**Atividade – Teste de Usabilidade - PI**

UX

|  |  |
| --- | --- |
| NOME COMPLETO | RA |
| Danilo Pereira de Araújo | 03231038 |
| Danilo Silvestre Faustino | 03231045 |
| Gabriel Santos Ferreira Vaz | 03231021 |
| Giovanna Avila Alves Rodrigues | 03231040 |
| Yasmin Yuri Cunha Kakoi | 03231023 |

Subir 1 arquivo por Grupo.

**ORIENTAÇÕES**

**1 – PREPARAR O WIREFRAME**

Escolher e preparar o wireframe que vocês querem testar - o wireframe precisa ser navegável

**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 COM PESSOAS DA SALA E PESSOAS EXTERNAS**

Cada grupo deverá coordenar o teste em sala de aula. Apresentar o contexto do projeto, aplicar o teste controlando os tempos. APRESENTAR A PERSONA, AS PESSOAS 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

+VIDAS

## 2 – Uma breve descrição do Projeto de PI

**O nosso projeto consiste em criar um sistema que conecte doadores com instituições e eventos de doação de sangue, com foco no beneficiário para agendamentos dos clientes que irão participar do evento.**

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

Tela inicial, que contém todas as informações necessárias e direcionamentos para funcionalidades.

Tela de cadastro para o cadastro do usuário.

Tela de busca de instituições onde o usuário pesquisa um local próximo para doar.

Tela de agendamento onde o doador se agenda no evento no horário e data desejados.

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

Cadastro do doador, doação de sangue e agendamento.

5 – Descreva as perguntas escolhidas para o teste de usabilidade

* Como você se sentiu ao preencher o formulário de cadastro?
* Você encontrou o local desejado com base na localização fornecida?
* O que você gostaria que tivesse ao acessar o mapa de instituições para que ele fosse satisfatório com a busca?
* Você conseguiu se agendar no evento no horário desejado?
* A tela de informações contém todas as especificações necessárias ou está faltando algo?

6 – Descreva o resultado da análise das respostas coletadas

Ao todo foi concluído que as funcionalidades atendem bem ao usuário, entretanto houve comentários sobre a aparência do site, onde possui muito foco no branco e isso cansa a visão do usuário. Também foi relatado a falta de informações nos campos de cadastro, onde o usuário não possui um padrão a seguir e fica perdido no momento de preencher as informações. As telas de procura de lugar para doar e de agendamento atendem ao seu objetivo. Falta de informação sobre próximos eventos.

7 – Descreva as melhorias identificadas e aplicadas no projeto

* Melhorar o design do site, adicionar mais cores, gradientes, ícones e imagens nas telas.
* Seguir uma hierarquia e colocar espaço entre os textos para não cansar a visão do usuário.
* Inserir máscaras nos campos de cadastro
* Adicionar uma tela que verifique a data e hora agendada para o doador ter controle e não perder o evento.
* Adicionar um calendário e informação para datas de eventos futuros.