

# Experiência de Utilização Ideation para a aplicação UberEats Fase 3

Tiago Garcia 54938  
Pedro Marques 64857

Professor: Ricardo Gouveia

MEI & MSI

# 1 Definição do âmbito

Nesta última fase do projeto o foco é transformar o conceito de design escolhido em um protótipo e fazer uma avaliação com utilizadores. O processo será dividido em duas etapas principais: a criação de protótipos de baixa fidelidade (lo-fi) e alta fidelidade (hi-fi) e a subsequente avaliação dos mesmos para recolher feedback e insights. Escolhemos 3 ideias a implementar a partir do brainstorming da última fase do projeto. Das quais foram:

- **Cores mais "leves" em opções saudáveis**

Utilizar uma intensidade de cores verdes no filtro de opções saudáveis.

Esta ideia usa um método de design emocional, para cativar a pessoa a fazer uma escolha mais saudável;

- **Recompensas por Escolhas Saudáveis**

Implementar um sistema de pontos para quem escolhe pratos saudáveis, que podem ser trocados por descontos ou entregas gratuitas.

Esta ideia usa um método de design persuasivo, para levar o utilizador a voltar a escolher uma opção mais saudável;

- **Utilizar um "nutriscore"**

Apresentar um "nutriscore" em todos os pratos existentes na aplicação, de acordo com a informação nutricional de cada prato. Destacando informações como calorias, proteínas, hidratos de carbono e gorduras.

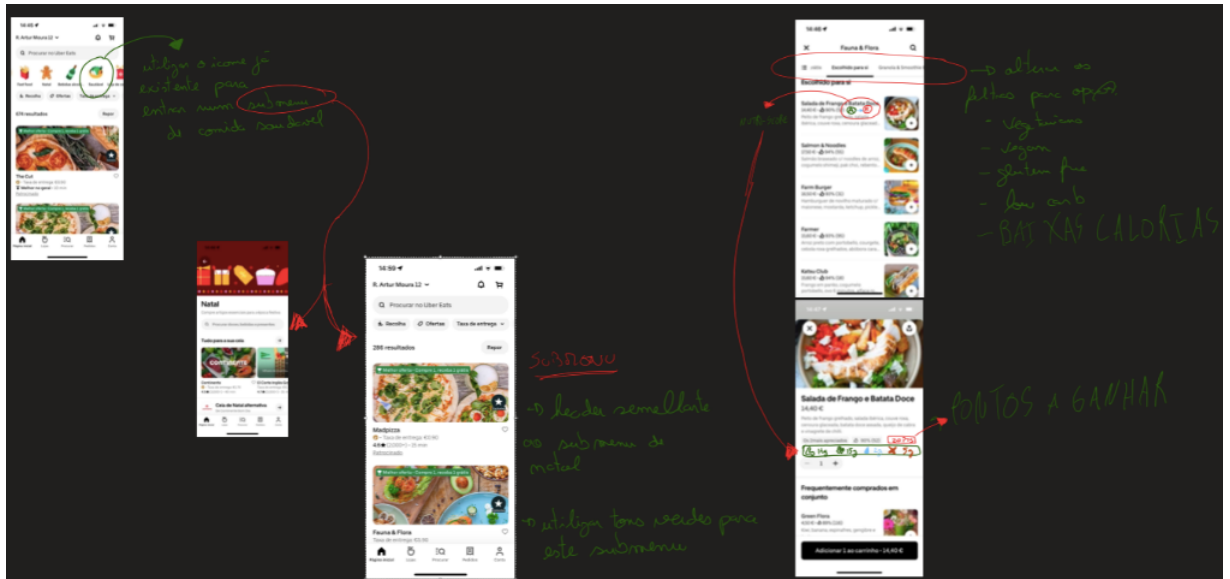
Escolhemos estas 3 ideias porque foram as que mais se integram na nossa ideia de criar uma aplicação de entrega de comida mais saudável e por serem as mais realistas de realizar.

## 2 Parte 1 - Protótipos

O primeiro espaço consiste na criação de dois tipos de protótipos:

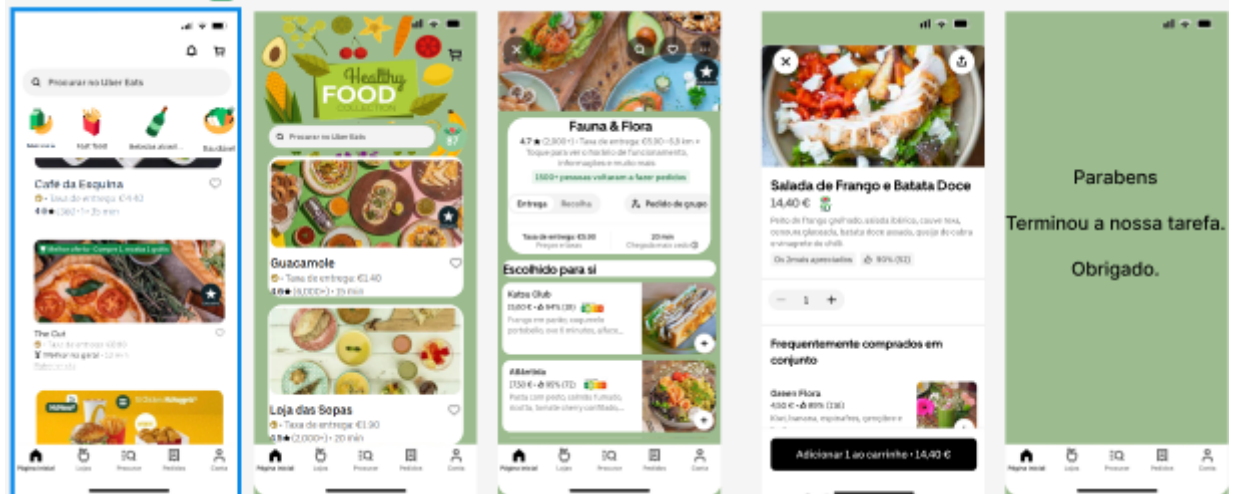
- **Protótipo de Baixa Fidelidade (Lo-fi)**

A criação de um protótipo de baixa fidelidade será o ponto de partida. Esta etapa visa representar, de forma simples e rápida, a estrutura e os fluxos de interação do design através de screen shots da aplicação UberEats. Serão destacadas os ecrãs principais e as interações essenciais do projeto, permitindo uma visão inicial do conceito.



- Prototipagem de Alta Fidelidade (Hi-fi)

Com base no feedback obtido no protótipo lo-fi, passaremos para o desenvolvimento do protótipo de alta fidelidade. Nesta fase, vamos utilizar ferramentas como o Figma para criar um protótipo interativo, detalhado e visualmente representativo do produto final. O objetivo é demonstrar os fluxos do utilizador e os elementos de design com maior precisão. Aqui está o link para o Figma: [Hi-fi-Prototype](#)



### 3 Parte 2 - Avaliação

Nesta parte vamos realizar a **avaliação** dos protótipos com utilizadores para compreender a experiência do utilizador desenvolvida nos protótipos. É importante salientar que esta avaliação não terá como foco a deteção de problemas de usabilidade, mas sim entender como o design é percebido e se a experiência corresponde ao objetivo proposto. É importante realizar esta avaliação para perceber a relevância do nosso trabalho e se está bem enquadrado com o nosso objetivo. Ainda também se a experiência do utilizador melhora com a nossa proposta.

Com estas etapas concluídas, será possível consolidar um projeto mais robusto, centrado no utilizador e orientado para resultados concretos.

### 3.1 Tipo de avaliação

Para realizar estas entrevistas vamos utilizar um método de avaliação chamado User Experience Questionnaire (UEQ - Questionário da Experiência do Utilizador).

As escalas deste questionário oferecem uma visão abrangente da experiência do utilizador, avalia tanto aspectos clássicos de usabilidade (eficiência, clareza e confiabilidade) quanto aspectos de experiência do utilizador (originalidade e estimulação). A seguir, explicamos em detalhe as categorias avaliadas:

**Atratividade:** Avalia a impressão geral do produto. Os usuários gostam ou não gostam do produto?

**Clareza:** O produto é fácil de entender e de usar?

**Eficiência:** Os usuários conseguem realizar as suas tarefas sem esforço desnecessário? O produto responde de maneira rápida e apropriada?

**Confiança:** O usuário sente-se no controlo da interação? A experiência é segura e previsível?

**Estimulo:** O uso do produto é empolgante e motivador? O utilizador tem uma boa experiência ao usar o nosso protótipo?

**Originalidade:** O design do produto é criativo? Desperta o interesse dos utilizadores?

### 3.2 Avaliação com Utilizadores

Para esta parte reunimos 10 pessoas para testar o nosso protótipo, a seguir a usar o mesmo cada utilizador fez o questionário UEQ. No entanto, utilizamos a versão mais pequena do questionário, pois é a que se adequa ao nosso protótipo.

obstructive	o o o o o o o	supportive
complicated	o o o o o o o	easy
inefficient	o o o o o o o	efficient
confusing	o o o o o o o	clear
boring	o o o o o o o	exciting
not interesting	o o o o o o o	interesting
conventional	o o o o o o o	inventive
usual	o o o o o o o	leading edge

Este questionário proporciona elementos de avaliação dos resultados automaticamente através de uma folha de cálculo, aqui seguem-se os resultados obtidos:

### 3.2.1 Visão Geral das Médias:

- **Qualidade Pragmática:**

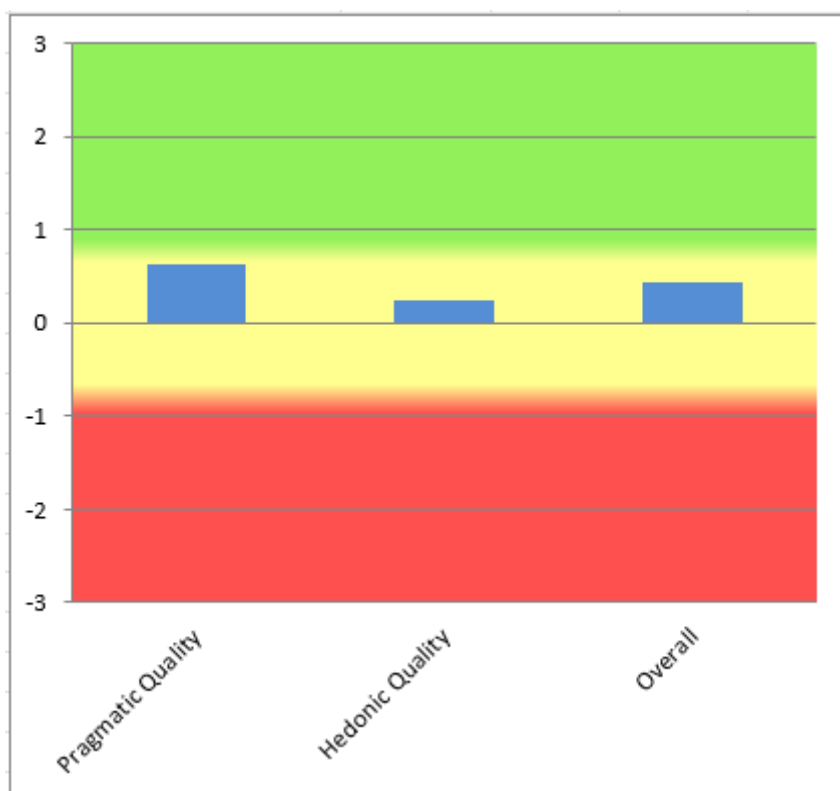
A pontuação média é de 0.625, indicando uma perceção moderadamente positiva. Os utilizadores consideraram o produto relativamente útil e eficiente na sua funcionalidade.

- **Qualidade Hedónica:**

A pontuação média é de 0.250, sugerindo uma impressão ligeiramente positiva. Os aspetos emocionais e envolventes do design não foram percecionados com tanta intensidade.

- **Pontuação Geral:**

A impressão geral é de 0.4375, refletindo uma avaliação geralmente positiva, mas com margem para melhorias.



### 3.2.2 Perspetivas do Intervalo de Confiança:

- **Qualidade Pragmática:**

O intervalo de confiança de 95% varia entre 0.4028 e 0.8471, sugerindo uma consistência nas opiniões dos utilizadores sobre a natureza funcional e o suporte do produto. O design apresenta um bom desempenho em termos de usabilidade, mas no entanto melhorias adicionais podem amplificar as suas qualidades.

- **Qualidade Hedónica:**

O intervalo de confiança de 95% varia entre 0.0711 e 0.4289, indicando uma

diminuição consistente da percepção dos aspetos hedónicos do design. São necessárias melhorias na atratividade visual para melhor alinhar o design com as preferências dos utilizadores. Principalmente na escolha dos pratos de cada restaurante.

### **3.2.3 Takeaways:**

#### **Pontos Fortes da Qualidade Pragmática**

Os utilizadores consideraram o protótipo útil e eficiente, conforme indicado pela pontuação positiva na qualidade pragmática. Isto confirma a eficácia funcional do design e a sua clareza em ajudar os utilizadores a concluir as suas tarefas. Numa eventual próxima iteração, estes pontos podem ser mantidos, enquanto a navegação e interação serão simplificados para melhorar ainda mais a usabilidade.

#### **Oportunidade de Melhorar a Qualidade Hedónica**

A pontuação relativamente baixa da qualidade hedónica evidência a necessidade de melhorar a atratividade visual e o envolvimento emocional do protótipo. Isto será abordado através da incorporação de elementos visuais mais direccionados aos temas saudáveis da aplicação, como cores dinâmicas, animações e conteúdos personalizados. Melhorias estéticas não só podem vir a reforçar a ligação emocional com os utilizadores, como também podem contribuir para uma experiência mais memorável.

#### **Consistência na Experiência do Utilizador**

Os intervalos de confiança revelaram variações nas percepções dos utilizadores sobre a qualidade hedónica. Isto sugere que certos aspetos do design ressoam de forma diferente entre os utilizadores. Também pode haver alguma ambiguidade pelos utilizadores serem maioritariamente familiares dos elementos do grupo. Esforços futuros podem focar em criar um design mais apelativo, realizando testes adicionais com uma amostra diversificada de participantes. Isto pode ajudar a identificar e abordar elementos potencialmente polarizadores, garantindo uma experiência mais consistente e coesa para todos estes.

## **4 Conclusão**

Através deste processo, aprendemos a importância de equilibrar usabilidade com design emocional e estético. Enquanto conseguimos alcançar uma base sólida de funcionalidade, ficou claro que a atratividade visual e os elementos inovadores são igualmente cruciais para oferecer uma experiência completa ao utilizador.

Os maiores desafios enfrentados foram a integração de elementos criativos sem comprometer a clareza e a realização de ideias complexas, que pode ter restringido a diversidade de perspetivas. Se tivéssemos a oportunidade de repetir o processo, aumentávamos a diversidade dos participantes e também podíamos investir mais tempo na criação de protótipos. Estes porém iriam explorar diferentes abordagens visuais, testando mais iterações para encontrar um equilíbrio ideal entre funcionalidade e envolvimento emocional.

Contudo, esta experiência reforçou a importância de um processo iterativo no design, onde cada etapa é uma oportunidade para aprender e melhorar, garantindo que o produto final esteja alinhado às expectativas e necessidades dos utilizadores.