

# PetPorte: O assistente de viagem do seu pet

Por Beatriz Lemos Ferreira

(Projeto utilizado na sprint II – design de interface)

## Visão Geral do projeto

O **PetPorte** é um projeto pessoal de UX. A ideia surgiu quando percebi **dúvidas recorrentes** no meu dia a dia quando atuava como veterinária, em que os clientes **tinham muitas dúvidas em relação ao processo de viagem de avião com seus animais**. Realizei um processo de Discovery, aplicando métodos qualitativos e quantitativos para coletar dados sobre o problema, e o desafio deste projeto é criar uma **solução mobile** que permitisse que tutores de animais pudessem se informar sobre o **passo a passo dos requisitos necessários para poderem viajar** com seus pets, de forma personalizada dependendo do destino escolhido, além de poderem também **registrar e agrupar todas as informações/documentos necessários relacionados ao pet para o processo de viagem**.

## Preparação da avaliação

### Objetivo geral

Avaliar a usabilidade e a eficácia do aplicativo PetPorte em fornecer informações e suporte relacionados a viagens com animais de estimação, atendendo às necessidades do público-alvo.

### Usuários finais

Os usuários finais são os tutores de animais de estimação que desejam viajar com seus animais de companhia. Esses tutores são indivíduos que planejam viagens nacionais ou internacionais e desejam garantir que seus pets sejam adequadamente preparados, documentados e cuidados durante o processo de viagem.

### Objetivos específicos

- Avaliar a usabilidade da interface do PetPorte, identificando possíveis problemas de navegação e interação que possam afetar a experiência do usuário.
- Avaliar a usabilidade dos fluxos de cadastro de viagens e armazenamento de documentos relacionados ao pet no aplicativo, garantindo que seja fácil para os usuários.

### Escopo da Avaliação

O escopo da avaliação abrangerá os seguintes aspectos do aplicativo PetPorte:

- Usabilidade da interface do aplicativo, incluindo navegação, layout e feedback visual.
- Funcionalidade de armazenamento de documentos relacionados à pets.
- Fluxo de cadastro de uma nova viagem, incluindo o destino e os pets que irão viajar.

### Tarefas para Avaliação

- Fazer um cadastro do pet e de uma nova viagem no aplicativo com destino a Porto, Portugal.
- Fazer upload de documentos veterinários no perfil do pet cadastrado no aplicativo.

## Perguntas Específicas da Avaliação

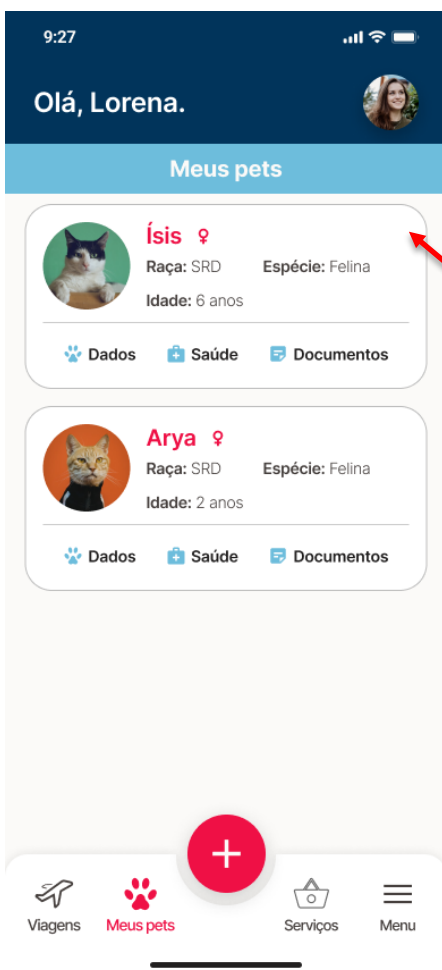
- Os usuários conseguem navegar e interagir facilmente com a interface do aplicativo, sem encontrar problemas significativos?
- O recurso de armazenamento de documentos dos pets é intuitivo para os usuários?
- Os usuários conseguem concluir o objetivo de cadastrar uma viagem sem impedimentos?

## Métodos de Avaliação

- **Análise Heurística:** Será realizada uma análise heurística da interface do aplicativo para identificar possíveis problemas de usabilidade.
- **Teste de Usabilidade:** Serão realizados testes de usabilidade com usuários representativos do público-alvo para avaliar a usabilidade do aplicativo.

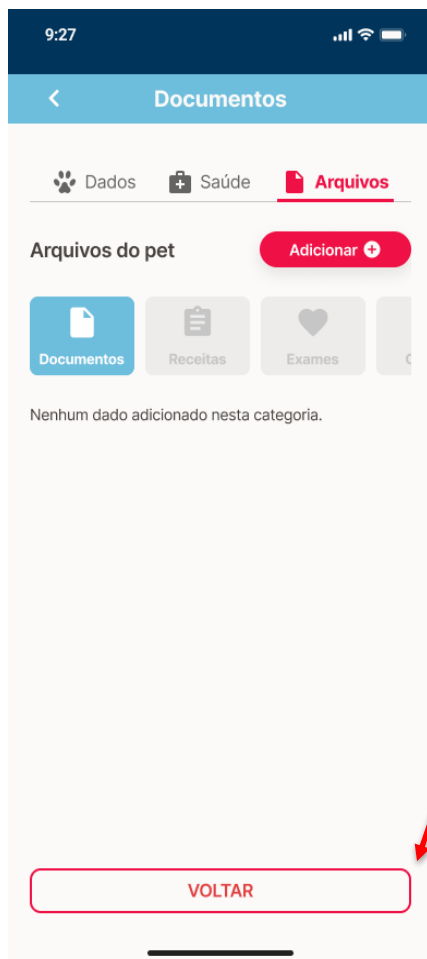
## Execução da inspeção - Análise Heurística

**1º ESCOPO:** Usabilidade da interface do aplicativo, incluindo navegação, layout e feedback visual, em relação a funcionalidade de armazenamento de documentos dos pets.



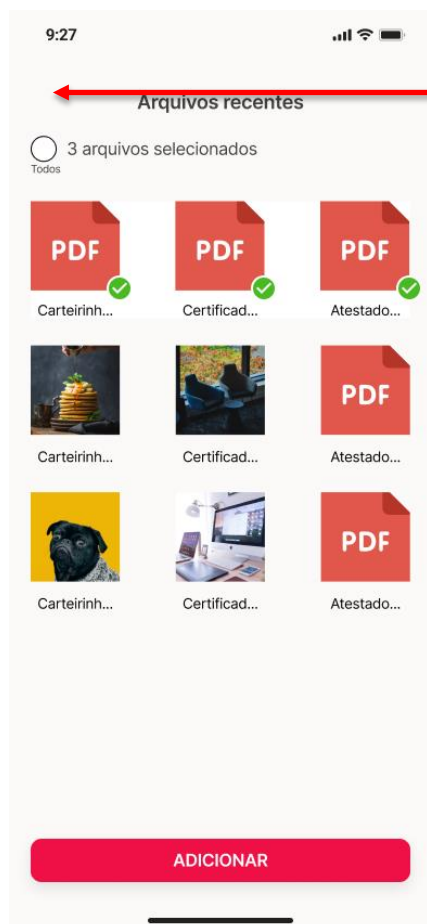
1. **Visibilidade do status do sistema:** A tela indica que o usuário está logado através do nome e foto mostrados ao topo. Assim como, também, a página atual "Meus pets".
2. **Correspondência entre o sistema e o mundo real:** A tela traz a ajuda de representações visuais (ícones) que auxiliam ao usuário a identificar a função de alguns dos botões.
3. **Liberdade e controle do usuário:** Não é possível excluir um cadastro de pet. **Severidade:** Problema pequeno, pois se o motivo for dados incorretos, o usuário consegue editá-los caso deseje.  
**Sugestão:** Incluir um botão com ícone de "lixeira".
4. **Consistência e padrões:** Cores e tipografia seguindo o padrão da marca.
5. **Prevenção de erros:** Não se aplica a tela atual.
6. **Reconhecer ao invés de lembrar:** A tela traz uma barra de menu inferior, tornando as funções da interface visíveis e facilmente acessíveis.
7. **Flexibilidade e Eficiência de uso:** Não se aplica a tela atual.
8. **Estética e Design minimalista:** Os elementos visuais e informações da interface apoiam os objetivos principais do usuário, que é mostrar os pets cadastrados e seus dados apenas.
9. **Recuperação diante dos erros:** Não se aplica a tela atual.
10. **Ajuda e Documentação:** Não se aplica a tela atual.

1 Tela inicial - Aba Meus Pets



2 Tela de documentos do pet

1. **Visibilidade do status do sistema:** A tela indica que o usuário está na página "Documentos", indica quais abas estão ativas e se há arquivos adicionados em cada categoria.
2. **Correspondência entre o sistema e o mundo real:** A tela traz representações visuais que auxiliam ao usuário a identificar a função de alguns dos botões.
3. **Liberdade e controle do usuário:** O usuário consegue sair da tela caso tenha entrado por engano.
4. **Consistência e padrões:** Botão voltar não está seguindo padrão da marca (botão preenchido). **Severidade:** Apenas cosmético, pois não traz impedimentos ao usuário. **Sugestão:** Colocar preenchimento de fundo ao botão.
5. **Prevenção de erros:** Não se aplica a tela atual.
6. **Reconhecer ao invés de lembrar:** As abas de documentos possuem uma rolagem horizontal, comumente aplicado em aplicativos no geral.
7. **Flexibilidade e Eficiência de uso:** Não se aplica a tela atual.
8. **Estética e Design minimalista:** As informações da interface mostram as funções principais da tela ao usuário – dados e documentos cadastrados.
9. **Recuperação diante dos erros:** Não se aplica a tela atual.
10. **Ajuda e Documentação:** Não se aplica a tela atual.



3 Tela de adicionar arquivos (seleção)

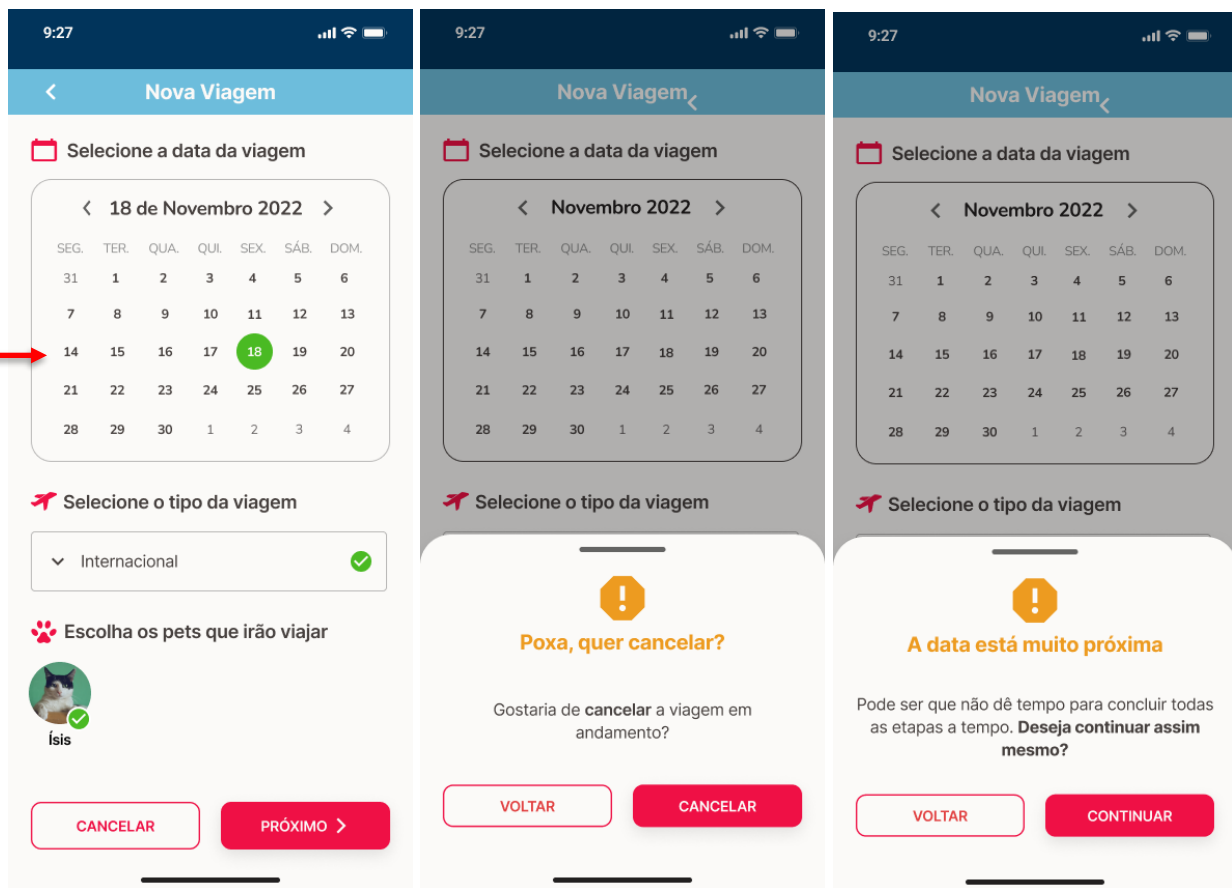
1. **Visibilidade do status do sistema:** A tela indica quais documentos foram selecionados.
2. **Correspondência entre o sistema e o mundo real:** A tela traz representações visuais que auxiliam ao usuário a identificar a função de alguns elementos.
3. **Liberdade e controle do usuário:** O usuário não consegue sair da tela caso tenha entrado por engano. **Severidade:** Problema grande, pois o usuário se vê obrigado a adicionar algum arquivo. **Sugestão:** inserir botão para voltar a tela anterior.
4. **Consistência e padrões:** Cores e tipografia seguindo o padrão da marca.
5. **Prevenção de erros:** Usuários conseguem selecionar e deselecionar arquivos, evitando upload de arquivos indesejados.
6. **Reconhecer ao invés de lembrar:** Não se aplica a tela atual
7. **Flexibilidade e Eficiência de uso:** Não se aplica a tela atual.
8. **Estética e Design minimalista:** As informações da interface mostram as funções principais da tela ao usuário – arquivos a selecionar.
9. **Recuperação diante dos erros:** Não se aplica a tela atual.
10. **Ajuda e Documentação:** Não se aplica a tela atual.



4 Tela de adicionar arquivos (revisão dos uploads)

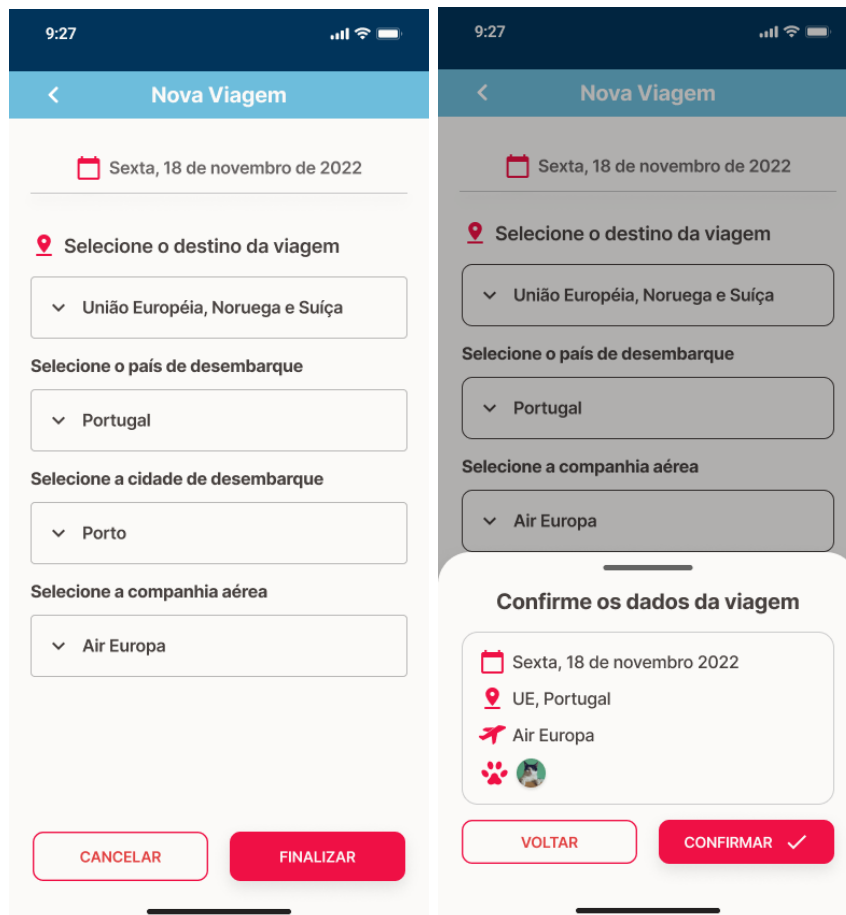
1. **Visibilidade do status do sistema:** A tela indica em qual página o usuário está quais documentos foram enviados.
2. **Correspondência entre o sistema e o mundo real:** A tela traz representações visuais que auxiliam ao usuário a identificar a função de alguns elementos.
3. **Liberdade e controle do usuário:** O usuário consegue voltar a tela anterior e cancelar a operação.
4. **Consistência e padrões:** Cores e tipografia seguindo o padrão da marca.
5. **Prevenção de erros:** O usuário consegue excluir um arquivo indesejado.
6. **Reconhecer ao invés de lembrar:** As abas de documentos possuem uma rolagem horizontal, comumente aplicado em aplicativos no geral.
7. **Flexibilidade e Eficiência de uso:** Não se aplica a tela atual.
8. **Estética e Design minimalista:** As informações da interface mostram as funções principais da tela ao usuário – arquivos a anexar.
9. **Recuperação diante dos erros:** a tela indica avisos de erro do sistema – por exemplo: quando o arquivo enviado excede o tamanho máximo.
10. **Ajuda e Documentação:** Não se aplica a tela atual.

**2º ESCOPO:** Usabilidade da interface do aplicativo, incluindo navegação, layout e feedback visual, em relação ao fluxo de cadastro de uma nova viagem, incluindo o destino e os pets que irão viajar.



6 Tela de Nova viagem - data, modalidade da viagem e animais a viajar

1. **Visibilidade do status do sistema:** A tela indica ao usuário que ele está na tela de cadastro de viagem, qual a data selecionada, e os animais selecionados.
2. **Correspondência entre o sistema e o mundo real:** A tela traz representações visuais que auxiliam ao usuário a identificar a função de alguns elementos (ícone de aviso, ícone de *check*, ícone de adicionar, etc)
3. **Liberdade e controle do usuário:** O usuário é permitido a cancelar o cadastro ou voltar para tela inicial.
4. **Consistência e padrões:** Cores e tipografia seguindo o padrão da marca.
5. **Prevenção de erros:** Calendário permite que o usuário selecione datas passadas. Severidade: problema pequeno, pois no calendário mostra a data atual. Sugestão: desabilitar datas que já passaram.
6. **Reconhecer ao invés de lembrar:** Não se aplica a tela atual.
7. **Flexibilidade e Eficiência de uso:** Não se aplica a tela atual.
8. **Estética e Design minimalista:** As informações da interface mostram as funções principais da tela ao usuário – Seleção de data, modalidade da viagem e animais a viajar
9. **Recuperação diante dos erros:** A tela traz avisos de confirmação ao usuário caso ele cancele o cadastro sem querer, ou então quando a data de viagem está muito próxima.
10. **Ajuda e Documentação:** Não se aplica a tela atual.



7 Tela de Nova viagem - destino e cia aérea + confirmação da viagem

11. **Visibilidade do status do sistema:** A tela indica ao usuário que ele está na tela de cadastro de viagem, a data da viagem e quais escolhas foram preenchidas
12. **Correspondência entre o sistema e o mundo real:** A tela traz representações visuais que auxiliam ao usuário a identificar a função de alguns elementos (ícone de data, ícone de *dropdown*, ícone de local, etc)
13. **Liberdade e controle do usuário:** O usuário consegue voltar a tela anterior ou cancelar a operação.
14. **Consistência e padrões:** Cores e tipografia seguindo o padrão da marca.
15. **Prevenção de erros:** O sistema já traz as opções pré-configuradas para o usuário selecionar do *dropdown* e faz a personalização baseada nesses dados.
16. **Reconhecer ao invés de lembrar:** Os campos de seleção trazem um design visual padrão de *dropdown*, indicando ao usuário que se ele clicar, vai abrir um menu com opções para selecionar.
17. **Flexibilidade e Eficiência de uso:** Não se aplica a tela atual.
18. **Estética e Design minimalista:** As informações da interface mostram as funções principais da tela ao usuário – dados sobre destino da viagem
19. **Recuperação diante dos erros:** ao finalizar, o sistema mostra um aviso para o usuário verificar as informações preenchidas antes de prosseguir, e que permita editar caso necessário.
20. **Ajuda e Documentação:** Não se aplica a tela atual.

# Relatório de Inspeção de Usabilidade

**Nome do Aplicativo:** PetPorte

**Data da Inspeção:** 10/09/2023

**Objetivo da Avaliação:** O objetivo desta inspeção de usabilidade é avaliar a interface do usuário do aplicativo PetPorte, focando especificamente nos fluxos de upload e cadastro de novas viagens. A avaliação visa identificar problemas de usabilidade e violações das heurísticas de Nielsen para aprimorar a experiência geral do usuário.

**Escopo da Avaliação:** A avaliação abrange as seguintes áreas-chave dentro do aplicativo PetPorte:

1. Fluxo de Upload
2. Fluxo de Cadastro de Nova Viagem

**Método de Avaliação:** A avaliação de usabilidade foi conduzida utilizando a técnica de avaliação heurística, seguindo as dez heurísticas de usabilidade de Jakob Nielsen.

**Heurísticas Utilizadas:** As seguintes heurísticas de usabilidade de Jakob Nielsen foram usadas como diretrizes para a avaliação:

Visibilidade do Status do Sistema  
Correspondência Entre o Sistema e o Mundo Real  
Controle e Liberdade do Usuário  
Consistência e Padrões  
Prevenção de Erros  
Reconhecimento em Vez de Lembrança  
Flexibilidade e Eficiência de Uso  
Design Estético e Minimalista  
Ajuda os Usuários a Reconhecer, Diagnosticar e Recuperar-se de Erros  
Ajuda e Documentação

**Número e Perfil dos Avaliadores:** A avaliação foi conduzida por uma avaliadora com experiência em usabilidade e design de experiência do usuário.

	DESCRIÇÃO	LOCALIZAÇÃO	HEURÍSTICA VIOLADA	NÍVEL SEVERIDADE	SUGESTÃO
PROBLEMA 1	Não é possível excluir um cadastro de pet.	Tela inicial – meus pets	Liberdade e controle do usuário	Problema pequeno.	Adicionar um botão com ícone de lixeira no card do pet cadastrado
PROBLEMA 2	Botão voltar não está seguindo padrão da marca (botão preenchido)	Tela de documentos do pet	Consistência e padrões	Apenas cosmético	Editar o botão para uma versão preenchida.
PROBLEMA 3	O usuário não consegue sair da tela caso tenha entrado por engano.	Tela de adicionar arquivos (seleção)	Liberdade e controle do usuário	Problema grande	Adicionar um botão de voltar.
PROBLEMA 4	Calendário permite que o usuário selecione datas passadas	Tela de cadastrar nova viagem: seleção de data	Prevenção de erros	Problema pequeno	Desabilitar as datas que já se passaram.



# Avaliação por Observação de Uso

## Objetivos da Avaliação

- Avaliar se as melhorias implementadas no sistema, com base nos resultados da inspeção heurística anterior, resolveram os problemas de usabilidade identificados.
- Identificar novos problemas ou desafios de usabilidade que possam surgir durante a interação dos usuários com o sistema.

## Perfil dos Usuários

- Adultos, maiores de 18 anos.
- Que possuem um ou mais animais em casa.
- Que já viajaram ou pretendem viajar com seu(s) pet(s).
- Que possuam pelo menos um pouco de conhecimento tecnológico.

## Tarefas a Serem Realizadas

Os participantes serão solicitados a realizar as seguintes tarefas durante o teste de usabilidade:

- **Tarefa 1:** Fazer o cadastro do seu animal no aplicativo.
- **Tarefa 2:** Anexar a carteira de vacinação digital do seu animal dentro do aplicativo.
- **Tarefa 3:** Cadastrar uma viagem que você fará com seu animal, com destino a Portugal.

## Local da Realização do Teste

O teste de usabilidade será realizado em um ambiente online, através da plataforma Google Meet. Todos com câmera e áudio ligados. Foi solicitado, aos participantes, realizar o teste em um ambiente com boa iluminação e pouco ruído sonoro.

## Dados a serem coletados

- **Registro de Observações:** Anotações detalhadas das interações dos participantes com o sistema, incluindo problemas de usabilidade, comentários e ações realizadas.
- **Vídeos da Sessão:** Gravações em vídeo das interações dos participantes para análise posterior.
- **Questionários Pré e Pós-Teste:** Questionários que os participantes preencherão antes e depois do teste para avaliar suas expectativas, satisfação e percepção de usabilidade.

## Materiais utilizados no teste

- Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)
- Questionários de pré-teste, que serão preparados para coletar dados sobre o perfil do usuário participante do teste.
- Questionário pós-teste para coletar informações sobre a opinião e a satisfação do participante relacionadas à experiência de uso.
- Protótipo navegável e um guia de instruções para guiar os usuários nas tarefas.
- Roteiro para guiar o avaliador na condução do teste, e auxiliar no registro de anotações e observações.



# Execução do Teste de Usabilidade - Piloto

## Objetivos do teste piloto

- Avaliar a viabilidade da metodologia de teste de usabilidade.
- Identificar e corrigir possíveis problemas nos materiais e procedimentos.
- Garantir que a coleta de dados seja eficaz e que os resultados sejam confiáveis.

## Participante do Teste Piloto

Fora selecionado um único participante para representar o público-alvo do teste de usabilidade completo. Este participante possui as características que corresponde ao perfil do público-alvo.

## Metodologia e Procedimentos:

1. Conduzir uma sessão de teste de usabilidade simulada, seguindo o roteiro de tarefas e cenários previamente definidos.
2. Registrar todas as interações do participante, incluindo observações, comentários e dificuldades encontradas.
3. Coletar dados sobre o tempo gasto em cada tarefa e as respostas do participante aos questionários (pré e pós-teste).
4. Observar a eficácia das instruções fornecidas ao participante e quaisquer problemas de compreensão.

## Materiais para o teste

Antes de começar o teste piloto, foram enviados o questionário pré-teste e TCLE. Após realização do teste piloto, foi enviado o questionário pós-teste. Todos estão linkados abaixo:

Questionário pré-teste: <https://forms.gle/hnA6FTMknBqGehY8>

TCLE: [https://docs.google.com/document/d/1LLYhBURZsmexKeF78UQSP7wWuENYDT\\_iBW3o-Ak6wDs/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1LLYhBURZsmexKeF78UQSP7wWuENYDT_iBW3o-Ak6wDs/edit?usp=sharing)

Questionário pós-teste: <https://forms.gle/zyvdtmLbXMG5MNht6>

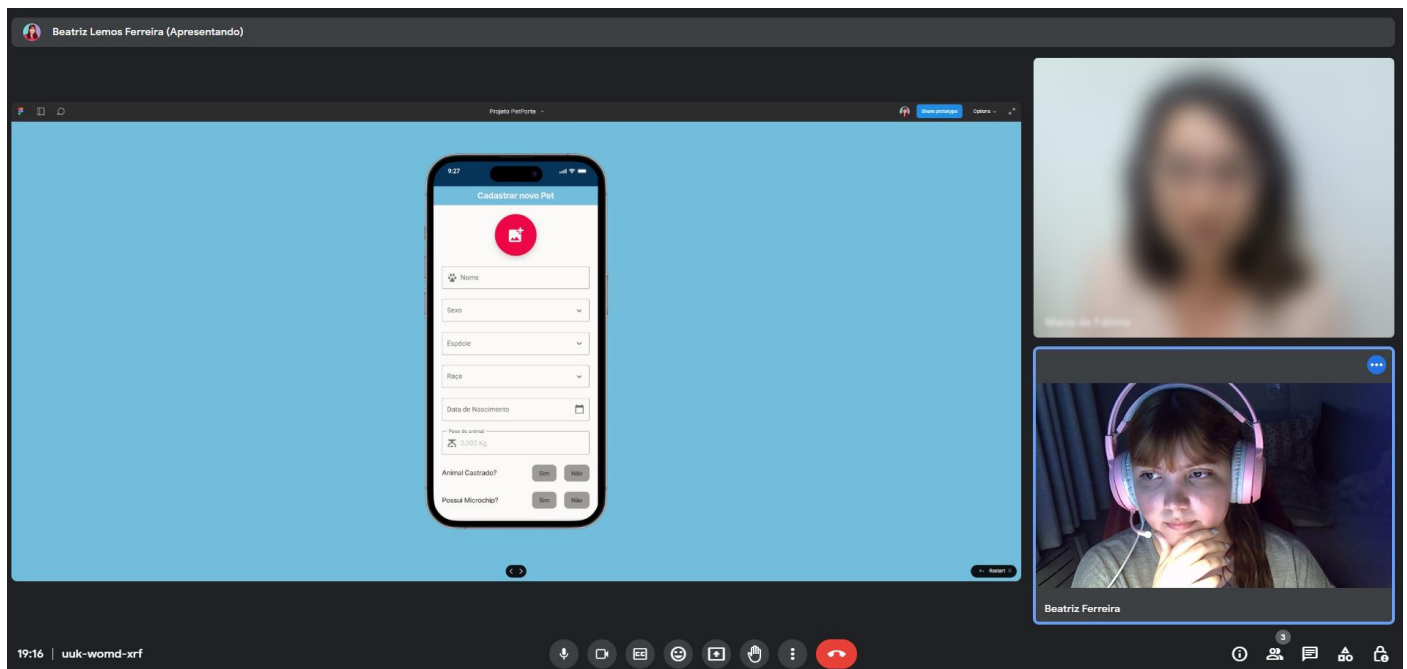
## Resultados do teste piloto:

- Protótipo estava com carregamento lento. Alterei o local de armazenamento do protótipo para um arquivo com menos componentes salvos, para não comprometer o carregamento do mesmo.
- Participante concluiu a tarefa 1 sem dificuldades ou intervenção, dentro do tempo médio esperado.
- Participante concluiu a tarefa 2 sem necessidade de intervenção, porém levou 5 segundos acima do tempo médio esperado. Informou ter tido dificuldade inicial sobre o local para adicionar documentos.
- Participante concluiu a tarefa 3 sem dificuldades ou intervenção, dentro do tempo médio esperado.
- No questionário pós-teste, mencionou sobre a tarefa 2, informando sobre a leve dificuldade de entender que dentro do botão “documentos” é que estaria o botão de upload. No mais, informou não ter tido dificuldades no geral em relação à usabilidade do aplicativo e que o recomendaria para pessoas conhecidas.

# Execução do Teste de Usabilidade

O teste de usabilidade será realizado com dois participantes selecionados com base nos critérios de perfil mencionados anteriormente. Cada participante realizará as tarefas especificadas no sistema, enquanto suas interações serão observadas, gravadas e documentadas.

1. Dia 19/09/2023 às 19:00 (participante 1) e às 20:00 (participante 2).
2. Momentos antes do encontro, foram enviados o TCLE e o formulário pré-teste para que possam preencher, devidamente explicados no momento do envio dos documentos.
3. Foi enviado o link para acesso da sala virtual, após terminarem de preencher os documentos.
4. Na sala virtual, iniciei com um quebra-gelo para que os participantes ficassem mais à vontade e comecei aos poucos explicar qual era o objetivo do aplicativo e o motivo de realizar o teste de usabilidade. Mostrei um pouco do aplicativo também.
5. Foi enviado aos participantes, o link do protótipo na ferramenta [MAZE](#) de cada fluxo a ser avaliado, para que pudessem acessar através de seus computadores.
6. Foi solicitado para que os participantes compartilhassem a tela do protótipo para que eu pudesse assistir suas interações.
7. Para cada fluxo, foi anunciado a tarefa que o participante teria que realizar e expliquei que não iria intervir, mas deixei eles à vontade para tirar dúvidas se fosse o caso.
8. Os participantes realizaram suas tarefas e eu, como avaliadora, realizei as anotações e as observações durante o teste.
9. Após realizarem todas as tarefas, agradei os participantes pela participação do teste e pela disposição. Expliquei que eu estaria enviando logo em seguida um formulário de feedback pós-teste para que fosse preenchido e mostrei-me à disposição caso tivessem alguma dúvida.



*8 Imagem do teste de usabilidade – eu estava mostrando o aplicativo para participante*

## Análise dos resultados

Após a conclusão dos testes de usabilidade, os dados coletados foram analisados para identificar problemas de usabilidade, padrões de comportamento dos usuários e avaliar o sucesso na realização das tarefas.

## Perfil - Aptidão tecnológica

**Participante 1:** A participante 1 é uma mulher de 32 anos, que possui dois gatos em casa. Demonstrou ter aptidão satisfatória para tecnologia, não demonstrando grandes dificuldades para realizar as tarefas propostas.

**Participante 2:** O participante 2 é um homem de 23 anos, que possui um cão em casa. Demonstrou ter grande aptidão tecnológica, principalmente por ser da Geração Z, e estar envolvido com a tecnologia desde cedo em sua vida. Não demonstrou ter dificuldades em realizar as tarefas propostas.

### **Respostas Questionário Pós Teste**

Questão 1 - Em uma escala de 1 a 5, como você avalia a facilidade de uso geral do PetPorte?

P1 – 5 (muito fácil)

P2 – 5 (muito fácil)

Questão 2 - Você conseguiu realizar as tarefas propostas de forma eficiente no PetPorte?

P1 – Sim

P2 – Sim

Questão 3 - Em uma escala de 1 a 5, quão satisfeito você está com sua experiência geral ao usar o PetPorte?

P1 – 5 (muito satisfeito)

P2 – 5 (muito satisfeito)

Questão 4 - Você recomendaria o PetPorte a outras pessoas que precisam de um aplicativo para planejar viagens com animais de estimação?

P1 – Sim

P2 – Sim

Questão 5 - Se você respondeu "Sim" à pergunta anterior, por favor, explique o porquê você recomendaria.

P1 – “Acho importante ter o conhecimento de como a gente pode levar os nossos animais com a gente em uma viagem, pois muitas vezes não temos com quem deixar. Sinto que essas informações não são muito divulgadas.”

P2 – “ Tive a experiência de viajar com meu cachorro uma vez e foi muito estressante pois eu estava muito perdido. Acho que um aplicativo desse teria me ajudado muito naquela época.”

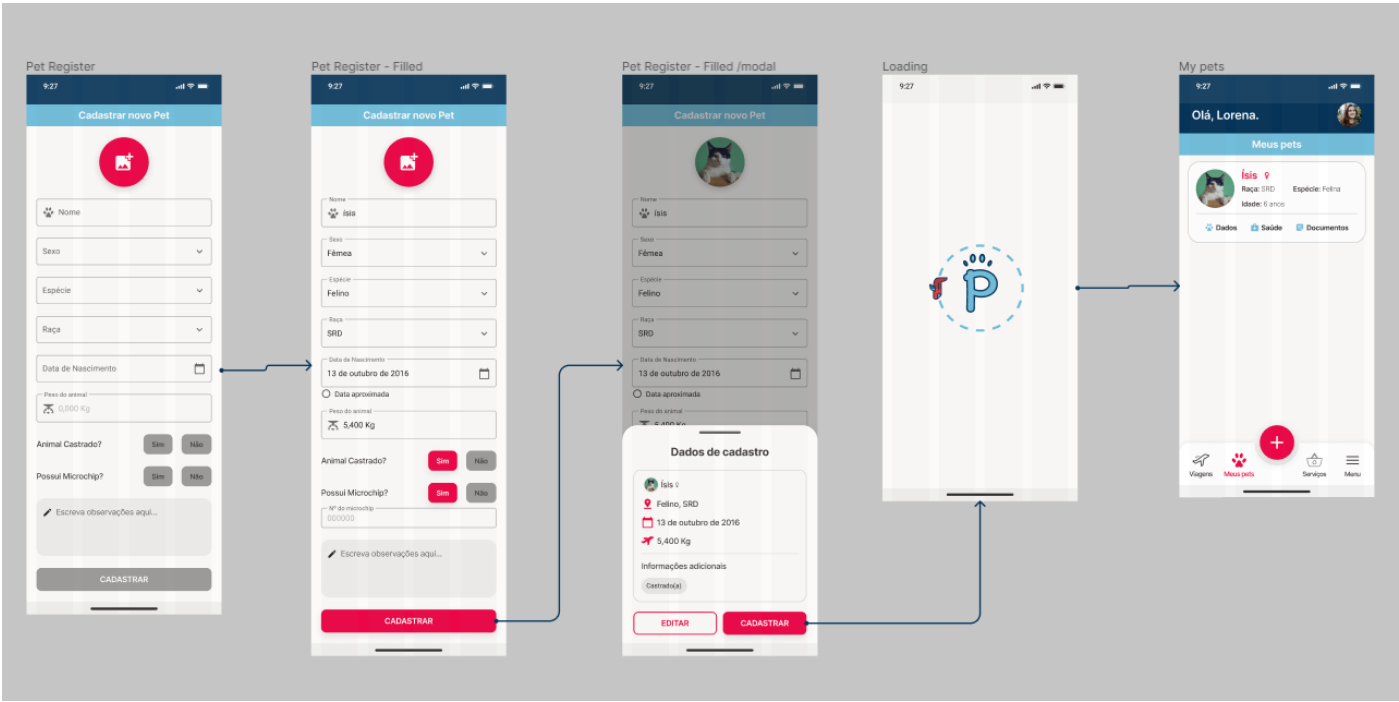
Questão 6 - Comentários Adicionais. Por favor, compartilhe quaisquer outros comentários ou sugestões que você tenha sobre o PetPorte ou sua experiência de uso.

P1 - Eu adorei o aplicativo, definitivamente usaria no futuro!

P2 – Eu gostei da proposta e achei a interface bem intuitiva, acho que poderia melhorar em alguns pontos, mas no geral acho que tem potencial.

Relatório de avaliação das tarefas

TAREFA 1: Faça o cadastro do pet no aplicativo.



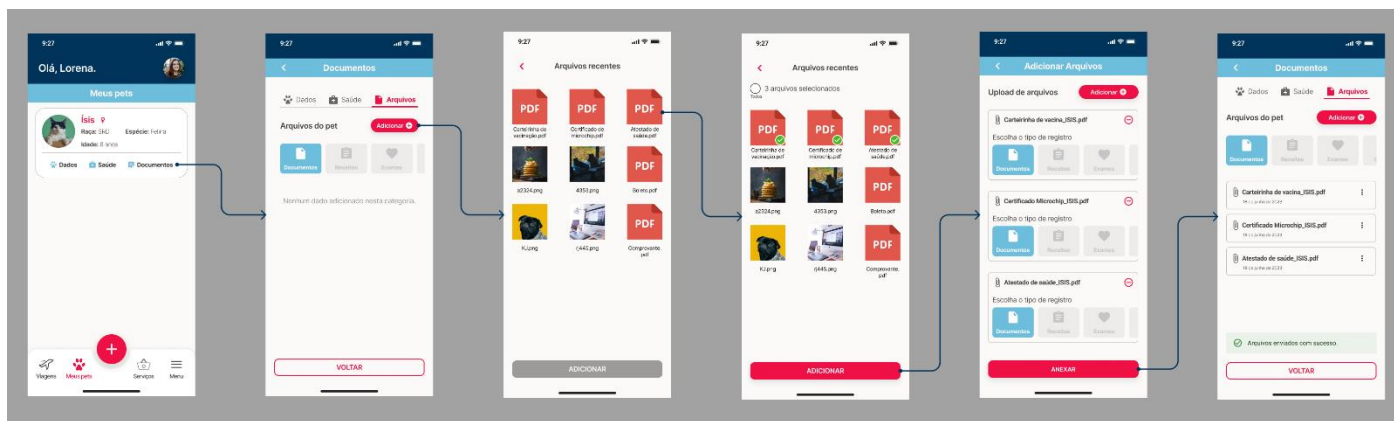
9 Imagem do protótipo – Fluxo da tarefa 1

	Sucesso da tarefa	Tempo em segundos	Total de Cliques	Cliques errados	Comentários
p1	Sucesso	39.5s	16	1	"Que legal que dá pra por foto" "Gostei do campo de informações adicionais, mas poderia ter um campo para a pelagem do animal também"
p2	Sucesso	25.7s	12	1	"Eu não sei a data certa que o meu animal nasceu, achei legal ter essa opção de data aproximada"

Comentários do observador

- Os participantes não demonstraram ter dificuldade para completar a tarefa, por se tratar de uma tela de cadastro, já estão familiarizados com o procedimento de preenchimento. Não expressaram descontentamento ou frustração ao realizar a tarefa.

TAREFA 2: Faça o anexo dos documentos de [CARTEIRA DE VACINAÇÃO, CERTIFICADO DO MICROCHIP, ATESTADO DE SAÚDE] do pet dentro do aplicativo.



10 Imagem do protótipo – Fluxo da tarefa 2

	Sucesso da tarefa	Tempo em segundos	Total de Cliques	Cliques errados	Comentários
P1	Sucesso	62,1s	13	4	<p>"Nossa eu cliquei aqui achando que era para adicionar arquivos"</p> <p>"Ué, aonde que adiciona então?"</p> <p>"Ahh é aqui! Não tinha imaginado que era aqui que adicionava"</p>
P2	Sucesso	37,4s	5	0	<p>"Eu acho que ficaria melhor visualizar os arquivos em uma lista."</p> <p>"Não tem um botão de procurar outros arquivos né. Se eu quisesse adicionar outro arquivo sem ser esses que estão aqui, eu não ia conseguir."</p>

### Comentários do observador

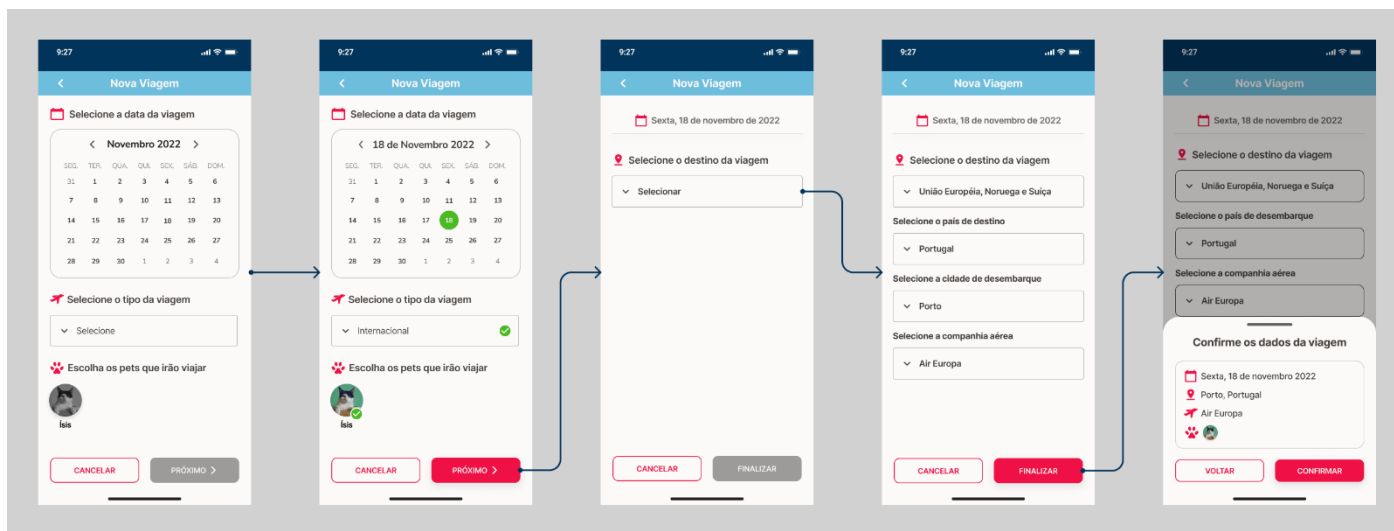
- A participante 1 demonstrou ter certa dificuldade, mas conseguiu completar a tarefa. Demonstrou uma expressão de confusão por não ter entendido que o botão de "adicionar arquivos" se encontra dentro de "Documentos", e sim achou que o botão de cadastrar viagem no menu inferior que seria o local de adicionar arquivos, assim como o participante do teste piloto. Depois de clicar algumas vezes e não receber feedback do protótipo, clicou em documentos e localizou o botão correto.

Possível solução: Adicionar alguma tooltip ou texto no botão do menu inferior, destacando que sua função é somente de cadastrar nova viagem.

- O participante 2 concluiu a tarefa sem dificuldades, e informou que não gostou muito da disposição em que se encontra os arquivos do sistema ao serem anexados, informou que prefere que seja em uma lista. Informou, também, que a tela deveria ter um botão que permite procurar arquivos de outros locais do celular."

Possível Solução: Realizar teste A/B das duas disposições e analisar qual teria melhor aceitação e desempenho. Inserir um botão para procura de arquivos em outras fontes do celular.

**Tarefa 3: Faça o cadastro de uma viagem que você fará com o pet, no dia 18 de novembro, com destino a Porto, em Portugal, utilizando a Air Europa como companhia aérea."**



11 Imagem do protótipo – Fluxo da tarefa 3

	Sucesso da tarefa	Tempo em segundos	Total de Cliques	Cliques errados	Comentários
p1	Sucesso	24.3s	14	2	"Portugal é da União Europeia né, só pra confirmar?"
p2	Sucesso	15.1s	12	0	"Nossa essa tarefa foi bem de boa!" "Acho que poderia ter uma opção de adicionar um novo animal."

### Comentários do observador

- Os participantes não demonstraram ter dificuldade para completar a tarefa, informaram ter sido uma tarefa tranquila e não demonstraram frustrações no decorrer da tarefa. P2 informou que na opção de escolher o pet que irá viajar, poderia ter uma opção de cadastrar um novo animal.  
**Possível solução:** Adicionar um botão de adicionar novo cadastro de pet.

### Melhorias Propostas

- Na tela de "Meus Pets", adicionar alguma *tooltip* ou texto no botão flutuante do menu inferior, destacando que sua função é somente de cadastrar nova viagem.
- Na tela de cadastro de viagem, adicionar um botão de adicionar novo cadastro de pet.
- Na tela de cadastro de viagem, desabilitar datas que já passaram no calendário.

### Próximos passos

- Realizar novo teste de usabilidade após ajuste de interface e se possível, realizar um teste A/B com as melhorias propostas.
- Realizar novo rodada de teste de usabilidade, agora na tela de painel da viagem, para analisar o fluxo de visualização das informações da viagem, o checklist das tarefas para viagem, a documentação necessária e regras da cia aérea.