

Relatório de Usabilidade

<Amazon 2.0>

Alunos:

Breno Felipe - 321222338

Wellesley Augusto - 32228763

Daniel Augusto - 322118697

<<páginas com os termos importantes devem ser removidas na entrega>>

Termos importantes

A. Heurísticas de Nielsen

1. Visibilidade do status do sistema

Os usuários são mantidos informados a respeito do que está acontecendo no sistema? É fornecido um feedback apropriado?

2. Compatibilidade do sistema com o mundo real

A linguagem utilizada no sistema é simples e familiar ao usuário?

3. Controle do usuário e liberdade

É possível que o usuário saia facilmente de lugares que não esperaria encontrar-se?

4. Consistência e padrões

As maneiras de se realizar ações semelhantes são consistentes?

5. Ajudar os usuários a reconhecer e corrigir erros

As mensagens de erro são úteis?

6. Prevenção de erros

É fácil cometer erros? Onde e por quê?

7. Reconhecer em vez de relembrar

Os objetos e ações estão sempre visíveis?

8. Flexibilidade e eficiência no uso

São oferecidos atalhos para usuários mais experientes realizarem suas tarefas mais rapidamente?

9. Estética e design minimalista

Existem informações desnecessárias e irrelevantes?

10. Ajuda e documentação

A ajuda oferecida é facilmente acessada e seguida?

B. Classificação da Gravidade dos Problemas

Nota	Classificação	Observação
0	Não Concordância	Não concordo que isto seja um problema. Este valor pode resultar da avaliação de um especialista sobre um problema apontado por outros especialistas.
1	Problema Cosmético	Não precisa ser consertado a menos que haja tempo extra no projeto
2	Problema Pequeno	O conserto deste problema é desejável, mas deve receber baixa prioridade
3	Problema Grande	Importante de ser consertado e deve receber alta prioridade
4	Catastrófico	É imperativo consertar este problema antes do lançamento do produto

C. Localização

1. Pontual: em um único lugar na interface.
2. Casual: em dois ou mais lugares na interface
3. Sistemática: na estrutura geral da interface
4. Oculto: não está visível na interface

1. Elaboração de Perfil de Usuário

1. Perfis

Pessoas dispostas a fazerem compras pela internet.

2. Perguntas para entrevista/questionário

--

2. Elaboração de Personas



MATHEUS GONÇALVES

ESTAGIÁRIO

JOVEM ADULTO (19-25)

Mini-bio

Matheus Gonçalves é um estudante de direito em uma universidade pública localizada em sua cidade natal. É um jovem que, frequentemente está a procura de novos produtos para adquirir. Como um bom jovem do século XXI, Matheus prefere sempre fazer compras através de marketplace em sites da internet.



Detalhes Pessoais

Localização

Belo Horizonte

Renda Familiar

De R\$1.501,00 a R\$3.500,00

Nível Educacional

Superior em andamento

Status de

Relacionamento

Solteiro(a)



Carreira

Empresa

Cautelar Advocacia

Tamanho da Empresa

Médio Porte

Responsabilidades Profissionais

Ajuda nas rotinas de atendimento a clientes, preparação de defesas, recursos de processos e alegações, avaliação de pleitos e participação em audiências. Realiza pesquisas em doutrina e jurisprudência e controla prazos de processos e pedidos de comparecimento em audiências e diligências técnicas.

Objetivos

Matheus é destaque em aprendizagem de processos judiciais, responsável, pontual e tem bastante curiosidade sobre o processo da Cautelar Advocacia. Os maiores objetivos de Matheus incluem, conseguir a sua liberdade financeira até os 40 anos para ter disponibilidade de tempo dedicado à sua família.

Desafios

Matheus não tem tempo o suficiente para dedicar à sua família devido à sua grade curricular da faculdade esta sempre com exercícios e trabalho para serem feitos.



Canais de Comunicação





JOSÉ TENÓRIO DOS SANTOS

MECÂNICO

ADULTO DE MEIA-IDADE (41-59)

Mini-bio

José é um mecânico que é apaixonado pela tecnologia. José é uma pessoa introvertida e que gosta de navegar e se informar pelo mundo virtual, e bastante habituado a fazer compras online.



Detalhes Pessoais

Localização

Interior de Minas
Gerais

Renda Familiar

De R\$3.501,00 a
R\$6.500,00

Nível Educacional

Ensino Médio
completo

Status de Relacionamento

Casado(a)



Carreira

Empresa

Possui sua própria oficina

Tamanho da Empresa

Pequena

Responsabilidades Profissionais

Proprietário da oficina

Objetivos

Expandir sua oficina

Desafios

Manter a oficina organizada.
Não ter um maior
atendimento na oficina por
ser um espaço pequeno



Canais de Comunicação





REBECCA DE LIMA

ARQUITETA

ADULTO (26-40)

Mini-bio

Rebecca é uma mulher de 26 anos, um arquiteta bem ocupada com seu trabalho, isso faz ela passar maior parte do tempo em seu computador, trabalhando. Rebecca tem como um de seus hobbies a música, ela gosta bastante de tocar violão quando possível, já tendo comprado vários itens relacionados ao seu violão na internet.



Detalhes Pessoais

Localização

Belo Horizonte

Renda Familiar

De R\$1.501,00 a
R\$3.500,00

Nível Educacional

Cursou ensino
superior,
Arquitetura, na PUC
de Belo Horizonte.

Status de Relacionamento

Solteiro(a)



Carreira

Empresa

Home Office

Tamanho da Empresa

Autônoma

Responsabilidades Profissionais

Sendo autônoma, Rebecca é responsável por tudo em seu trabalho.

Objetivos

Rebecca foca em design de interiores, ela atende seus clientes muito bem e é atenciosa com todos os detalhes. Mesmo trabalhando sozinha ela está conseguindo sucesso de pouco em pouco e almeja no futuro expandir e ter seu próprio escritório.

Desafios

Rebecca tem um trabalho que interage diretamente com o cliente, o que é sempre um desafio já que certos clientes podem ser bem complicados de lidar. Trabalhar sozinha também já trouxe algumas dores de cabeça para Rebecca.



Canais de Comunicação



3. Elaboração de Cenários

1. Cenário #1

A interação do usuário com o sistema se dá a partir do momento em que ele tem a necessidade de adquirir um produto e quer fazer esta aquisição a partir do conforto de seu lar. Assim que ele entrar em nosso sistema, ele irá encontrar uma página bastante objetiva, onde ele poderá encontrar o item desejado com bastante facilidade a partir de sua categoria.

2. Cenário #2

Marcela, amante de filmes de ficção científica, necessita comprar a mídia física do filme “Avatar”. Para isso, ela deve entrar em nosso sistema, clicar na categoria de filmes e em seguida irá aparecer uma lista de filmes, onde ela poderá encontrar o seu filme pretendido e outros mais.

4. Entrevista

1. Gráficos

--

2. Melhorias sugeridas pelos entrevistados

--

5. Avaliação Heurística

1. Tela Analisada:

<print da tela>

1.1. Problema de Usabilidade #01

Descrição do Problema								
Heurística(s) Violada(s)								
<ul style="list-style-type: none">••								
Localização (descrever e indicar)								
<input type="checkbox"/> <Tipo>								
Classificação da Gravidade do Problema								
<table border="1"><thead><tr><th>Nota</th><th>Classificação</th><th>Observação</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>			Nota	Classificação	Observação			
Nota	Classificação	Observação						

6. Protótipo