



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS À EDUCAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS  
INTERFACE COM O USUÁRIO

MATHEUS FELIPE BANDEIRA OLIVEIRA  
PEDRO LUIZ CUNHA DE BARROS  
KAWHAN LAURINDO DE LIMA  
CÁSSIO NASCIMENTO DA SILVA

### **Experiência do Usuário**

RIO TINTO

2023

## ***Experiência do Usuário***

De modo resumido a experiência do usuário envolve toda a interação do usuário com o meio, descrevendo o que as pessoas experimentam quando navegam por um site, utilizando um aplicativo ou interagindo de alguma maneira com produtos ou serviços, existem elementos que gerenciam essa interação como interface do usuário, usabilidade e mecanismos de busca. Entretanto, há uma certa diferenciação entre design do produto e UX, UX é o que as pessoas de fato experienciam, e não os elementos dispostos pelo profissional de UX. Embora não haja nada que se limite à interação física do UX, o verdadeiro foco é em wireframing, usabilidade e outros processos digitais.

Para projetar boas experiências temos alguns elementos que tem como objetivo deixar nosso usuário feliz, ou seja, antes do produto ser desenvolvido a empresa precisa fazer um estudo para entender quais são as necessidades e prioridades do seu público. Em torno disso temos 7 aspectos demonstrados por Peter Morville em forma de colmeia Útil (Useful), Utilizável (Usable), Desejável (Desirable), Acessível (Accessible), Confiável (Credible), localizável (Findable) e valioso (Valuable).

Separando em explicações:

- Útil (Useful): O site oferece vagas abertas que podem servir de oportunidades.
- Utilizável (Usable): Quando você visualiza essas vagas, a informação é certa e pode ser pesquisada, permitindo que você busque mais informações. Ou seja, o sistema funciona da maneira que você espera e de forma constante.
- Desejável (Desirable): A interface torna mais fácil o acesso a vagas do que ir em um e-mail ou no próprio site da empresa.
- Acessível (Accessible): O site possui recursos de acessibilidade, com funções para deficientes visuais ou outros deficientes.
- Confiável (Credible): Acesso seguro ao site, com funcionalidades que proporcionam segurança, como confirmação de e-mail e logout da plataforma.
- Localizável (Findable): Quando você quer acessar uma vaga em específico é possível filtrar as vagas ou pesquisar por um com título específico.
- Valioso (Valuable): As funcionalidades de acesso as vagas e inscrições diminuem o tempo de busca em outros lugares e proporciona um acesso direto de várias vagas em um mesmo site, além de te garantir oportunidades de destaque em vagas, o que da experiência de vale a pena para o usuário, bem como bom investimento.

Além desses aspectos mencionados anteriormente, precisamos garantir que a experiência do usuário seja realmente condizente com o público alvo, que é feito a partir de uma pesquisa criteriosa e profunda de quem realmente vai utilizar a plataforma. Deve-se ter cuidado com e não confundir aspectos de “valioso” com “único” ou “inovador”, um site pode ser moderno e bonito e ter uma UX fraca por trazer tudo que vai contra os termos citados anteriormente.

Temos diversos benefícios sobre o uso UX entre eles temos um melhor entendimento do usuário que interage com sua empresa, impulsiona a fidelidade das pessoas a longo prazo e uma metodologia excelente que oferece uma visão única de sua marca.

## ***Estrutura do Projeto Opportunity***

O projeto vai girar em torno de uma plataforma para gerenciar vagas de programação para os alunos do Campus IV, pela plataforma você vai conseguir demonstrar interesse nas vagas e o professor vai conseguir gerenciar as inscrições na plataforma. O sistema vai disponibilizar informações cruciais para os alunos, além de links para inscrição e também informações relativas às vagas abertas e fechadas. Pensando na melhor experiência para os alunos, pretendemos proporcionar uma experiência conhecida e prática de uso da plataforma, os alunos terão todas as informações de vagas centralizadas sejam elas de projeto de pesquisa, estágio ou projeto de extensão.

A plataforma vai ter um sistema de login e registro para que os alunos possam ter as informações atualizadas no envio de interesse para os professores, o registro vai conter uma confirmação de e-mail que vai ser enviada para os e-mails cadastrados dos alunos, o e-mail vai ser restrito apenas para o do dcx. A plataforma vai contar com mensagens de usabilidade que vão demonstrar sucesso no envio das informações e também possíveis erros cometidos pelos usuários em alguma operação.

Diante disso, vamos economizar o máximo de tempo possível dos alunos em cadastro de vagas disponíveis em todos os aspectos da universidade, proporcionando para o aluno uma experiência prática e usual.

Para os professores que cadastram as vagas vamos permitir uma análise criteriosa com gráficos para visualizar informações importantes das vagas que ele cadastrou e uma sessão que vai mostrar informações dos alunos que demonstraram interesse nas vagas já disponíveis, isso tudo para ajudar ele a tomar uma decisão baseada em dados e análises.

Opportunity tem como objetivo conectar os alunos no mercado de trabalho e proporcionar uma experiência com termos conhecidos do UX e affordance, proporcionando também ao professor uma decisão única e criteriosa do que está acontecendo e por último conectar aluno e professor em um objetivo único que é o desenvolvimento de ambos de maneira amigável.