

1. Problemas de Usabilidade

Problema 1: Mal descrição das tarefas.

A grande maioria dos usuários ficaram confusos em entender e progredir com o curso e teste das tarefas por algumas estarem vagas e sem muita explicação. Portanto, a descrição das tarefas em si, embora não esteja ligada ao design do projeto, é de grande importância.

Problema 2: Símbolo do modo foco.

Durante a realização do modo foco, muitos usuários tiveram dificuldade e dúvidas em relação ao mesmo e criar uma ponte de relação entre desativar as notificações com os símbolos do sol a fim de evitar distrações e se manter concentrado. Portanto, decidimos renomear a aba de “notificações” que se encontra no menu lateral para aba de “modo foco” e removemos o símbolo do sol.

Problema 3: Tarefa de meditação incompleta.

Durante a realização da tarefa de meditação, os usuários ao entrarem na aba de meditação tentaram tocar a música ou alterar a faixa de áudio, mas como a ferramenta que utilizamos é limitada essas funcionalidades somente eram visíveis e como consequência, poderia ter causado uma experiência negativa e uma quebra de expectativa por parte do usuário, resultando em uma avaliação negativa da atividade. Portanto, o aplicativo real deveria atender às expectativas dos usuários a fim de evitar frustrações desnecessárias.

Problema 4: Seta na aba de rotina não utilizada.

Praticamente todos os usuários ao realizarem a tarefa de acessar a funcionalidade do calendário não tentaram clicar na seta para ver os outros dias da semana, a minoria até mesmo não clicaram no símbolo “+” a fim de adicionar uma nova nota, mas supomos que essa última se deu mais pelo problema 1 já descrito do que falta de interesse do usuário. Portanto, substituímos o símbolo da seta por um símbolo mais intuitivo, de uma mão arrastando para o lado.

Problema 5: Acesso ao menu de conquistas.

Muito dos usuários ao realizarem a tarefa de verificar seu progresso não entenderam muito bem como acessar tal funcionalidade, pelo fato dela estar “escondida” no menu lateral, logo eles não sentiram que acessar o menu lateral seria necessário para concluir a tarefa. Portanto, substituímos o símbolo do sol na

tela principal para um símbolo de um troféu que envia o usuário para a aba de seus progressos.

2. Versão alterada do projeto

A versão anterior do protótipo do projeto pode ser acessado via:
<https://www.figma.com/file/2y5EZikO91rZnDqDbHcHg1/Prot%C3%B3tipo-de-Tela-de-IHC?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=YEP2itBYWIVHRVE9-1>

O redesign do protótipo do projeto pode ser acessado via:
[https://www.figma.com/file/zAv9uGNi6PW2GnVGACNXIg/Prot%C3%B3tipo-de-Tela-de-IHC-\(Redesign\)?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=3lg32mcEsFOKlN4H-1](https://www.figma.com/file/zAv9uGNi6PW2GnVGACNXIg/Prot%C3%B3tipo-de-Tela-de-IHC-(Redesign)?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=3lg32mcEsFOKlN4H-1)