



Defina o objetivo do seu teste

Avaliar se usuários iniciantes em tecnologia conseguem compreender o fluxo principal do aplicativo (cadastro, definição de metas, acesso à trilha de estudos, execução de projetos, acompanhamento do progresso) de forma intuitiva, conseguindo iniciar os estudos e localizar suas próximas atividades sem ajuda externa. O teste buscará identificar pontos de confusão, dificuldades de navegação, problemas de clareza nos rótulos e barreiras de usabilidade que possam impedir o usuário de concluir as primeiras ações dentro do app. O sucesso será medido pela capacidade do usuário completar as tarefas principais com poucos erros e sem necessidade de explicações.



2.1 Tipo de Teste

- Teste não moderado (envio de protótipo + roteiro)
- Teste com usuários simulados (baseados nas personas)

2.3 Perfil dos Participantes

Iniciantes em programações ou estudantes de tecnologia, com pouca familiaridade com plataformas de estudo, que precisam de orientação clara e navegação simples, alinhados à persona de usuário em início de carreira.

2.4 Roteiro de Observação

- O usuário entende o que fazer na primeira tela sem explicação?
- Ele encontra facilmente o botão principal de ação?
- Demonstra hesitação ou fica “procurando” onde clicar?
- Consegue navegar entre as telas sem se perder?
- Compreende os rótulos (Metas, Trilha, Projeto, Dashboard)?
- Comete erros ou clica em elementos errados?
- Precisa pedir ajuda em algum momento?
- Quanto tempo leva para concluir cada tarefa?

2.2 Quantidade de Participantes

3

2.4 Tarefas do Teste

- Criar um cadastro informando nome, nível e área de interesse.
- Iniciar a trilha de estudos e acessar o conteúdo, ex: “Fundamentos do Java”.
- Encontrar um projeto para realizar e identificar como entregá-lo.
- Localizar no dashboard o progresso de horas estudadas e projetos concluídos.



Identificação do Participante

- Participante 1 – “Lucas, 22 anos (estudante iniciante em programação)”
- Participante 2 – Ana (29 anos)
- Participante 3 – Marcos (34 anos)

Anotações Detalhadas

- Lucas realizou cadastro e navegação sem ajuda. Entendeu o fluxo geral, mas hesitou na tela de metas para identificar o botão principal e demorou a localizar o progresso no dashboard. Concluiu as tarefas em ~4 minutos. Comentou que o app é simples, porém alguns botões precisam mais destaque visual.
- Completou o cadastro rapidamente e entendeu a proposta do app. Teve dificuldade para encontrar onde adicionar uma nova meta e procurou no menu antes do botão principal. Levou ~5 minutos. Sugeriu ícones mais claros e textos mais diretos. Avaliou a navegação como “boa, mas poderia ser mais óvia”.
- Navegou com calma e leu todas as instruções. Entendeu o fluxo, mas confundiu o botão “salvar” com “continuar”. Demorou ~6 minutos para concluir. Pediu letras um pouco maiores e mais contraste. Considerou o app útil, porém queria feedback visual mais evidente após ações.



Problema

- Dificuldade para localizar a ação principal de criar/adicionar uma nova meta logo na tela inicial.
- Rótulos dos botões “Salvar” e “Continuar” pouco claros e parecidos entre si.
- Falta de feedback visual evidente após concluir ações importantes.
- Texto e contraste poderiam ser maiores para facilitar a leitura em dispositivos móveis.

Impacto na usabilidade

- Atraso no início do fluxo principal, confusão inicial e risco de abandono do app na primeira experiência.
- Pode gerar erros, retrabalho ou avanço incorreto, tornando o processo mais lento e frustrante.
- Reduz a confiança no sistema e aumenta a incerteza sobre o sucesso das ações realizadas.
- Marcos relatou leve dificuldade para ler algumas informações e sugeriu fontes maiores.

Justificativa da Priorização

Defini a priorização com base no impacto direto na conclusão das tarefas principais, na frequência com que o problema apareceu entre os participantes e no nível de frustração observado. Os problemas classificados como Alta prioridade afetam o fluxo central do app (cadastro, criação de metas ou acompanhamento). Quando o usuário não encontra botões importantes ou fica confuso sobre como avançar, ele pode abandonar o aplicativo antes de perceber seu valor. Isso compromete a experiência e o objetivo do produto. Os de Média prioridade não bloqueiam a tarefa, mas aumentam o tempo de execução, geram dúvidas e exigem esforço extra, prejudicando a fluidez e a satisfação. Já os de Baixa prioridade são ajustes estéticos ou pequenos detalhes de clareza. Melhoram o conforto e a percepção de qualidade, mas não impedem o uso básico do sistema.

Evidência observada

- Ana explorou o menu antes de encontrar o botão correto; Lucas hesitou por alguns segundos e perguntou onde começar.
- Marcos confundiu as funções dos botões e ficou inseguro antes de avançar para a próxima etapa.
- Participantes ficaram em dúvida se a meta havia sido salva, repetindo cliques ou esperando confirmação.
- Marcos relatou leve dificuldade para ler algumas informações e sugeriu fontes maiores.

Prioridade

- Alta
- Média
- Média
- Baixa



| O que foi alterado? | Qual problema motivou a mudança? | Como a mudança melhora a usabilidade? |
|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">Botão principal “Criar meta” reposicionado para o centro inferior da tela, com cor de destaque e tamanho maior.Padronização dos rótulos dos botões para “Continuar” e “Salvar”, com textos mais claros e ícones de apoio.Aumento do contraste das cores, fontes maiores e reforço no destaque do progresso no dashboard. | <ul style="list-style-type: none">Usuários tiveram dificuldade para localizar onde adicionar uma nova meta e procuraram no menu.Confusão entre botões com funções parecidas, gerando hesitação.Dificuldade para visualizar informações importantes e pedidos por letras maiores. | <ul style="list-style-type: none">Aumenta a visibilidade da ação principal, reduz o tempo de busca e deixa o próximo passo mais óbvio, facilitando a conclusão do fluxo.Reduz ambiguidade, diminui erros de clique e torna as decisões mais rápidas e intuitivas.Melhora a legibilidade, atende critérios de acessibilidade (WCAG) e facilita o uso por pessoas com baixa visão ou em telas pequenas. |



6 Versão Final do Protótipo

Rodrigo Mayer Alves RGM 47166266
Interface e Jornada do Usuário - Experiência
Prática 4

Imagens do Protótipo Final

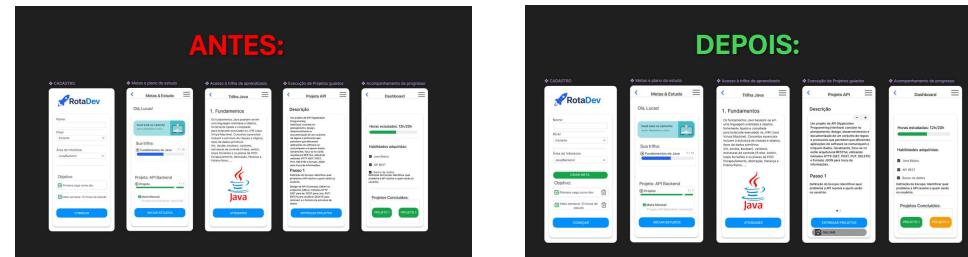
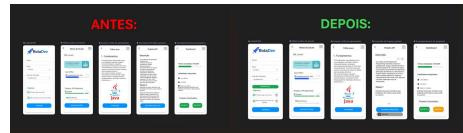
10009094, uploads/project_files/20260210023200698a98a0d3575.png; 10009095, uploads/project_files/20260210023227698a98bb18831.png; 10009097,
uploads/project_files/20260210023240698a98c804531.png



7 Versão Final do Protótipo

Rodrigo Mayer Alves RGM 47166266
Interface e Jornada do Usuário - Experiência
Prática 4

Imagens do protótipo





| 7.1 Pontos Fortes da Jornada Final | 7.2 Pontos que Ainda Podem Evoluir | 7.3 Recomendações para Iterações Futuras |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">A jornada está mais clara e linear, com foco nas ações principais desde o primeiro acesso. O botão de criar metas ganhou destaque, reduzindo dúvidas sobre o próximo passo. A hierarquia visual facilita a leitura das informações e o dashboard apresenta o progresso de forma mais comprehensível. As melhorias de contraste, tipografia e tamanho de toque também tornaram a experiência mais acessível e confortável em dispositivos móveis. | <ul style="list-style-type: none">Algumas telas ainda dependem de textos explicativos, o que pode indicar falta de autoexplicação visual. O fluxo pode ser simplificado para reduzir etapas no cadastro inicial. Além disso, faltam elementos mais motivacionais, como feedbacks positivos ou gamificação, que incentivem o uso contínuo. Testes com mais perfis reais ainda são necessários para validar decisões. | <p>Recomendo testar um onboarding guiado para novos usuários, adicionar feedbacks visuais mais claros após ações importantes e simplificar o cadastro. Também seria interessante realizar testes com mais participantes reais, avaliar métricas de tempo de tarefa e explorar recursos como notificações, lembretes e acompanhamento de metas para aumentar o engajamento.</p> |