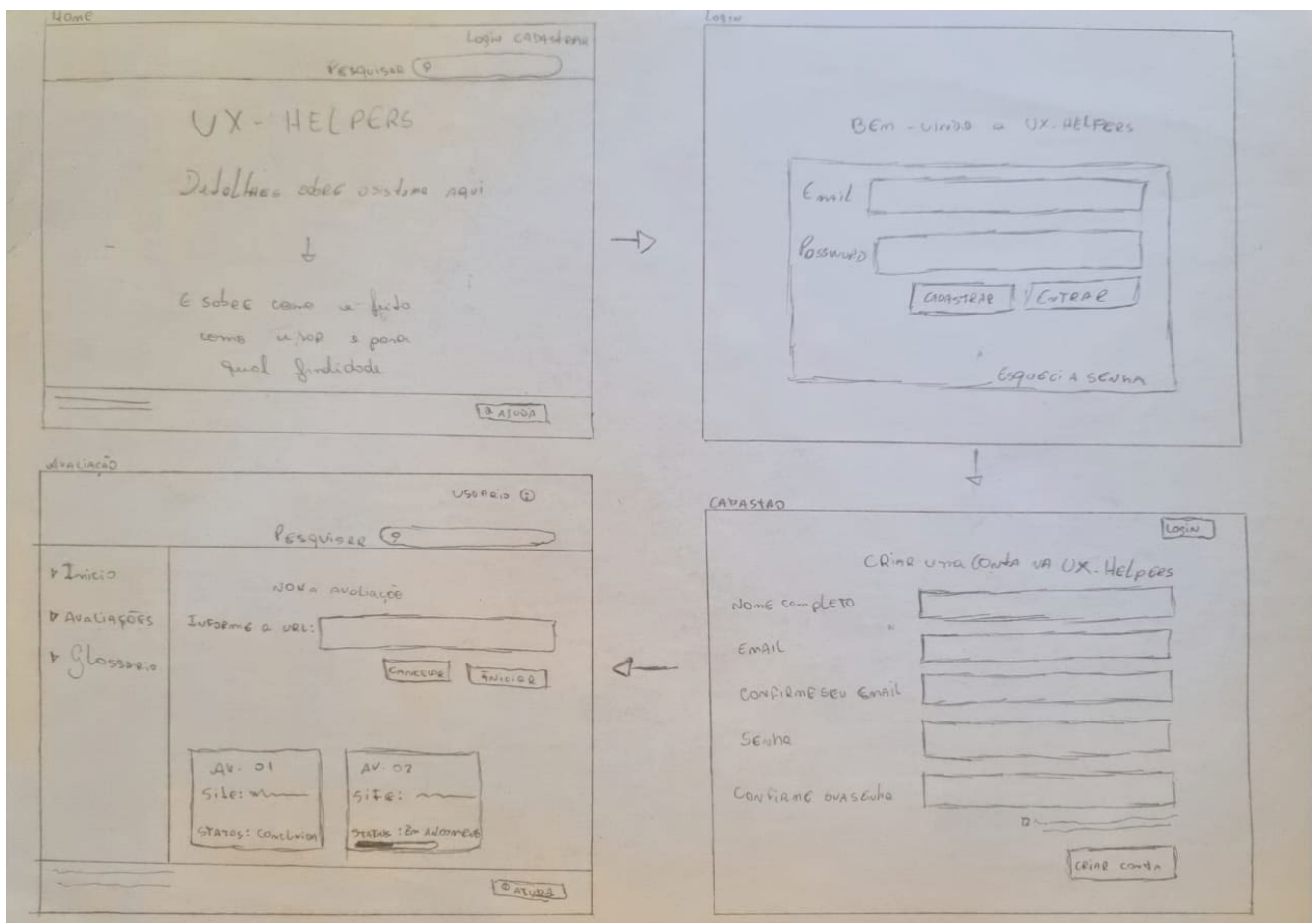
## Mapa de Jornada de Usuários - UX Helpers

Fabício Rangel de Sousa | June 13, 2022

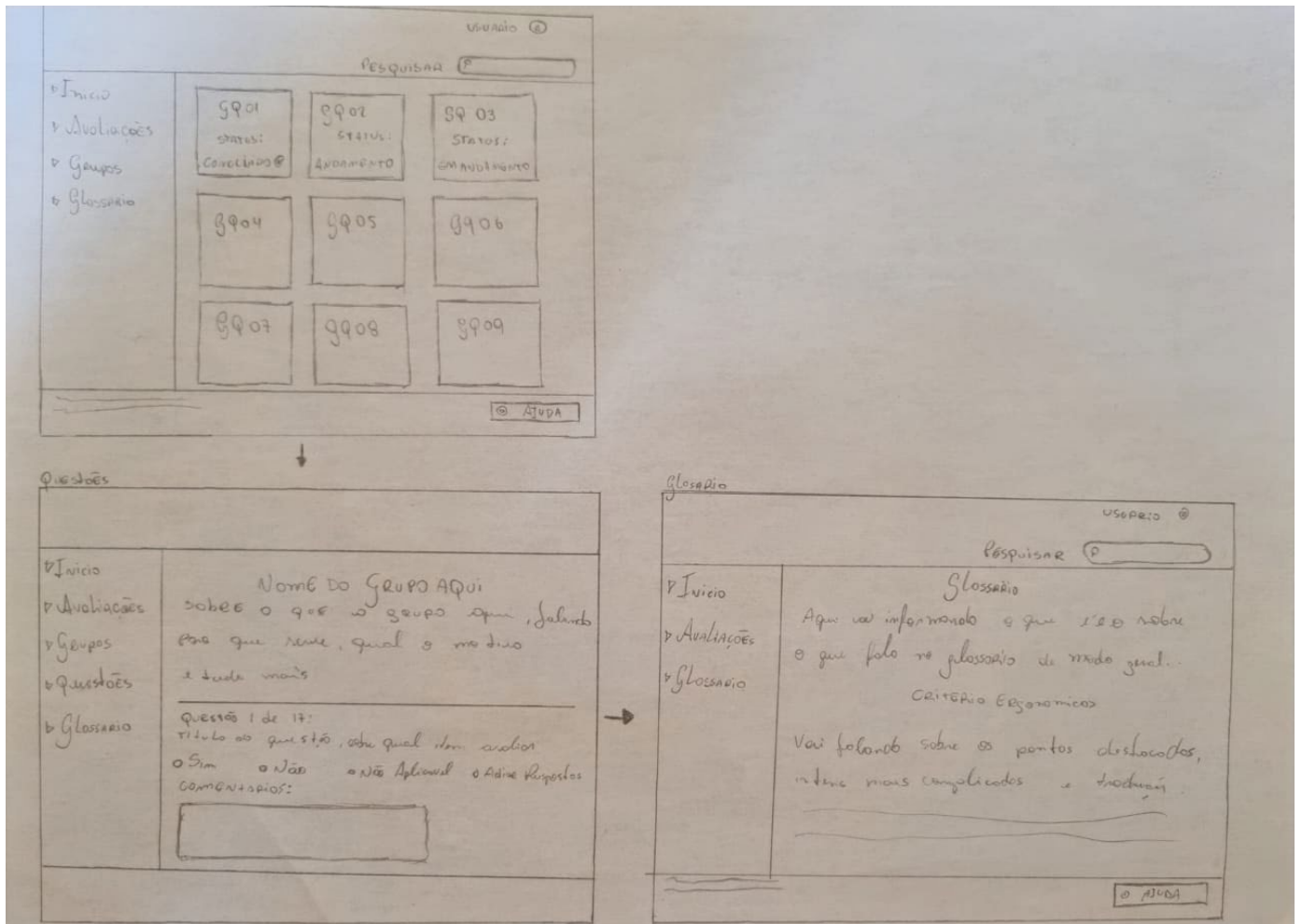


## 7 RABISCOFRAMES

Início dos modelos de telas, que são ideias primárias de como deve ser cada página, que não precisa estar totalmente estruturado e feito de maneira bonita, mas somente para ajudar a desenvolver nas outras ferramentas de modelagem de telas.







## 8 WIREFRAMES

Wireframe do projeto, onde se pode ter mais noção a disposição das telas, botões, *layouts*. Que passará por muitas mudanças e não será fiel ao resultado final do projeto, pois ainda passará por um refinamento de cores, disposição e ações.



# UX-HELPERS



"Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum."

## Bem vindo ao UX - Helpers

Email

Password

[Cadastrar](#)[Entrar](#)[Esqueci a senha](#)

## Criar uma conta na UX-Helpers

Nome completo	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
Confirme seu email	<input type="text"/>
Senha	<input type="text"/>
Confirme sua senha	<input type="text"/>

☐ Ao clicar em Criar conta, eu concordo que li e aceito os Termos de uso e a Política de privacidade.

Criar conta



Na minha visão, acho que as questões só apareceriam no menu depois de iniciada uma nova avaliação ou entrar em alguma já existente...

### Nova Avaliação

Título:	<input type="text"/>
Informe a url:	<input type="text"/>

Cancelar

Iniciar

Site ABC

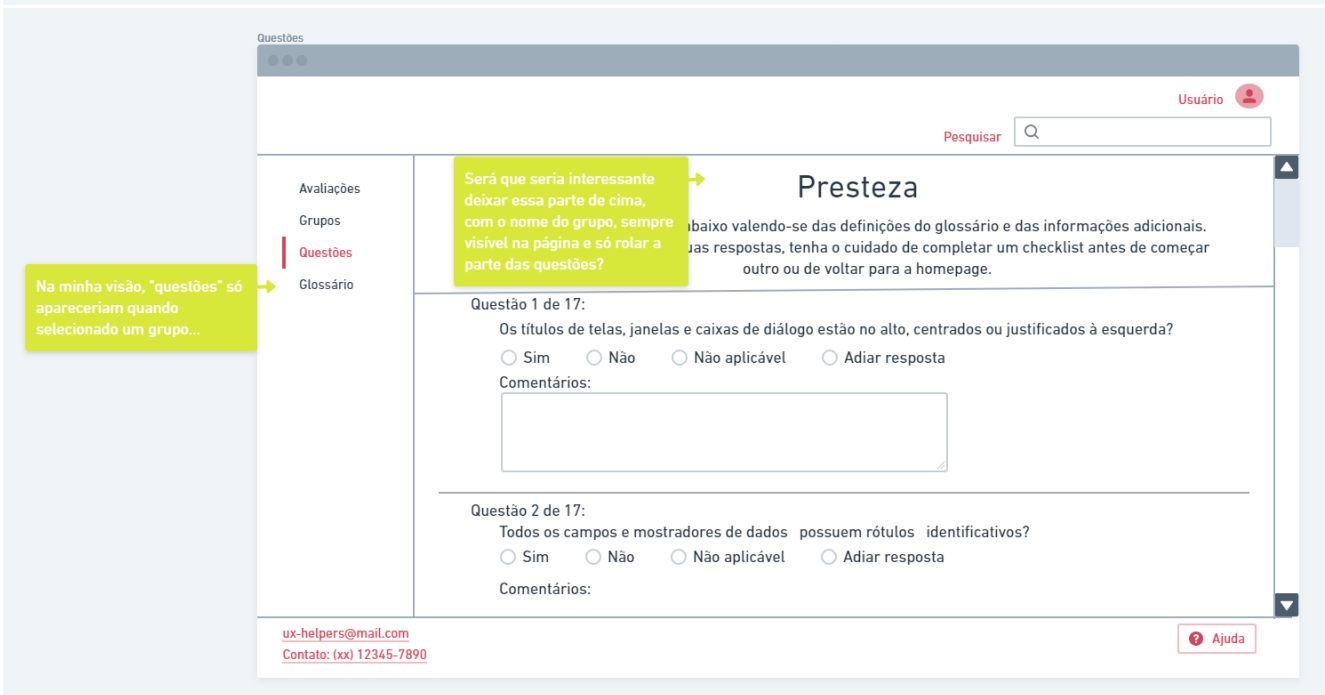
Avaliação de interface em  
www.abc.com.br

Site XYZ

Avaliação de interface em  
www.xyz.com.br

Site QWP

Avaliação de interface em  
www.qwp.com.br



Glossário

Usuário

Pesquisar

Avaliações

Glossário

## Glossário

O glossário aqui apresentado não tem a intenção de ser uma obra de referência completa. O seu objetivo é esclarecer os significados de alguns termos usados nesse trabalho. Um termo pode ser incluído nesse glossário, se utilizado inconsistentemente na literatura em geral, ou se o seu significado nesse trabalho for mais específico do que o normal

**Critérios Ergonômicos :**

Em 1990, Dominique Scapin realizou um estudo visando a organização dos conhecimentos sobre ergonomia de interfaces homem-computador, de modo a torná-los facilmente disponíveis, tanto para especialistas como para não especialistas nessa disciplina.

O sistema de critérios definido por Scapin resulta desse esforço e visa facilitar a recuperação de conhecimento ergonômico. Através de experimentos variados, esse conjunto de critérios está sendo continuamente validado e apurado em suas definições.

A lista atual de critérios foi definida em 1993 por Dominique Scapin e Christian Bastien e apresenta um total de oito critérios principais, sendo que alguns deles se dividem em sub-critérios, que por sua vez se dividem em critérios elementares.

Os critérios principais são os seguintes: Condução, Carga de Trabalho, Controle Explícito, Adaptabilidade, Gestão de Erros, Consistência, Significado dos Códigos e Compatibilidade.

Os critérios elementares, aos quais estão associados os checklists do ErgoList são em número de 18: Presteza,

[ux-helpers@mail.com](mailto:ux-helpers@mail.com)  
Contato: (xx) 12345-7890

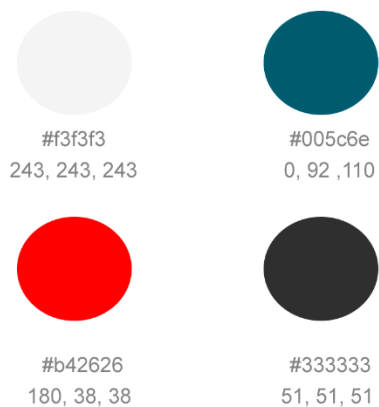
Ajuda

<https://whimsical.com/ux-helpers-C6KRF6KemP12Ltiq9TsbUy>

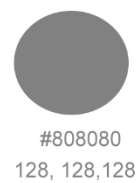
## 9 STYLEGUIDE

Para as escolhas de fontes e cores, se baseamos em alguns projetos já criados e em uma paleta de cores mais simples, ficando mais limpo a tela, chamando a atenção mais para o projeto do sistema de avaliação.

Cores  
Primary Cores  
UI / Colors



Base Colors  
UI / Colors / Base colors



UI / Typo / Headings

H1 - Open Sans - Regular - 400  
**H1 - Open Sans - Regular BOLD - 700**

H2 - Open Sans - Regular - Regular - 400  
**H2 - Open Sans - Regular BOLD - 700**

H3 - Open Sans - Regular - 400  
**H3 - Open Sans - Regular BOLD - 700**

H4 - Open Sans - Regular - 400  
**H4 - Open Sans - Regular BOLD - 700**

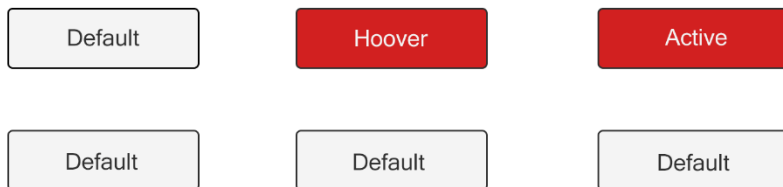
UI / Typo / Paragraph

P - Open Sans - Regular - 400  
**P - Open Sans - Regular BOLD - 700**

Small P - Open Sans - Regular - 400  
**Small P - Open Sans - Regular BOLD - 700**

<https://fonts.google.com/specimen/Open+Sans?category=Sans+Serif>

## UI / Buttons



## UI / Icons



API usada para os icones ( `import { IconName } from "react-icons/bi";` )

## 10 PROTÓTIPO DE ALTA RESOLUÇÃO

Telas do site em alta resolução, que o projeto deverá ser baseado. Podendo ter mudanças ainda no projeto final.



## Junte-se aos UX Helpers



☐ Ao clicar em Criar Conta, eu concordo que li e aceito os  
Termos de uso e a Política de privacidade



## UX Helpers

[Sair](#)[Principal](#)[Avaliações](#)[Questões](#)[Glossário](#)

## Bem-vindo de volta ao UX Helpers

Últimas notícias sobre Tecnologia, últimas tendências de design e UX/UI

### Experiência do usuário - UX

Experiência do Usuário, a definição sobre o que é UX em português consiste na experiência gerada com as interações de um usuário com determinada solução ou produto de uma marca. Considerando a transformação digital pela qual as empresas estão passando nos últimos tempos, o conceito de Experiência do Usuário passou a ser bastante aplicado nas soluções digitais, como uso de sites, aplicativos móveis, entre outras. Neste projeto em que está navegando no momento, é uma experiência de usuário.

### Quais as áreas de UX?

Você sabe quais são as divisões de áreas dentro de UX?

Veja abaixo um resumo em tópicos quais são essas divisões!

- UX Research
- UX Developer
- UX Writing
- Product Design
- UX Strategy
- Usability Analyst

### Carreira de UX Design

Bate papo sobre como é a carreira de um profissional de UX Design.



Desenvolvido por Tatiana, Fabricio, Nickolas e Vinicius

© Todos os direitos reservados

## UX Helpers

[Sair](#)[Principal](#)[Avaliações](#)[Questões](#)[Glossário](#)

### Nova Avaliação

### Fatec Franca

Link do site [www.fatecfranca.edu.br](http://www.fatecfranca.edu.br)



Desenvolvido por Tatiana, Fabricio, Nickolas e Vinicius

© Todos os direitos reservados



UX Helpers

Pesquisar...

Sair

Buscar

Principal

Avaliações

Questões

Glossário

Avaliação detalhada

Fatec Franca

Link do site [www.fatecfranca.edu.br](http://www.fatecfranca.edu.br)

Abrir Questões

Abrir Respostas

Editar

Desenvolvido por Tatiana, Fabricio, Nickolas e Vinicius

© Todos os direitos reservados

UX Helpers

Pesquisar...

Sair

Buscar

Principal

Avaliações

Questões

Glossário

Editar Avaliação Fatec Franca

Fatec Franca

Link do site [www.fatecfranca.edu.br](http://www.fatecfranca.edu.br)

Alterar

Desenvolvido por Tatiana, Fabricio, Nickolas e Vinicius

© Todos os direitos reservados

UX Helpers

Pesquisar...

Sair

Buscar

Principal

Avaliações

Questões

Glossário

Escolha o grupo de Questões

Voltar para Avaliações

Presteza

Verifique se o sistema informa e conduz o usuário durante a interação.

Agrupamento por localização

Verifique se a distribuição espacial dos itens traduz as relações entre as informações.

Agrupamento por formato

Verifique os formatos dos itens como meio de transmitir associações e diferenças.

Feedback

Avalie a qualidade do feedback imediato às ações do usuário.

Legibilidade

Verifique a legibilidade das informações apresentadas nas telas do sistema.

Concisão

Verifique o tamanho dos códigos e termos apresentados e introduzidos no sistema.

Ações Mínimas

Verifique a extensão dos diálogos estabelecidos para a realização dos objetivos do usuário.

Densidade Informacional

Avalie a densidade informacional das telas apresentadas pelo sistema.

Ações Explícitas

Verifique se é o usuário quem comanda explicitamente as ações do sistema.

Controle do Usuário

Avalie as possibilidades do usuário controlar o encadeamento e a realização das ações.

Flexibilidade

Verifique se o sistema permite personalizar as representações e diálogos.

Experiência do Usuário

Avalie se usuários com diferentes níveis de experiência têm acesso às funcionalidades.

Proteção contra erros

Verifique se o sistema oferece as oportunidades para a recuperação de erros.

Mensagens de erro

Avalie a qualidade das mensagens de erro enviadas aos usuários em situações de erro.

Correção de erros

Verifique as facilidades oferecidas para que o usuário possa corrigir os erros.

Desenvolvido por Tatiana, Fabricio, Nickolas e Vinicius

© Todos os direitos reservados

UX Helpers

Pesquisar:

Sair

Principal

Avaliações

Questões

Glossário

O espaço de apresentação está diagramado em pequenas zonas funcionais?

☐ Sim

☐ Não

☒ Responder mais tarde

☐ Não aplicável

Comentário

Deixe seu comentário sobre esta questão

Salvar Resposta

Desenvolvido por Tatiana, Fabricio, Nickolas e Vinicius

© Todos os direitos reservados

UX Helpers

Pesquisar:

Sair

Principal

Avaliações

Questões

Glossário

Respostas

Voltar para os Grupos

Avaliação	Questão n°	Questão	Resposta	Comentário
Avaliação teste 1	1	Os títulos de telas, janelas e caixas de diálogo estão no alto, centrados ou justificados à esquerda?	Y	
Avaliação teste 1	2	Todos os campos e mostradores de dados possuem rótulos identificativos?	Y	
Avaliação teste 1	8	As listas de seleção e combinação apresentam uma altura correspondente a um máximo de nove linhas?	X	Não há listas de seleção e combinação no projeto avaliado
Avaliação teste 1	5	Os ícones são distintos uns dos outros e possuem sempre o mesmo significado de uma tela para outra?	p	

Desenvolvido por Tatiana, Fabricio, Nickolas e Vinicius

© Todos os direitos reservados

Principal

Avaliações

Questões

Glossário

Glossário

Entrada	Definição
Critérios Ergonômicos	Em 1990, Dominique Scapin realizou um estudo visando a organização dos conhecimentos sobre ergonomia de interfaces homem-computador, com o intuito de torná-los facilmente disponíveis, tanto para especialistas como para não especialistas nessa disciplina. O sistema de critérios definido por Scapin resulta desse esforço e visa facilitar a recuperação de conhecimento ergonômico. Através de experimentos variados, esse conjunto de critérios está sendo continuamente validado e apurado em suas definições. A lista atual de critérios foi definida em 1993 por Dominique Scapin e Christian Bastien e apresenta um total de oito critérios principais, sendo que alguns deles se dividem em sub-critérios, que por sua vez se dividem em critérios elementares. Os critérios principais são os seguintes: Condução, Carga de Trabalho, Controle Explícito, Adaptabilidade, Gestão de Erros, Consistência, Significado dos Códigos e Compatibilidade. Os critérios elementares, aos quais estão associados os checklists do ErgoList são em número de 18: Presteza, Agrupamento por Localização, Agrupamento por Formato, Feedback, Legibilidade, Concisão, Ações Mínimas, Densidade Informacional, Ações Explícitas, Controle do Usuário, Flexibilidade, Experiência do Usuário, Proteção contra erros, Mensagens de Erro, Consistência, Significados e Compatibilidade.
Condução	A condução refere-se aos meios disponíveis para aconselhar, orientar, informar e conduzir o usuário na interação com o computador (mensagens, alarmes, rótulos, etc.). Quatro subcritérios participam da condução: a presteza, o agrupamento/distinção entre itens, o feedback imediato e a legibilidade.
Presteza	Esse critério engloba os meios utilizados para levar o usuário a realizar determinadas ações, como, por exemplo, entrada de dados. Esse critério engloba também todos os mecanismos ou meios que permitem ao usuário conhecer as alternativas, em termos de ações, conforme o estado ou contexto nos quais ele se encontra. A presteza diz respeito igualmente às informações que permitem ao usuário identificar o estado ou contexto no qual ele se encontra, bem como as ferramentas de ajuda e seu modo de acesso.
Agrupamento/Distinção de Itens	O critério Agrupamento/Distinção de Itens diz respeito à organização visual dos itens de informação relacionados uns com os outros de alguma maneira. Esse critério leva em conta a localização e algumas características gráficas (formato) para indicar as relações entre os vários itens mostrados, para indicar se eles pertencem ou não a uma dada classe, ou ainda para indicar diferenças entre classes. Esse critério também diz respeito à organização dos itens de uma classes. O critério agrupamento/distinção de itens está subdividido em dois critérios: agrupamento/distinção