



METAL TICKETS

Design de IHC, Qualidade de Software e
Desenvolvimento Focado no Usuário.



Nomes: Vinícius, Luigi e Luis

O PROBLEMA

CENÁRIO ATUAL:

- Fãs de rock e metal buscam experiências imersivas, mas encontram plataformas genéricas.
- Interfaces atuais são poluídas e possuem fluxos de compra confusos.
- A Dor do Usuário: Falta de identificação com a plataforma e dificuldade na navegação.

A SOLUÇÃO:

METAL TICKETS

- O Produto: Uma plataforma web dedicada com identidade visual forte
- Diferenciais:
 - Imersão Temática: Design que reflete a energia do público.
 - Navegação Intuitiva: Foco na jornada essencial (Descoberta → Compra).
 - Performance: Respostas instantâneas para uma experiência sem atritos.

DEMONSTRAÇÃO DO SISTEMA...

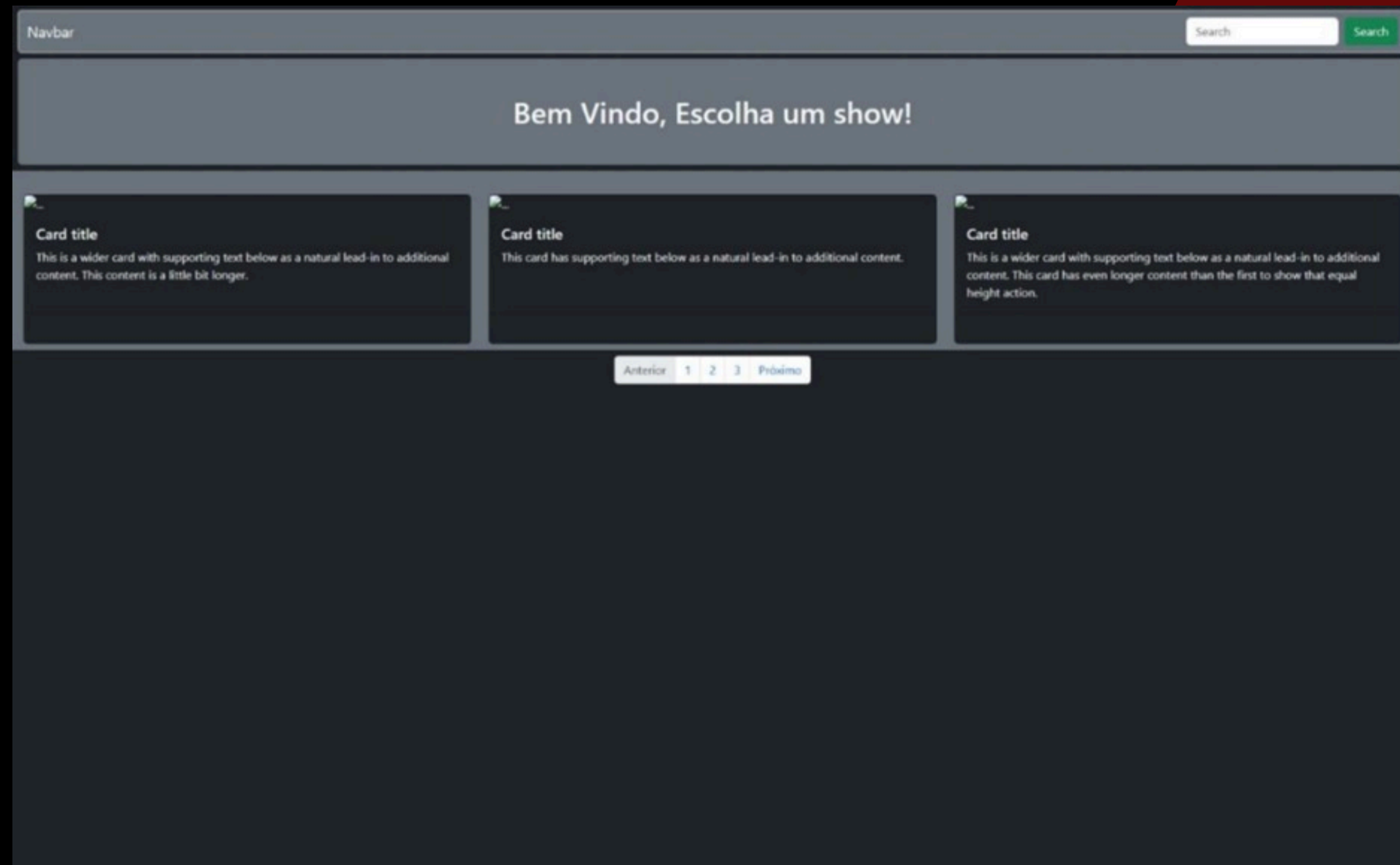


AO VIVO!

PROTOTIPAGEM E EVOLUÇÃO

1

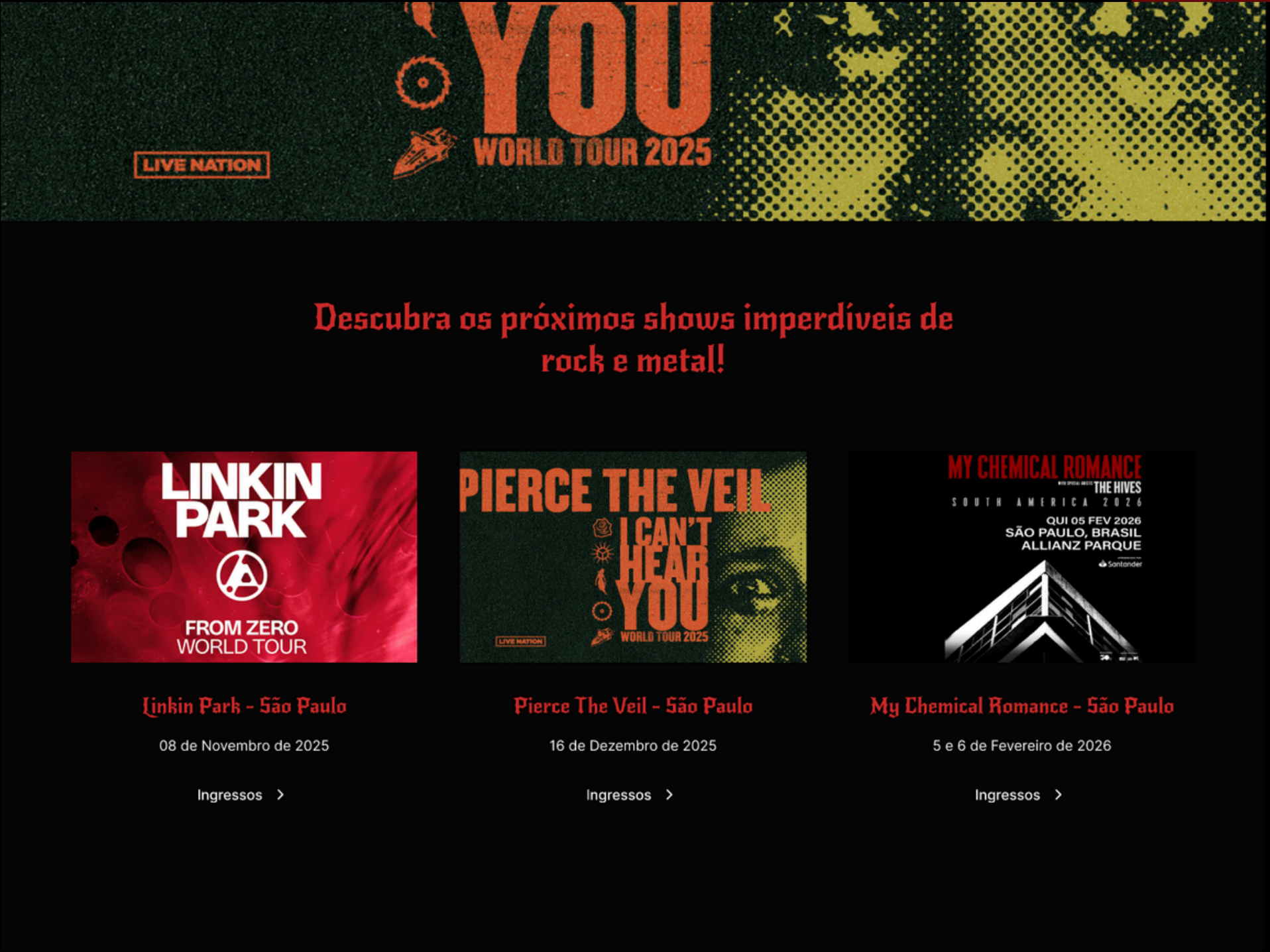
Baixa Fidelidade



PROTOTIPAGEM E EVOLUÇÃO

2

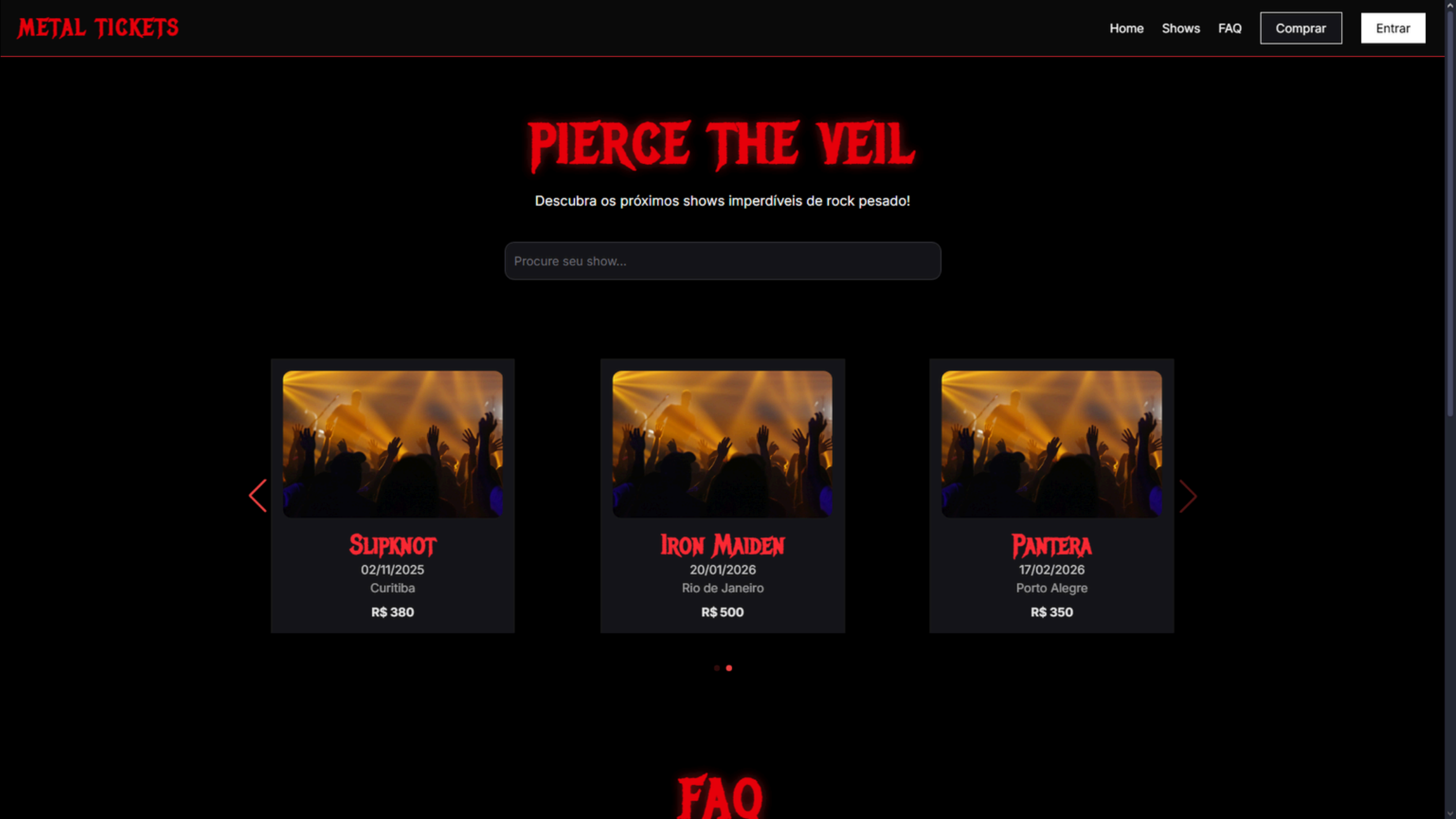
Alta Fidelidade



PROTOTIPAGEM E EVOLUÇÃO

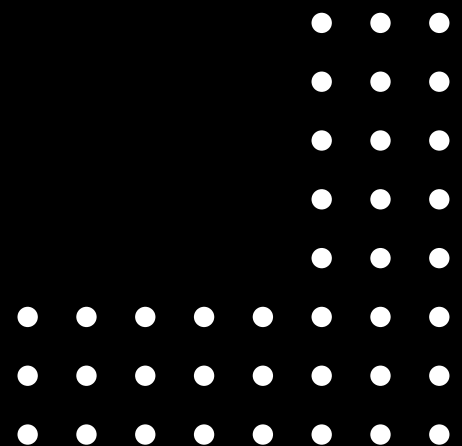
3

Versões Anteriores



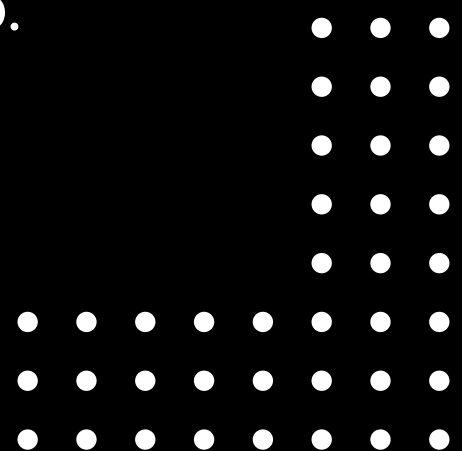
ESTRATÉGIA DE QUALIDADE E TESTES

- Abordagem: Pirâmide de Testes focada em eficiência e cobertura.
- Níveis de Teste:
 - Sistema (E2E): Validação do fluxo completo do usuário (Seleção → Compra → Confirmação).
 - Unitários: Verificação lógica de componentes críticos como ShowDetails e Checkout.
- Ferramentas: Vitest e React Testing Library (RTL) para simulação de interações reais.
- Escopo: Foco na validação de dados, busca, filtragem e acessibilidade (Alto Contraste).



RESULTADOS DA EXECUÇÃO

- Sucesso Funcional: 39 testes automatizados executados com 100% de aprovação no fluxo crítico.
- Métricas de Código: Atingiu 80.25% de cobertura, identificando oportunidades de melhoria (meta de >85%).
- Avaliação Heurística: Identificou 7 problemas de usabilidade, sendo a navegação via teclado o ponto crítico (catastrófico) priorizado para correção.



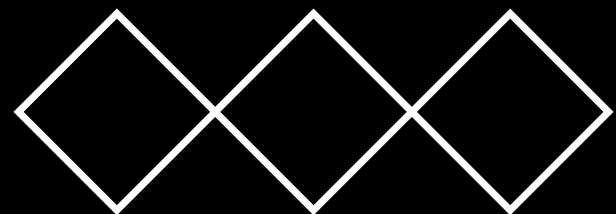
DESAFIOS E LIÇÕES APRENDIDAS

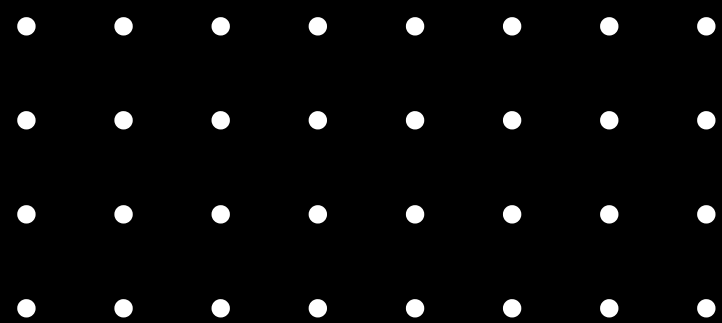
- Principais Desafios:

1. Acessibilidade: A estética inicial comprometeu o contraste e navegação via teclado, exigindo refatoração.
2. Cobertura: Dificuldade em atingir a meta de 85% de testes em componentes de UI complexos.

- Lições Fundamentais:

1. Acessibilidade não é extra: Deve ser requisito desde o wireframe para evitar retrabalho.
2. Robustez vs. Funcionalidade: Um software "rodando" não é o mesmo que um software testado e robusto.





CONCLUSÃO E PRÓXIMOS PASSOS

10/10

RESUMO DAS CONQUISTAS:

- Metas Atingidas: O projeto alcançou seus objetivos principais, entregando um sistema funcional, estável e alinhado aos requisitos de qualidade.
- Pronto para Uso: A interface demonstrou ser intuitiva e eficiente nos testes, oferecendo uma experiência de compra fluida e agradável.
- Qualidade Assegurada: A aplicação das diretrizes de IHC e a bateria de testes garantiram um software robusto e com pouca margem para erros.

PRÓXIMOS PASSOS

- Expansão de Funcionalidades: Implementar sistema de Login/Cadastro e área "Meus Pedidos".
- Acessibilidade Avançada: Adicionar novas opções como aumento de fonte, text-to-speech e comandos de voz.
- Personalização da Experiência: Criar um sistema de recomendação de shows baseado no estilo musical e histórico do usuário.





OBRIGADO!

