

TAREFA 04: PROTÓTIPO DE NÍVEL INTERMEDIÁRIO

Equipe: Lazer para Todos

 [Página do Projeto no GitHub](#)

Membros da Equipe:

Bruno Braga
Lucas Escobar
Felipe Kaneshiro
Felipe Kelemen

Resumo Executivo

Declaração da Missão/Proposta de Valor:

Lazer para todos: Nossa missão é permitir pessoas com lesão medular a explorarem a cidade com confiança, através de informações colaborativas e validadas sobre acessibilidade.

Visão Geral do Problema/Solução:

Usuários enfrentam uma carga mental exaustiva ao ter que verificar manualmente a acessibilidade de cada local, muitas vezes deparando-se com informações desatualizadas. O Lazer Para Todos soluciona isso com uma espécie de rede social em reviews detalhados e um mapa interativo de espaços acessíveis.

Links Obrigatórios:

-  **Protótipo Interativo (Figma):** [Clique aqui para acessar](#)
-  **Vídeo da Persona:** [Clique aqui para assistir](#)

Sumário

1	Resultados da Avaliação do Protótipo de Baixo Nível	2
1.1	Pontos Positivos (O que funcionou)	2
1.2	Pontos Negativos e Aprendizados (O que precisou mudar)	2
2	Redesign da Interface	2
2.1	Novos Sketches e Storyboards	2
3	Redesign Escolhido e Detalhado	2
3.1	Justificativa da Melhor UI	2
3.2	Storyboard Detalhado (Fluxos de Tarefa)	2
4	Protótipo Interativo no Figma	3
4.1	Acesso e Descrição Geral	3
4.2	README do Protótipo	5
4.3	Telas do Sistema	5
5	Planejamento dos Testes (Avaliação Heurística)	7
5.1	Quem: A Persona	7
5.2	O Que: Cenários e Tarefas	7
5.2.1	Cenário 1: Descoberta e Validação (Tarefa Simples)	7
5.2.2	Cenário 2: Filtro dos Estabelecimentos (Tarefa Moderada)	7
5.2.3	Cenário 3: Compartilhamento de Experiência (Tarefa Complexa)	7
5.3	Justificativa dos Cenários	7

1. Resultados da Avaliação do Protótipo de Baixo Nível

Com base nos testes realizados com o protótipo de papel na Tarefa 03 e na análise crítica da equipe sobre a os vídeos da utilização dos protótipos.

1.1. Pontos Positivos (O que funcionou)

- **Validação da Proposta:** A proposta de valor foi bem recebida. Os usuários validaram a necessidade de ter informações centralizadas, reagindo positivamente ao protótipo de baixo nível.
- **Familiaridade:** A navegação principal (abas e fluxo de telas) foi considerada intuitiva e fácil de compreender, garantindo a satisfação dos usuários.
- **Controle:** Os usuários relataram que sempre entendiam onde estavam no sistema e como retornar a páginas anteriores.

1.2. Pontos Negativos e Aprendizados (O que precisou mudar)

- **Navegação:** A falta de zoom foi criticada no protótipo de baixo nível e também o botão para retornar ao local do usuário não era tão claro.
- **Modelo de Filtros:** A lógica inicial dos filtros gerou confusão de como utilizá-lo. Não houve uma rápida compreensão de como aplicar os filtros.
- **Manualidade dos Filtros:** Além da lógica, não era muito fácil de selecionar todos novamente depois de selecionar um filtro específico.

2. Redesign da Interface

Apresentamos aqui a evolução das ideias focando no melhor entendimento do fluxo e agilidade de uso.

2.1. Novos Sketches e Storyboards

- **Justificativa das Mudanças:** Adicionamos um botão para reativar todos os locais de lazer para não necessitar ser algo manual. Adicionamos uma animação para ressaltar a posição do usuário no mapa e melhoramos a navegação com uma imagem melhor do botão que retona ao local do usuário e botões de zoom in/out.

3. Redesign Escolhido e Detalhado

3.1. Justificativa da Melhor UI

A melhor UI foi decidida baseada em feedbacks registrados dos vídeos e decisões posteriores da equipe.

Optamos, portanto, por refinar o design do **Lazer Para Todos**, focando em resolver e auxiliar problemas de interpretações e fluxos visuais. Desta forma, concluímos que a navegação tornou-se muito mais fluida e facilitada

Prós e Contras da Interface Escolhida:

- ✓ Fácil navegação entre o fluxo das telas, aumentando o engajamento do usuário ao sistema.
- ✓ O remodelamento da lógica dos filtros tornou mais fácil a usabilidade do protótipo.
- ✗ Limitação técnica do protótipo em simular a navegação fluida do mapa, com indicadores de posição e direção.
- ✗ Simplicidade em relação a adição de novas features. Não é fácil pensar em como adicionar novos botões para novas funcionalidades de maneira coerente.

3.2. Storyboard Detalhado (Fluxos de Tarefa)

Abaixo, o fluxo detalhado das tarefas na nova interface, mostrando as transições entre telas.

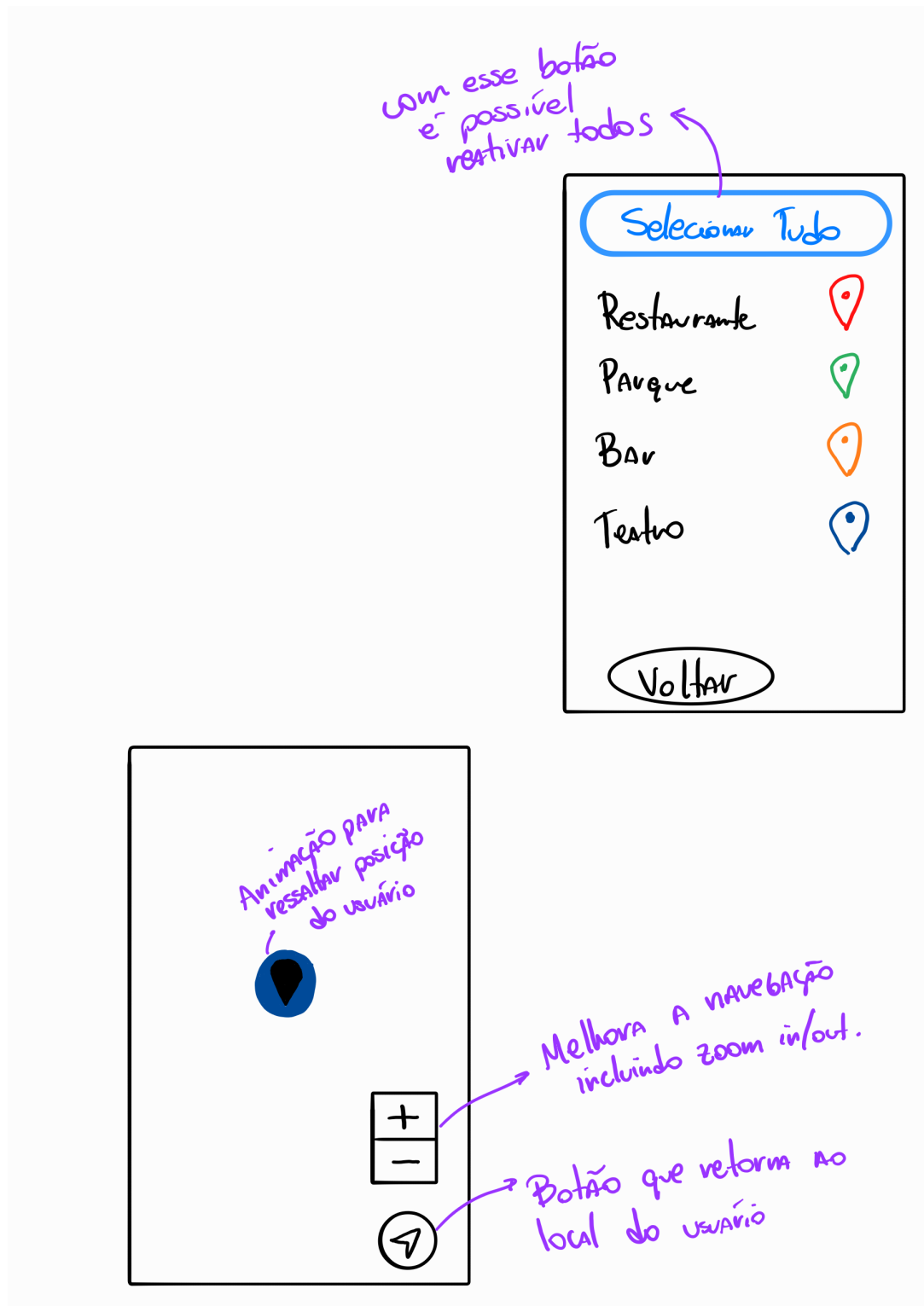


Figura 1: Sketch do botão "selecionar tudo".

4. Protótipo Interativo no Figma

4.1. Acesso e Descrição Geral

O protótipo de média fidelidade foi desenvolvido no Figma e é interativo, permitindo a execução completa das 3 tarefas propostas com a nova identidade visual e lógica de interação.

Tarefa 1

Recom. Mapa

• Beco da Usp

Clique

Beco da Usp •

Bar
★ 4.7

Acessibilidade

Porta	✗
Banheiro	✓
Rampas	✗

Clique
descrito
pela cor
VOXA

Tarefa 2

Recom. Mapa

• Beco da Usp

• Parque

• MASP

PREFERÊNCIAS

SELECIONAR TUDO

Restaurante •

Parque •

Bar •

Shopping •

VOLTAR

SELECIONAR TUDO

Restaurante •

Parque •

Bar •

Shopping •

VOLTAR

Recom. Mapa

• Beco da Usp

• Pizzaria

• Sushi House

PREFERÊNCIAS

Tarefa 3

Recom. Mapa

• Beco da Usp

Beco da Usp •

Bar
★ 4.7

Acessibilidade

Porta ✗

Notas
5 ★ —
4 ★ —

ESCREVER AVALIAÇÃO

Beco da Usp •

Avaliação
★★★★★

Descreva experiência

Acessibilidade

Porta Sim ☐ Não ☐

Rampa Sim ☐ Não ☐

Beco da Usp •

Avaliação
★★★★★

Descreva experiência

GOSTEI

Acessibilidade

Porta Sim ☒ Não ☐

VOLTAR ENVIAR

Figura 2: Fluxo de navegação detalhado para as 3 tarefas principais, evidenciando as mudanças de cor e filtros.

4.2. README do Protótipo

Essa ferramenta possui duas abas principais:

- **Recomendações:** Essa aba mostra recomendações de 6 tipos de estabelecimentos: Restaurantes, Bares, Museus, Teatros, Shoppings e Parques. Cada recomendação é acompanhada pelo nome do estabelecimento, sua nota em estrelas e seu ping colorido respectivo. O botão preferências é capaz de filtrar a aba recomendações para aparecer apenas o tipo de estabelecimento de escolha. Quando todos os filtros estiverem ativados, o primeiro clique desativa todos os outros, deixando ativado apenas o clicado. Cliques em sequencia apenas ativaram o filtro desejado. Para voltar ao padrão, o botão Selecionar Tudo ativa todos os filtros. Clicar em uma recomendação leva para a descrição completa do estabelecimento. Por ser um protótipo apenas um estabelecimento de cada tipo possui descrição completa, aparecendo com destaque em relação aos outros. Na parte de cima estão presente o nome, o tipo, o endereço e a nota. Mais embaixo mostra a avaliação descritiva da acessibilidade, onde checks vermelhos significam que não existe e check verde significa que existe. Logo embaixo existe um aprofundamento das notas e um botão que leva para o envio de sua própria avaliação. Para enviar sua própria avaliação é necessário selecionar a nota em estrelas. Caso queira, é possível deixar uma descrição da sua experiência e avaliar a acessibilidade. Para avaliar a acessibilidade, selecione sim ou não caso tenha experienciado ou deixe em branco caso não saiba.
- **Mapa:** Essa aba mostra o mapa ao redor do usuário, com o ping preto sendo sua própria localização. O mapa é arrastável, podendo assim ver arredores mais longes e caso se perca, um botão de recentralizar na sua localização está presente na parte de baixo. Além disso é capaz de aumentar e diminuir o zoom. O botão preferências funciona exatamente como na aba anterior, filtrando os tipos de pings a ser visto no mapa. Todo ping de estabelecimento é clicavel, mostrando seu nome, endereço e nota. Embaixo disso é capaz de clicar para ver mais informações, que leva a tela de descrição completa do estabelecimento. Apenas os estabelecimentos com descrição completa possuem esse botão ativo.

Instruções de Operação e Limitações:

- **Navegação no Mapa:** Devido às limitações da ferramenta de prototipagem, o mapa é uma imagem escurificada, apenas com os quadrantes.
- **Foco nos Cenários:** A interatividade está focada no Caminho Feliz das 3 tarefas principais.

4.3. Telas do Sistema

Abaixo, apresentamos as principais telas desenvolvidas para o protótipo.

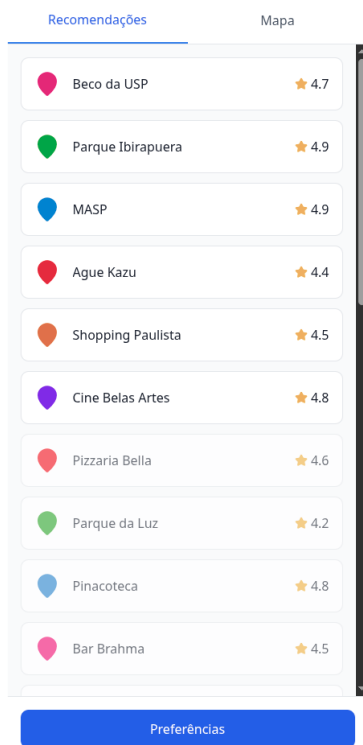


Figura 3: Telas principais: Busca e detalhes do estabelecimento

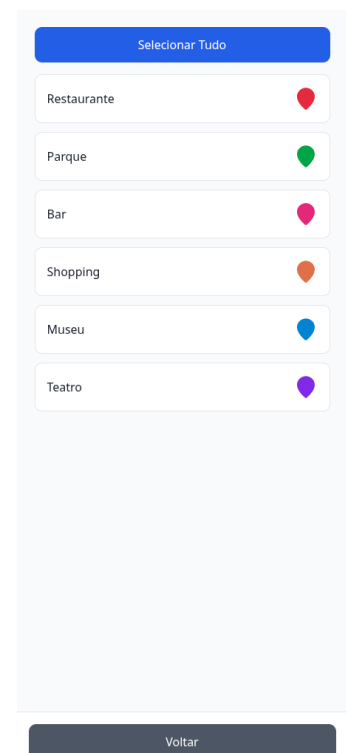
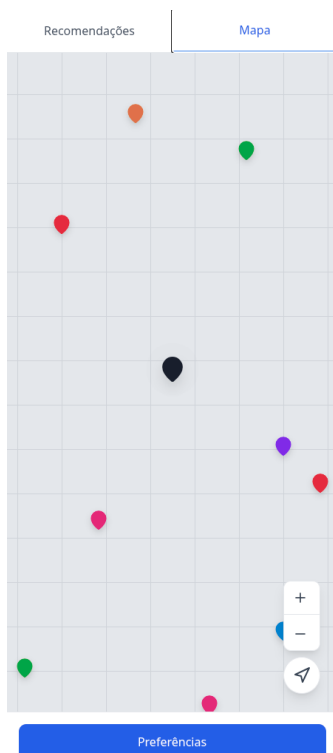


Figura 4: Telas de Interação: Mapa e preferências

5. Planejamento dos Testes (Avaliação Heurística)

Este planejamento guiará a avaliação heurística que será realizada na aula do dia 02/12.

5.1. Quem: A Persona

Carlos Marinho tem 32 anos, atualmente namora Maria Helena, e tem lesão medular. Carlos é muito extrovertido, gosta de participar de eventos sociais e sempre foi uma pessoa bastante sociável. Com 28 anos, Carlos teve um acidente e acabou lesionando a medula e desde está no processo de adaptação às suas novas limitações. Carlos é engenheiro-agrônomo e trabalha home office, assim se mantém na grande maioria do tempo dentro de casa. Aos fins de semana, Carlos gosta de sair para bares, restaurantes e outros tipos de eventos sociais, porém desde sua lesão têm dificuldade de encontrar novos lugares para ir que tenham a acessibilidade necessária para recebê-lo. Ele possui 3 bares favoritos e gosta bastante de ir aos shoppings por terem uma acessibilidade garantida. Carlos não se aventura muito por lugares novos por se sentir exposto em ter que ligar e ter o contato antes para garantir. Os sonhos de Carlos são ter dois filhos, poder ajudar as outras pessoas e manter sua família unida.

5.2. O Que: Cenários e Tarefas

Os seguintes cenários serão utilizados para avaliar a interface:

5.2.1. Cenário 1: Descoberta e Validação (Tarefa Simples)

Contexto: Carlos Marinho quer ir a um lugar de lazer, mas precisa ter certeza absoluta da acessibilidade. **Tarefa:** "Escolha um lugar de lazer, verifique se os indicadores de acessibilidade são positivos e veja se há confirmações empíricas."

5.2.2. Cenário 2: Filtro dos Estabelecimentos (Tarefa Moderada)

Contexto: Carlos Marinho quer ir a um restaurante, mas não sabe quais estão disponíveis a sua volta. **Tarefa:** "Carlos Marinho quer sair para um restaurante, assim consulta quais restaurantes estão disponíveis a sua volta."

5.2.3. Cenário 3: Compartilhamento de Experiência (Tarefa Complexa)

Contexto: Carlos Marinho foi a um restaurante, gostou da acessibilidade e gostaria de fazer uma avaliação sobre a sua experiência. **Tarefa:** "Crie uma avaliação sobre o local, inclua as informações de acessibilidade, atribua uma nota e publique."

5.3. Justificativa dos Cenários

Os cenários levam em consideração as maiores funcionalidades do sistema que são a visualização de um lugar de lazer, a filtragem dos espaços de lazer e por fim a avaliação de um local.

Contagem de Palavras

1120 Palavras