

Área: TI & Computação

Unidade Curricular: Usabilidade, Desenvolvimento Web, mobile e jogos

Professores: Diego Barros, João Paulo Furtado, Rafaela Moreira e Wesley Dias

CENTRO UNIVERSITÁRIO UNA

GABRIEL MACIEL

WARLEY LEMES

Projeto Prático

JORNADA DO ASSOCIADO CDL

BETIM

2022

Área: TI & Computação

Unidade Curricular: Usabilidade, Desenvolvimento Web, mobile e jogos

Professores: Diego Barros, João Paulo Furtado, Rafaela Moreira e Wesley Dias

1. Perfis dos usuários

Os usuários a utilizarem o site da CDL são empresários ou gestores do comércio de Belo Horizonte que visam buscar soluções que atendam às demandas comuns do setor e também da gestão empresarial. São comerciantes de pequeno e médio porte que necessitam de serviços essenciais básicos como: serviços de proteção ao crédito, assessoria jurídica e benefícios a funcionários.

As perguntas abaixo ajudam a traçar esses usuários:

Atualmente você trabalha formalmente?

- Sim
- Não

Qual a o seu cargo dentro da empresa?

- Sócio/administrador
- Diretor
- Gerente
- Analista
- Assistente
- Auxiliar
- Operacional

Qual a área de atuação da empresa?

- Comércio varejista
- Comércio atacadista
- Indústria
- Outro

Qual o porte da empresa em que trabalha?

- Microempreendedor Individual (faturamento até 81 mil/ano)
- Microempresa (faturamento até 360 mil/ano)
- Empresa de Pequeno Porte (faturamento até 4,8 Mi/ano)
- Outro

2. Personas

As personas nada mais é que a representação fictícia do seu cliente. Pode-se dizer que a persona é o personagem ideal para se conectar ao seu negócio. Nada mais é que modela a figura de uma pessoa lhe atribuindo uma história e características pessoais, tais como: nome, idade, motivações, objetivos, desafios e preocupações.

As personas para essa jornada são: Catarina Santos, Constantino Silva e Fernanda Leme. A descrição completa de cada persona pode ser conferida [aqui](#).

Área: TI & Computação

Unidade Curricular: Usabilidade, Desenvolvimento Web, mobile e jogos

Professores: Diego Barros, João Paulo Furtado, Rafaela Moreira e Wesley Dias

3. Cenários

❖ Como se tornar associado?

No canto superior direito encontra-se o botão “Associe-se”. Ao clicar, o usuário é redirecionado para uma página onde é possível escolher um dos 3 planos disponíveis. Após a escolha do plano é feito o redirecionamento para uma página de cadastro, com dados da empresa e do sócio proprietário. Em seguida é exibido um resumo da solicitação para finalizar o cadastro.

❖ Como acessar notícias recentes?

No menu da página existe um sub-menu “Notícias” com as seguintes divisões: notícias para o comércio; eventos; materiais para baixar; indicadores e pesquisa e enquetes. Selecionando a categoria que desejada, o usuário então será redirecionado a uma página com cards de news em ordem de data decrescente.

❖ Como acessar o perfil de associado?

Ao lado da barra de pesquisa, está o botão “Acesse sua conta”. Clique nele, em seguida insira seu usuário e senha e clique em “Entrar”. O usuário será redirecionado para a tela “Meus Serviços”, onde é possível encontrar diversas opções como carta de filiação e boletos. Além de informações úteis, como cotação do dólar e algumas notícias.

4. Análise SUS (System Usability Scale)

O método foi criado por John Brooke em 1986, e pode ser usado para avaliar produtos, serviços, hardware, software, websites, aplicações — e qualquer outro tipo de interface.

Consiste basicamente em 10 perguntas onde o usuário irá responder em uma escala linear de 1 a 5 onde 1 significa Discordo completamente e 5 Concordo Completamente.

De acordo com a métrica estabelecida por John Brooke, a análise retornou um resultado positivo para o novo site, tendo uma média de 72,4 pontos em uma nota máxima de 100.

Área: TI & Computação

Unidade Curricular: Usabilidade, Desenvolvimento Web, mobile e jogos

Professores: Diego Barros, João Paulo Furtado, Rafaela Moreira e Wesley Dias



-60 | Inaceitável



60-70 | Ok



70-80 | Bom



80-90 | Excelente



+90 | Melhor usabilidade possível

Fonte da imagem: medium.com/design-contaazul

O formulário pode ser visualizado [aqui](#).

Os resultados da análise estão disponíveis no GitHub neste [link](#).

5. Avaliação Heurística

A avaliação heurística de Nielsen é um método desenvolvido em 1990 por Jakob Nielsen com o intuito de realizar-se uma inspeção em uma interface de usuário com o propósito de encontrar possíveis problemas de usabilidade. A avaliação da página pode ser conferida [aqui](#).