

---

# TAREFA 06: RELATÓRIO FINAL DE REDESIGN E AVALIAÇÃO

---

**Equipe:** Lazer para Todos

 [Página do Projeto no GitHub](#)

**Membros da Equipe:**

Bruno Braga  
Lucas Escobar  
Felipe Kaneshiro  
Felipe Kelemen

**Proposta de Valor** "Lazer para todos: Nossa missão é permitir que pessoas com lesão medular explorem a cidade com confiança, através de informações colaborativas e validadas sobre acessibilidade."

# Sumário

<b>1</b>	<b>Visão Geral do Problema e Solução</b>	<b>2</b>
1.1	Quem estamos ajudando? . . . . .	2
1.2	A Necessidade (Missão) . . . . .	2
1.3	A Abordagem da Solução . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Tarefas e Cenários da Interface Final</b>	<b>3</b>
2.1	Tarefa 1 (Simples): Descoberta e Validação . . . . .	3
2.2	Tarefa 2 (Moderada): Filtragem no Mapa . . . . .	4
2.3	Tarefa 3 (Complexa): Compartilhamento de Experiência . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Evolução do Design</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>Correção de Violações Heurísticas (Nível 3 e 4)</b>	<b>7</b>
4.1	Integração entre Lista e Mapa . . . . .	7
4.2	Controle e Liberdade nos Filtros . . . . .	8
4.3	Prevenção de Erros na Avaliação . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Implementação do Protótipo</b>	<b>10</b>
5.1	Ferramentas Utilizadas . . . . .	10
5.2	Limitações e Mágico de Oz . . . . .	10
<b>6</b>	<b>Avaliação Final com Usuários</b>	<b>10</b>
6.1	Metodologia . . . . .	10
6.2	Resultados e Feedback . . . . .	10
<b>7</b>	<b>Autoavaliação e Conclusão</b>	<b>10</b>
7.1	O que aprendemos . . . . .	10
7.2	Conclusão . . . . .	11

# 1. Visão Geral do Problema e Solução

## 1.1. Quem estamos ajudando?

Estamos focados em ajudar pessoas com **lesão medular e mobilidade reduzida** (representadas pela nossa persona, Carlos Marinho), que enfrentam barreiras físicas e sociais, além de uma alta carga cognitiva para encontrar locais de lazer adequados.

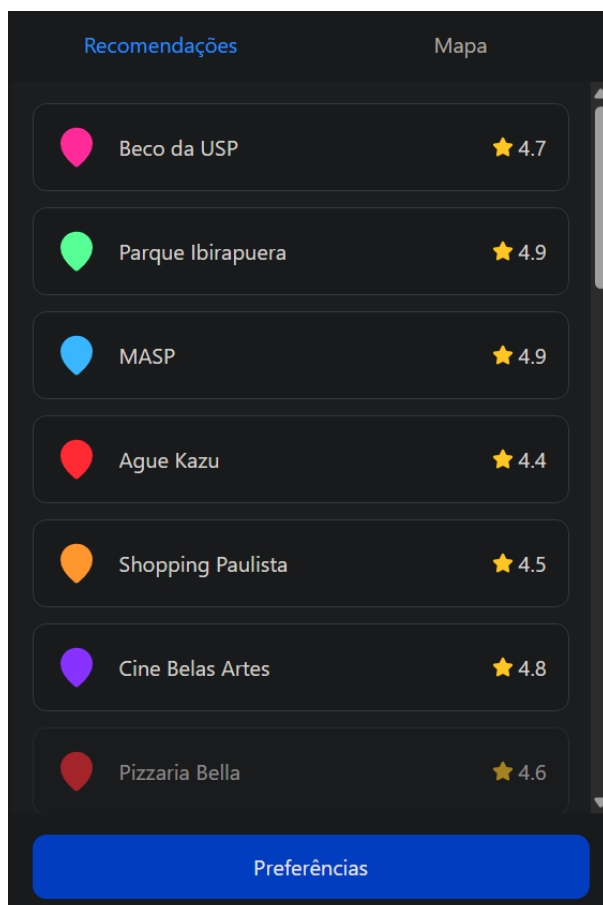
## 1.2. A Necessidade (Missão)

A nossa missão é resolver a incerteza e o medo de sair de casa. A persona precisa de uma maneira confiável de validar se um local é realmente acessível. Não apenas na teoria, mas na prática, sem a inconveniência de sempre ter que ligar para perguntar.

## 1.3. A Abordagem da Solução

O **Lazer Para Todos** é um aplicativo que combina:

1. Uma **Rede Social de Reviews** focada em avaliações atualizadas e análise detalhada da acessibilidade do espaço.
2. Um **Mapa Interativo** com filtros inteligentes para descoberta de locais seguros.



Visão geral da Interface do Lazer Para Todos.

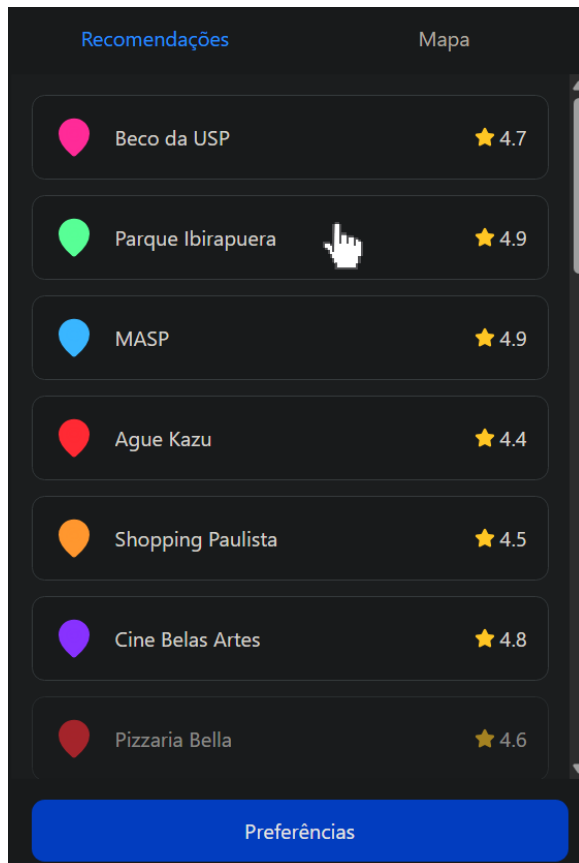
## 2. Tarefas e Cenários da Interface Final

Abaixo, detalhamos as 3 tarefas principais suportadas pelo protótipo final de alta fidelidade.

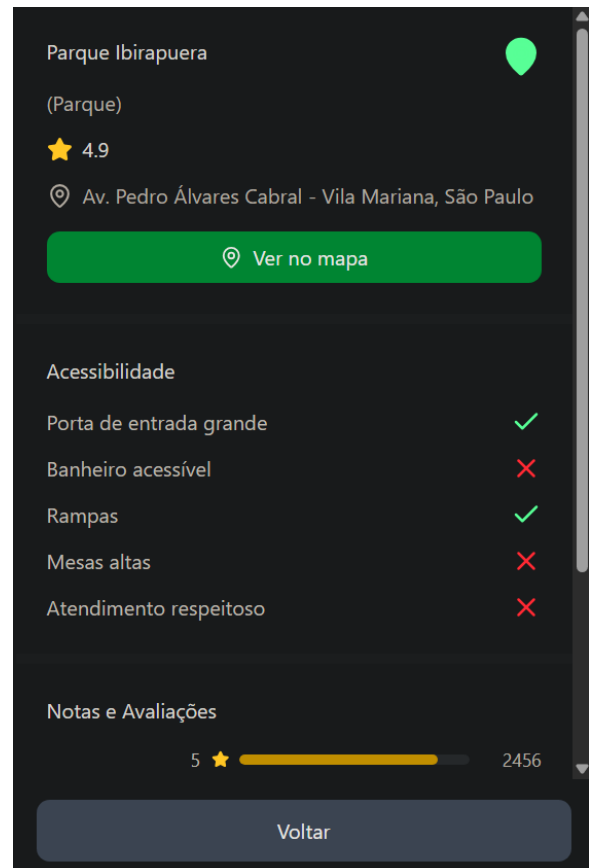
### 2.1. Tarefa 1 (Simples): Descoberta e Validação

**Cenário:** Carlos Marinho consegue ver as informações sobre acessibilidade de um lugar de lazer.

**Por que escolhemos:** Resolve a dor primária da verificação.



Carlos selecionando um dos espaços para fazer a verificação da avaliação.



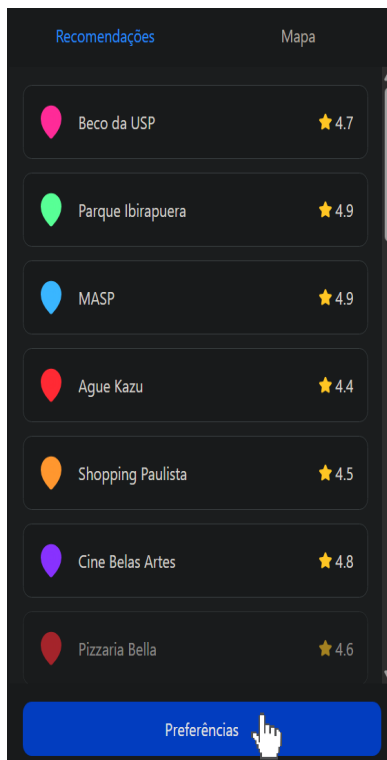
Conferindo, de forma rápida e fácil, as avaliações.

Fluxo da Tarefa 1: Busca e verificação dos indicadores coloridos.

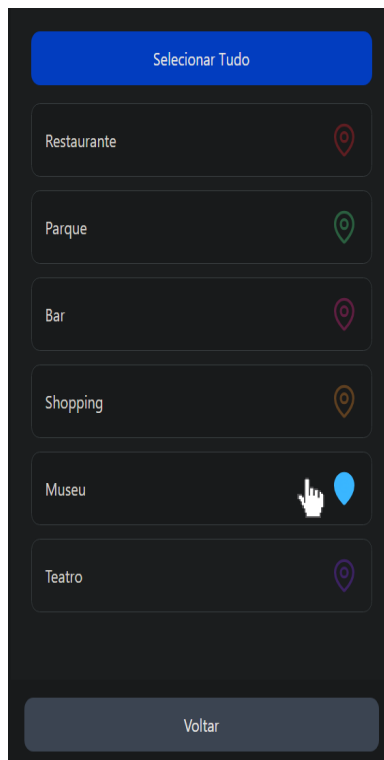
## 2.2. Tarefa 2 (Moderada): Filtragem no Mapa

**Cenário:** Carlos Marinho consegue filtrar os estabelecimentos para um tipo específico de lazer a sua volta.

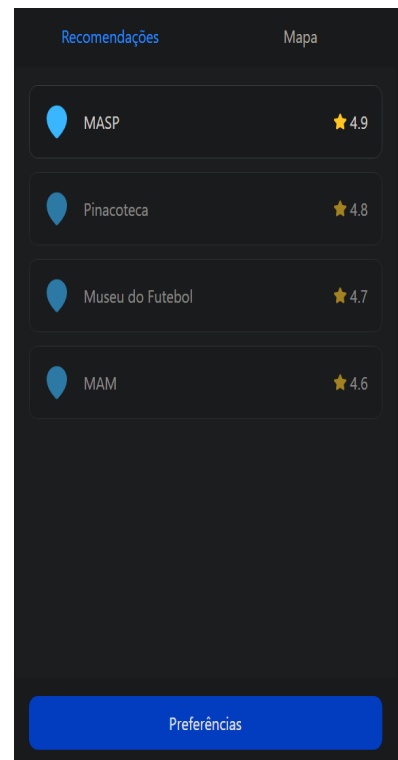
**Por que escolhemos:** Valida a nova lógica de filtros implementada após os testes anteriores.



Carlos a fim de sair, decide buscar apenas por tipos específicos de lazer.



[Decide aplicar os filtros para ver apenas os Museus.]



Tela final com o filtro aplicado, mostrando apenas os Museus.]

Fluxo da Tarefa 2: Aplicando e limpando filtros no mapa.

### 2.3. Tarefa 3 (Complexa): Compartilhamento de Experiência

**Cenário:** Carlos Marinho consegue fazer uma avaliação de um local de lazer.

**Por que escolhemos:** Fomenta a comunidade e ataca a dor social.

The image displays three sequential screenshots of a mobile application interface for creating a review. The first screenshot shows the initial rating screen with five stars selected and a description box containing the text 'Excelente local, bastante acessibilidade.' The second screenshot shows the 'Avaliação da Acessibilidade' (Accessibility Evaluation) section with checkboxes for 'Porta de entrada grande', 'Banheiro acessível', 'Rampas', 'Mesas altas', and 'Atendimento respeitoso', all of which are checked. The third screenshot shows the 'Confirmar Avaliação' (Confirm Review) screen, which displays the selected rating (5.0 stars), the description, and the accessibility evaluation results, all confirmed with green checkmarks. A final confirmation message is shown: 'Por favor, revise suas escolhas. Você pode voltar para fazer alterações ou confirmar para enviar sua avaliação.' The 'Confirmar e Enviar' button is highlighted with a hand cursor.

Carlos coloca sua nota sobre o local de lazer que acabou de ir e escreve um review sobre.

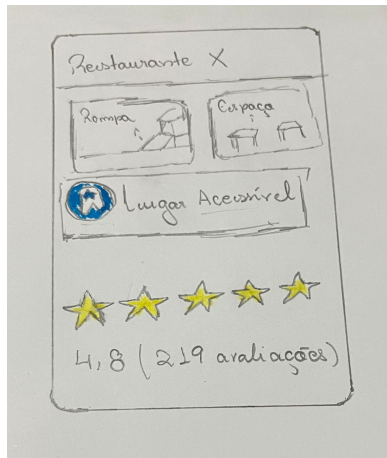
Preenche as caixas sobre a acessibilidade do local visitado.

Faz a confirmação do review e envia para a galera para todos os usuários poderem ver também.

Fluxo da Tarefa 3: Criando um review com fotos e avaliação.

### 3. Evolução do Design

Um resumo visual das principais etapas do projeto, mostrando o amadurecimento da ideia desde a concepção até a entrega final.



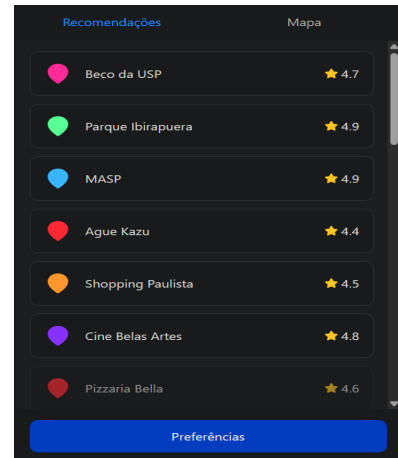
#### Fase 1: Concepção

Primeiros rascunhos focados na ideia de validação social.



#### Fase 2: Nível Intermediário

Protótipo em papel para validações dos testes nos usuários.



#### Fase 3: Alta Fidelidade

Interface refinada com cores semânticas e funcionalidades aplicadas.

Linha do tempo: Dos sketches conceituais ao protótipo final.

#### Principais Marcos de Mudança:

- **Fase Conceitual:** Focamos em entender que a confiança e as informações de acessibilidade dos locais eram mais importantes que o caminho para chegar, o que nos guiou totalmente para a produção da nossa ideia de protótipo.
- **Fase Protótipo de Papel:** Descobrimos que havia certa dificuldade dos usuários de entender a totalidade de funções de cada tela com clareza.
- **Fase Final (Pós-Heurística):** Refinamos a estética para passar clareza e intuição e corrigimos fluxos de navegação confusos das telas.

## 4. Correção de Violações Heurísticas (Nível 3 e 4)

Nesta seção, detalhamos como resolvemos os problemas críticos de usabilidade apontados na avaliação anterior. Cada item abaixo representa uma barreira de navegação identificada e sua respectiva solução no design final.

### 4.1. Integração entre Lista e Mapa

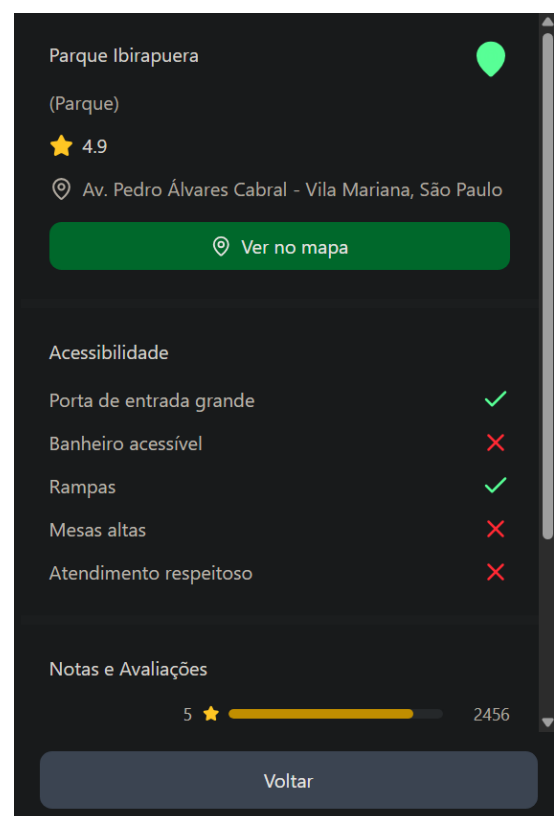
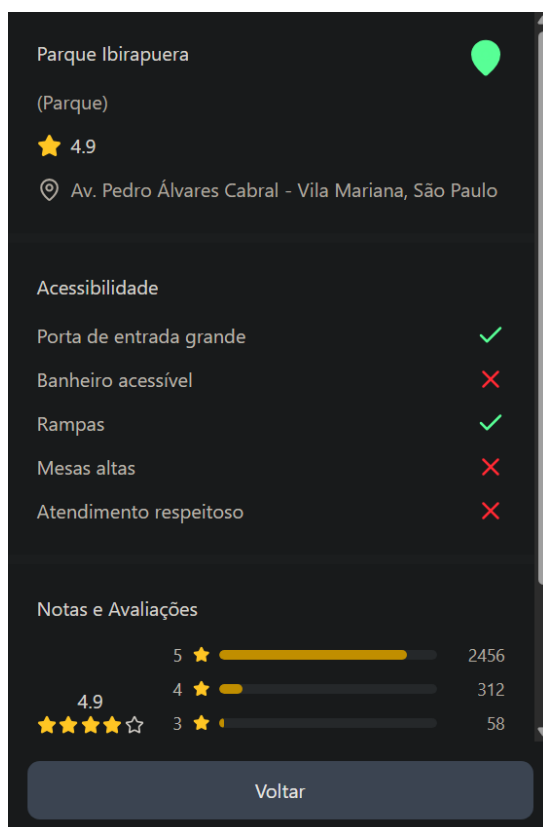
#### ⚠ Problema Identificado: Falta de Contexto Geográfico

**Problema:** Ao navegar pela lista de recomendações, o usuário encontrava um local interessante, mas não conseguia visualizar onde ele ficava em relação à sua posição atual. Para descobrir a localização, ele era obrigado a memorizar o nome, sair da lista, abrir o mapa manualmente e procurar o local novamente.

#### ✅ Solução de Design

**Solução Implementada:** Adicionamos um botão de ação rápida **"Ver no Mapa"** (ícone de Pin Verde) diretamente em cada cartão de recomendação.

**Resultado:** Com um único clique, o sistema leva o usuário da lista para a localização exata do estabelecimento no mapa, criando uma transição fluida entre descobrir o local e saber onde fica no mapa.



Antes e Depois: Adição do botão para localização direta no mapa.



## 4.2. Controle e Liberdade nos Filtros

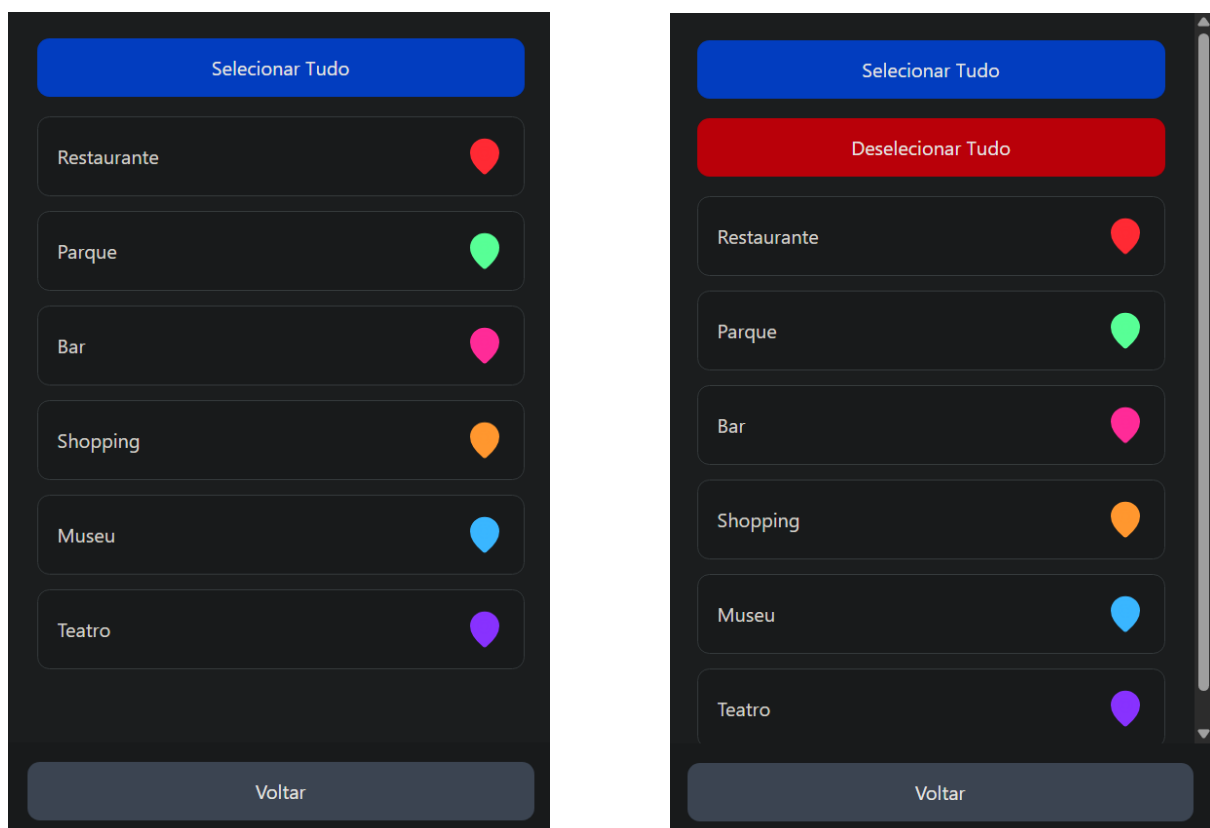
### ⚠ Problema Identificado: Comportamento Inesperado na Seleção

**Problema:** A lógica de seleção de filtros era confusa e restritiva. Quando a opção "Selecionar Tudo" estava ativa e o usuário clicava em uma categoria específica para removê-la, o sistema, de forma contra-intuitiva, desmarcava todas as outras opções. Além disso, não havia uma maneira rápida de limpar a seleção para recomeçar.

### ✅ Solução de Design

**Solução Implementada:** Reformulamos a lógica para garantir consistência: a ação de marcar/desmarcar agora afeta apenas o item clicado, sem alterar os outros. Adicionalmente, incluímos um botão "**Desselecionar Tudo**" (destacado em vermelho) nas preferências.

**Resultado:** O usuário agora possui controle total sobre o que deseja ver, além de uma forma rápida para limpar a busca.



Nova tela de preferências com controle independente e botão de limpar seleção.

### 4.3. Prevenção de Erros na Avaliação

#### ⚠ Problema Identificado: Envio Acidental

**Problema:** Na tela de avaliação de acessibilidade, o usuário era forçado a clicar em "Sim" antes de ter permissão para clicar em "Não", o que não fazia sentido lógico. Além disso, ao clicar em "Enviar", a avaliação era submetida imediatamente, mesmo se estivesse incompleta ou com erros.

#### ✅ Solução de Design

**Solução Implementada:** Tornamos os botões "Sim" e "Não" independentes e implementamos uma **Tela de Confirmação** (Resumo) antes da submissão final.

**Resultado:** O usuário tem liberdade para relatar a falta de acessibilidade diretamente. A tela de confirmação atua como uma barreira de segurança, permitindo revisar a nota e o texto, prevenindo o envio de informações incorretas.

A captura de tela mostra a interface de avaliação de acessibilidade. No topo, há o nome do estabelecimento "Beco da USP" e um ícone de localização. Abaixo, a seção "Avaliação" exibe uma barra de estrelas com 4.0 estrelas selecionadas. Segue-se um campo de texto para "Descreva sua experiência" com o placeholder "Conte-nos sobre sua visita...". Na parte inferior, a seção "Avaliação da Acessibilidade" contém a instrução "(não marque nada se não sabe)". Há uma lista de itens com checkboxes: "Porta de entrada grande" (Sim ☐ Não ☒) e "Avaliação de Acessibilidade" (Sim ☒ Não ☐). No rodapé, há dois botões: "Voltar" e "Enviar".

A captura de tela mostra a tela de confirmação da avaliação. No topo, há o título "Confirmar Avaliação". Abaixo, a seção "Avaliação:" exibe 4.0 estrelas. Segue-se a seção "Experiência:" com o texto "Bacana.". A seção "Avaliação de Acessibilidade:" contém uma lista de itens com checkboxes: "Porta de entrada grande" (Sim ☒ Não ☐) e "Avaliação de Acessibilidade" (Sim ☒ Não ☐). No rodapé, há dois botões: "Voltar para Editar" e "Confirmar e Enviar".

Correção da lógica de botões e novo modal de resumo da avaliação.

## 5. Implementação do Protótipo

 Acesso ao Protótipo Interativo

### Protótipo no Figma

#### 5.1. Ferramentas Utilizadas

O protótipo final foi construído e refinado no **Figma**. Utilizamos recursos de animação para transições suaves e componentes padronizados para garantir consistência visual.

#### 5.2. Limitações e Mágico de Oz

Para viabilizar o teste com usuários finais, algumas limitações persistem:

- **Mapa Estático:** A navegação livre (arrastar/zoom infinito) não é suportada nativamente; a interação limita-se à área visível dos cenários propostos.
- **Dados Simulados:** Os reviews e locais são fictícios para simular um sistema já em uso.
- **Input:** A digitação é simulada (preenchimento automático ao clicar) para agilizar os testes.

## 6. Avaliação Final com Usuários

#### 6.1. Metodologia

Realizamos entrevistas finais com participantes do perfil da persona. Utilizamos a técnica de observação direta enquanto eles executavam as tarefas no protótipo de alta fidelidade.

#### 6.2. Resultados e Feedback

- **Usabilidade:** As correções nos filtros e na navegação do mapa foram elogiadas, reduzindo o tempo para completar as tarefas.
- **Utilidade:** A função de "Ver no Mapa" direto da lista foi citada como essencial para o planejamento do trajeto.
- **Desejabilidade:** A estética limpa e o feedback de confirmação ao enviar avaliações passaram maior segurança aos usuários.

## 7. Autoavaliação e Conclusão

#### 7.1. O que aprendemos

- **O que ficou bom:** Consideramos que a interface do protótipo após o redesign tornou-se bem eficiente, permitindo que os usuários cumpram o propósito inicial com rapidez e eficácia.
- **O que faríamos diferente:** Estudar um pouco mais a fundo algumas funcionalidades que facilitariam ainda mais a vida dos nossos públicos alvos, dado as suas condições.

## 7.2. Conclusão

O ciclo de desenvolvimento do **Lazer Para Todos** demonstrou que a acessibilidade urbana não depende apenas de infraestrutura física, mas fundamentalmente da **confiabilidade da informação**.

Partimos da dor latente da nossa persona: o medo da "acessibilidade fake" e a carga mental de verificações manuais e evoluímos, através de testes e avaliações heurísticas, para uma solução que prioriza a transparência. As alterações finais no protótipo (integração fluida entre lista e mapa, validação de erros e filtros livres) transformaram o aplicativo de um simples repositório de dados em uma ferramenta de **empoderamento**.

Concluimos este projeto com a certeza de que a tecnologia social, quando desenhada com empatia e foco no usuário, tem o poder de devolver o direito à cidade, permitindo que pessoas com deficiência troquem a incerteza pela autonomia de decidir onde querem ir.