



RELATÓRIO FINAL INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR: APLICATIVO DE
MENTORIA PARA MULHERES EM ÁREAS DO CONHECIMENTO
DOMINADAS POR HOMENS

Júlia Ribeiro

Bianca Feliciano

Larissa Rocha

Lavras - MG
2025

Sumário

Os usuários, suas tarefas e seu contexto.....	3
Coleta de dados: planejamento, execução e instrumento.....	3
Descrição da proposta do projeto.....	3
Descrição do público-alvo da solução.....	3
Justificativa para escolha de método de coleta de dados:.....	3
Planejamento de coleta de dados.....	4
Instrumento de coleta de dados (Questionário).....	4
Perfil dos usuários participantes.....	8
Personas.....	11
Cenários de uso e análise.....	11
Processo de Ideação e Sketches.....	13
Descrição do Processo de Ideação.....	13
Descrição dos Sketches.....	13
Sketches produzidos.....	15
Criação de Protótipo para Testes.....	16
Construção do Protótipo.....	16
Ferramentas e Materiais Utilizados.....	16
Funcionalidades.....	17
Avaliação de Usabilidade.....	19
Objetivos da Avaliação.....	19
Descrição das Tarefas (Cenários de Uso).....	19
Perfil dos Participantes e Critérios de Recrutamento.....	20
Formulário de Desempenho nas Tarefas.....	21
Questionário de Satisfação Pós-Teste (SUS).....	21
Gravação dos Testes.....	22
Termo de Consentimento.....	22
Perfil dos Participantes do Teste.....	22
Procedimento Utilizado para os Testes.....	23
Lista Detalhada dos Problemas Identificados.....	24
Redesign do Protótipo.....	26
Problemas de Usabilidade.....	26
Alterações no Protótipo.....	26

Os usuários, suas tarefas e seu contexto

Coleta de dados: planejamento, execução e instrumento

Descrição da proposta do projeto

Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um aplicativo de mentoria voltado exclusivamente para mulheres que atuam ou desejam atuar em áreas historicamente dominadas por homens, como tecnologia, engenharia, ciências exatas, finanças, entre outras. O aplicativo irá conectar usuárias com mentoras experientes, promovendo orientação profissional, suporte emocional, oportunidades de desenvolvimento e networking. Entre os recursos previstos estão: chat individual, fóruns de discussão, trilhas personalizadas de aprendizado com vídeo aulas específicas, acompanhamento de metas e encontros virtuais. A proposta também inclui um sistema de recomendação de mentoras baseado no perfil e objetivos da usuária.

Descrição do público-alvo da solução

O público-alvo são mulheres cis e trans, com 18 anos ou mais, que já atuam, estão estudando ou desejam ingressar em profissões dominadas por homens. O grupo inclui estudantes universitárias, recém-formadas, profissionais em transição de carreira ou em cargos técnicos e de liderança. A maioria dessas usuárias está familiarizada com o uso de smartphones e redes sociais e busca, além de crescimento profissional, espaços seguros para troca de experiências.

Justificativa para escolha de método de coleta de dados:

Optamos pelo uso de um questionário online como principal método de coleta de dados. Essa escolha se justifica por dois fatores principais: 1. A possibilidade de alcançar um número maior de participantes, ampliando a representatividade das respostas; 2. A garantia de anonimato e conforto para que as participantes possam compartilhar experiências pessoais relacionadas a questões de gênero sem exposição direta. Como o tema pode envolver

experiências sensíveis, o questionário oferece um espaço mais neutro, onde a participante pode refletir e responder de forma segura e confidencial.

Planejamento de coleta de dados

- **Tipo de método:** Questionário online
- **Instrumento:** Formulário via Google Forms
- **Amostra esperada:** 50 participantes
- **Forma de abordagem:** Divulgação em redes sociais, grupos de mulheres profissionais, fóruns, e contatos diretos via mensagens privadas. A coleta ocorrerá por cerca de duas semanas. A divulgação destacará o caráter acadêmico da pesquisa e o voluntariado das respostas.

Instrumento de coleta de dados (Questionário)

Parágrafo Introdutório (primeira seção do Google Forms)

Este questionário faz parte de um trabalho acadêmico da disciplina Interação Humano-Computador, da Universidade Federal de Lavras (UFLA). O objetivo é coletar informações que ajudarão a compreender os desafios enfrentados por mulheres em áreas dominadas por homens, e com isso, desenvolver um aplicativo de mentoria focado em apoio e desenvolvimento profissional. Sua participação é voluntária, e você pode interromper o preenchimento a qualquer momento. Todas as respostas serão anônimas e tratadas com confidencialidade, sendo utilizadas exclusivamente para fins acadêmicos. Agradecemos muito sua contribuição.

Questionário – Google Forms

Mentoria para Mulheres em Áreas de Predominância Masculina

1. Qual o seu gênero?

- ☐ Feminino

- ☐ Masculino
- ☐ Outro: [campo de texto curto]

2. Qual sua faixa etária?

- ☐ 18 a 24 anos
- ☐ 25 a 34 anos
- ☐ 35 a 44 anos
- ☐ 45 a 59 anos
- ☐ 60 anos ou mais

3. Em que estado você mora?

[campo de texto curto]

4. Em qual área de conhecimento você atua ou estuda atualmente?

[campo de texto longo]

5. Como você se identifica em relação à sua carreira?

- ☐ Estudante iniciando a jornada
- ☐ Profissional em início de carreira
- ☐ Profissional com experiência intermediária
- ☐ Profissional sênior
- ☐ Em transição de carreira
- ☐ Outra: [campo de texto curto]

6. Sua área é majoritariamente ocupada por homens?

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Em partes
- ☐ Não tenho certeza

7. Você já participou de algum programa de mentoria antes?

- ☐ Sim
- ☐ Não

8. Se sim, o que mais gostou e o que acha que poderia melhorar na sua experiência de mentoria?

[campo de texto longo]

9. Você já sentiu que faltava um espaço seguro para conversar sobre sua trajetória profissional como mulher?

- ☐ Frequentemente
- ☐ Às vezes
- ☐ Raramente
- ☐ Nunca

10. Qual(is) desafios você já enfrentou por ser mulher na sua área profissional ou acadêmica?

- ☐ Falta de representatividade feminina
- ☐ Preconceito de colegas/homens
- ☐ Dificuldade em ser ouvida ou reconhecida
- ☐ Ausência de apoio emocional/profissional
- ☐ Assédio moral ou sexual
- ☐ Outro: [campo de texto curto]

11. Quais recursos você gostaria de encontrar em um aplicativo de mentoria voltado para mulheres como você? [Seleção múltipla]

- ☐ Chat direto com mentoras
- ☐ Fórum temático por área (ex: TI, Engenharia, Finanças etc.)
- ☐ Encontros online em grupo (roda de conversa, painéis)
- ☐ Plano de desenvolvimento com metas e trilhas
- ☐ Área para desabafos e acolhimento
- ☐ Ferramenta para marcar sessões 1:1 com mentoras
- ☐ Agenda de eventos e workshops
- ☐ Conteúdo exclusivo (vídeos, textos, podcasts)
- ☐ Outro: [campo de texto curto]

12. Você se sentiria confortável sendo mentora de outras mulheres?

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Talvez, com orientação e materiais de apoio

13. Com que frequência você acredita que usaria um app como esse?

- ☐ Diariamente
- ☐ Algumas vezes por semana
- ☐ Uma vez por semana
- ☐ Algumas vezes por mês
- ☐ Raramente

14. Você estaria disposta a pagar por uma assinatura premium para ter acesso a recursos extras (como mentorias individuais ilimitadas, conteúdo exclusivo, certificado de participação etc.)?

- ☐ Sim, com certeza
- ☐ Talvez, se o preço for acessível
- ☐ Não tenho interesse em versão paga

15. Que tipo de benefício tornaria a assinatura premium mais atrativa para você?

- ☐ Certificação de participação em mentorias
- ☐ Acesso antecipado a conteúdos e eventos
- ☐ Sessões ilimitadas com mentoras
- ☐ Acesso a mentorias com profissionais renomadas
- ☐ Grupo exclusivo para networking e vagas
- ☐ Outro: [campo de texto curto]

16. Você teria interesse em testar a versão beta do aplicativo quando estiver pronto?

- ☐ Sim
- ☐ Talvez
- ☐ Não

17. Que nome você acharia interessante para esse aplicativo de mentoria?

[campo de texto curto]

18. Tem alguma sugestão, crítica ou comentário que gostaria de deixar?

[campo de texto longo]

Perfil dos usuários participantes

Foram obtidas 27 respostas válidas. A amostra refletiu a diversidade etária e regional, com predominância de mulheres jovens em início de carreira e residentes de Minas Gerais.

Gênero:

- Feminino: 97% (36)
- Masculino: 3% (1)

Idade:

- 18 a 24 anos: 29
- 25 a 34 anos: 3
- 35 a 44 anos: 3
- 45 a 59 anos: 3

Localização geográfica:

- Maioria de Minas Gerais (32), com representantes de São Paulo, Distrito Federal e Mato Grosso do Sul.

Áreas de atuação:

Engenharia, Tecnologia da Informação, Saúde, Direito, Administração, Psicologia, Agronomia, entre outras.

Experiência profissional:

- Estudantes iniciando a jornada: 27
- Profissionais iniciando a carreira: 6
- Demais níveis: 4

Resultados e análise contextual**Principais desafios enfrentados:**

- Dificuldade em ser ouvida ou reconhecida: 22
- Falta de representatividade feminina: 18
- Preconceito por parte de colegas do sexo masculino: 14
- Ausência de apoio emocional ou profissional: 13
- Assédio moral ou sexual: 6

Esses dados apontam para um ambiente pouco acolhedor, especialmente para mulheres jovens e iniciantes em áreas técnicas ou dominadas por homens.

Necessidades identificadas:

- Espaço seguro para diálogo e acolhimento
- Apoio emocional e troca de experiências com outras mulheres

- Desenvolvimento de carreira com metas claras
- Criação de redes de apoio entre mulheres

Funcionalidades mais desejadas no app:

- Trilhas de desenvolvimento com metas e conteúdos: 20
- Fórum temático por área: 19
- Agenda de eventos e workshops: 16
- Área de desabafo e acolhimento: 14
- Chat direto com mentoras: 14
- Sessões individuais com mentoras: 11

Implicações para o design

As informações coletadas foram essenciais para orientar decisões de design centradas no usuário. Como:

- O aplicativo deve priorizar segurança, empatia e representatividade.
- Implementar trilhas guiadas de mentoria com possibilidade de adaptação à realidade das usuárias.
- Promover comunidades temáticas e canais de acolhimento.
- Incentivar a autonomia gradual para que usuárias se tornem mentoras com apoio da plataforma.

Personas

Persona 1 – Mariana, 22 anos

- Estudante de Engenharia, insegura quanto à inserção no mercado de trabalho.
- Nunca participou de mentoria formal, sente falta de referências femininas.
- Busca trilhas guiadas, chat com mentoras e fóruns de discussão.

Persona 2 – Renata, 30 anos

- Profissional de TI em início de carreira.
- Já vivenciou preconceito e isolamento no ambiente corporativo.
- Sente-se apta a mentorar outras mulheres com suporte da plataforma.
- Deseja acesso a conteúdos exclusivos, oportunidades de networking e certificações.

Cenários de uso e análise

Objetivo 1: Encontrar apoio em ambientes masculinos

- Problema: Mariana se sente isolada na graduação e não encontra mulheres para trocar experiências.
- Solução com o app: Participa de fóruns e grupos com estudantes na mesma situação e passa a interagir com mentoras da área.

- Benefícios: Troca de experiências, acolhimento, orientação profissional.
- Desafios: Risco de baixa adesão se a moderação e o conteúdo não forem bem estruturados.

Objetivo 2: Estruturar o desenvolvimento de carreira

- Problema: Renata deseja crescer na carreira, mas sente falta de orientação.
- Solução com o app: Utiliza trilhas de desenvolvimento, agenda sessões com mentoras e participa de eventos online.
- Benefícios: Direcionamento personalizado, networking, motivação.
Desafios: Disponibilidade de mentoras pode ser um desafio.

Processo de Ideação e Sketches

Descrição do Processo de Ideação

O processo de ideação do nosso grupo começou com uma discussão coletiva sobre as principais dores e necessidades das usuárias em relação ao tema de mentorias. Buscamos entender quais funcionalidades poderiam facilitar a conexão entre mentoras e mentoradas, e quais recursos ajudariam a promover o aprendizado e o desenvolvimento pessoal dentro da plataforma.

Inicialmente, realizamos um brainstorming para levantar ideias sem filtro, buscando o máximo de possibilidades. A partir dessas sugestões, priorizamos aquelas que mais atendiam os objetivos do projeto e seriam tecnicamente viáveis para o protótipo inicial.

Para materializar as ideias e facilitar a visualização do fluxo da aplicação, desenvolvemos sketches à mão, que representam as telas principais do aplicativo em sua versão conceitual. Esse processo contribuiu para esclarecer a navegação, a disposição dos conteúdos e os pontos críticos da interação.

Descrição dos Sketches

1. Tela de Login (Imagem 1)

Tela inicial de acesso, onde a usuária insere login e senha. Nome provisório do projeto: *Athena*.

2. Formulário de Interesse (Imagem 2)

Formulário simples e rápido para captar o interesse da usuária e entender melhor seu perfil.

3. Tela de Match com Mentora (Imagem 3)

Processo inspirado no estilo do Tinder, onde a usuária pode encontrar uma mentora de acordo com interesses e afinidades. Consideramos essa etapa como um dos pontos críticos da aplicação.

4. Indicações da Mentora (Imagem 4)

Tela com conteúdos recomendados pela mentora e possibilidade de agendar palestras presenciais.

5. Fórum Geral (Imagem 5)

Espaço de interação entre usuárias, onde podem ser compartilhadas dúvidas, vagas, materiais e chats.

6. Videoconferência Agendada (Imagem 6)

Tela de videoconferência para encontros individuais com a mentora, reforçando o acompanhamento próximo.

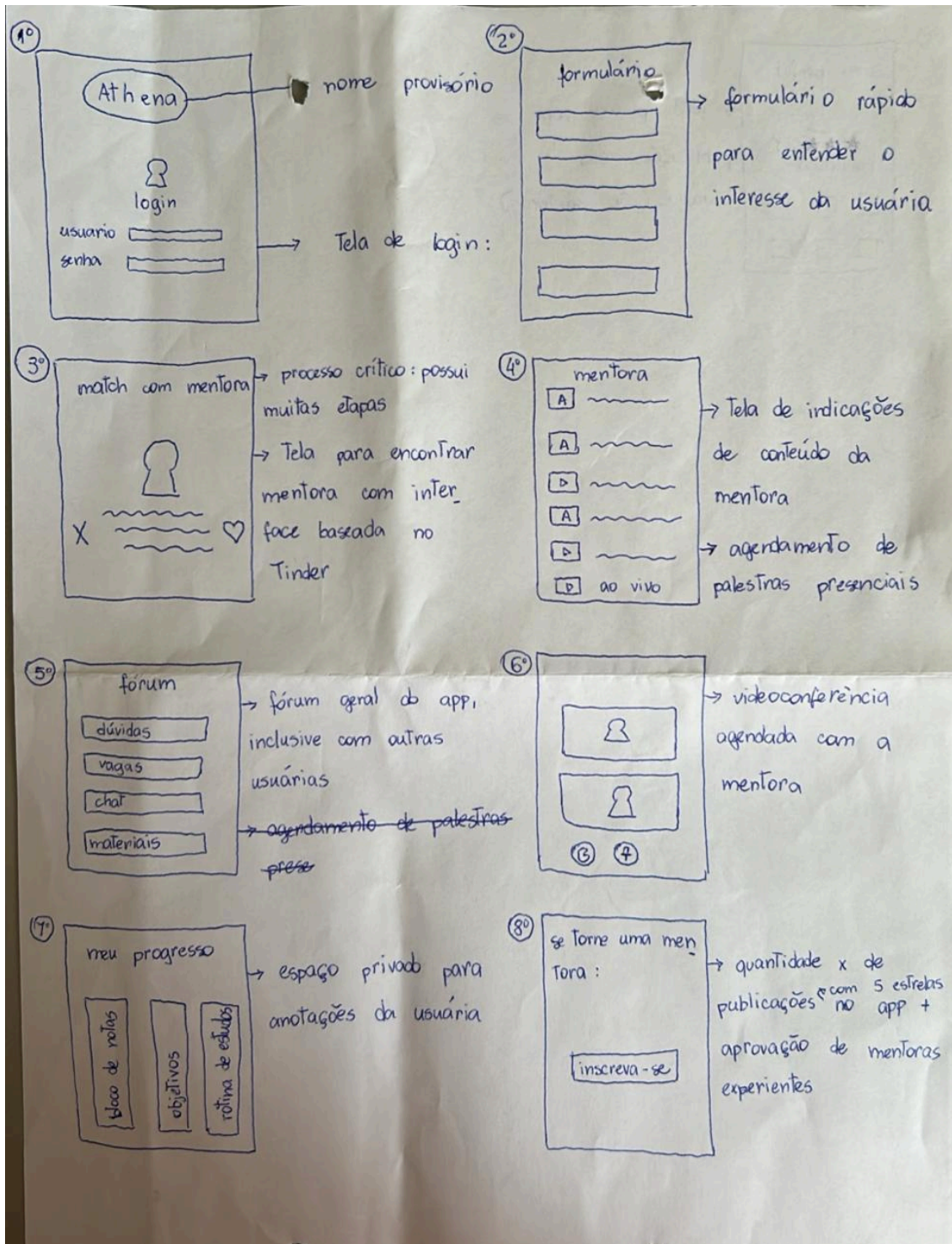
7. Área de Progresso Pessoal (Imagem 7)

Espaço privado para a usuária registrar anotações, metas, rotina de estudos e acompanhamento do progresso.

8. Se Torne uma Mentora (Imagem 8)

Funcionalidade para que usuárias experientes possam se candidatar a serem mentoras, com base em sua participação e publicações no app.

Sketches produzidos



Fonte: dados da pesquisa

Criação de Protótipo para Testes

Construção do Protótipo

Nós utilizamos a abordagem de alta fidelidade, pois incluímos elementos visuais, navegação pelas abas e fluxos de interação. Chegamos nessa escolha para que possamos testar com mais precisão a usabilidade do aplicativo, observando os erros, pontos críticos e acertos na fase de prototipagem, em relação a interface.

Inicialmente, a ideia era desenvolver a funcionalidade de "Match com Mentora" inspirada no modelo do aplicativo Tinder, com botões de "like" e "deslike" e navegação por perfis individuais. No entanto, ao analisarmos a complexidade técnica para implementar essa interface e refletirmos sobre a proposta do nosso aplicativo, percebemos que esse modelo não seria adequado. Não faria sentido exigir que a mentora precisasse percorrer diversos perfis de usuárias para realizar um match.

A partir dessa análise, evoluímos para uma solução mais coerente com os objetivos do aplicativo: uma interface em que as usuárias possam visualizar todos os perfis de mentoras disponíveis e, então, escolher diretamente aquela com quem desejam se conectar. Essa abordagem se mostrou mais intuitiva e alinhada com a interface centrada no humano.

Ferramentas e Materiais Utilizados

A ferramenta escolhida para o desenvolvimento do protótipo foi o Figma, por sua robustez e facilidade para prototipagem interativa. Para aprender a utilizar os recursos de interação da ferramenta, assistimos a vários vídeos no YouTube, o que facilitou a aplicação de funcionalidades como transições, links entre telas e simulações de comportamento do aplicativo.

Funcionalidades

As tarefas foram definidas com base nos objetivos principais do aplicativo: promover conexões de mentoria entre mulheres, fomentar uma comunidade de apoio e possibilitar que usuárias compartilhem conhecimento e experiências. -

- Realizar login ou criar conta no aplicativo: a usuária pode escolher entre fazer login com conta existente ou criar uma nova conta preenchendo um formulário de cadastro básico.
- Selecionar os assuntos de interesse da usuária: após o cadastro, a usuária visualiza uma tela com múltiplas opções temáticas (ex: ciências da computação, engenharias, automobilismo), podendo selecionar aquelas que mais se alinham ao seu perfil e objetivos.
- Dar “match” com uma mentora (escolhida pela usuária): simula a navegação por perfis de mentoras com filtros e informações relevantes.
- A usuária pode visualizar detalhes e solicitar o match com uma mentora específica.
- Visualizar e editar informações do próprio perfil: a interface da aba "Meu perfil" permite à usuária visualizar suas informações e acessar um modo de edição para alterar dados pessoais e fazer postagens que considere relevantes no contexto do aplicativo.
- Acessar o menu principal: a usuária pode abrir o menu de navegação lateral, acessando rapidamente diferentes seções do aplicativo, como Fórum, Perfil da mentora, Meu Progresso, entre outras.
- Navegar pelo feed da mentora e acessar os materiais sugeridos por ela: a usuária, ao acessar o perfil de sua mentora, visualiza um feed com publicações, recomendações de leitura, vídeos e eventos sugeridos, podendo clicar para visualizar o conteúdo.
- Entrar em um bate-papo com a mentora.
- Marcar videoconferência com a mentora.
- Entrar em uma ‘live’ de workshop da mentora.
- Acessar o Fórum geral de usuárias: a usuária pode entrar no fórum comunitário, visualizar tópicos de discussão, ler comentários e simular a interação com outras usuárias.

- Fazer anotações pessoais na aba “Meu Progresso”: tela de anotações pessoais e agendamento de eventos da rotina da usuária no calendário.
- Realizar a inscrição para se tornar uma mentora.

Link do protótipo utilizado para os testes de usabilidade:

<https://www.figma.com/design/7hOfnAsqkJCWSI24EFRAS/prototipo-ihc-v2.0?node-id=0-1&p=f&t=gmUXfesF5e7H7fWz-0>

No link do protótipo tem dois flows, mas se entrar no projeto vai conseguir ver o caminho completo do aplicativo desde a primeira página. Alguns fluxos de navegação ainda não foram implementados totalmente no protótipo, como o acesso às abas no fórum, a tela de imagem no fundo do “menu”, de acordo com a última aba vista, e o método como a usuária receberá avaliação (estrelas no “Meu perfil”).

Link para uma gravação demonstrando o uso do aplicativo:

https://drive.google.com/file/d/1g2pZmtrheyAzN5E4ft7LQIFG1iFTP6qY/view?usp=drive_link

Avaliação de Usabilidade

Objetivos da Avaliação

A avaliação de usabilidade do aplicativo *Athena* tem como principal objetivo verificar a facilidade de uso, eficiência e compreensão da interface proposta. Buscamos identificar possíveis dificuldades enfrentadas pelas usuárias em cenários comuns de uso, observando:

Navegação geral dentro do app

Facilidade para localizar e interagir com as principais funcionalidades

Eficiência no cumprimento de tarefas (tempo e fluidez)

Satisfação e percepção geral da interface

Número de erros ou obstáculos enfrentados pelas participantes

Os dados obtidos irão guiar o redesenho e aprimoramento da plataforma.

Descrição das Tarefas (Cenários de Uso)

As tarefas foram formuladas em formato de cenário, sem mencionar explicitamente os nomes das seções, a fim de avaliar a intuição da navegação:

Tarefa 1 – Acessar o aplicativo

Você deseja acompanhar suas atividades no aplicativo *Athena*. Faça o que for necessário para acessar sua conta.

Tarefa 2 – Escolher uma mentora

Você gostaria de iniciar o processo de mentoria e encontrou uma profissional com quem se identificou. Encontre uma forma de selecionar essa pessoa para ser sua mentora.

Tarefa 3 – Acompanhar seu progresso

Você quer visualizar como está o seu desempenho e as atividades que já completou dentro da plataforma.

Tarefa 4 – Consultar informações da sua mentora

Sua mentora deixou novas informações disponíveis para você. Acesse essas informações.

Tarefa 5 – Interagir com outras usuárias

Você gostaria de trocar experiências ou buscar ajuda de outras pessoas que usam a plataforma.

Tarefa 6 – Entender como virar mentora

Você está interessada em se tornar mentora na plataforma e deseja descobrir como funciona o processo para isso.

Perfil dos Participantes e Critérios de Recrutamento

Número de participantes:

Serão recrutadas de 5 a 8 participantes, seguindo as boas práticas de testes de usabilidade, visando obter dados qualitativos consistentes.

Critérios de recrutamento:

Pessoas que se identificam como mulheres

Idade entre 18 e 40 anos

Diversidade de níveis de familiaridade com tecnologia (usuárias iniciantes, intermediárias e avançadas)

Interesse em mentorias, desenvolvimento pessoal ou redes de apoio

Ao menos uma parte das participantes deverá ter experiência prévia com aplicativos de redes sociais ou plataformas de ensino

Questionário de Dados Demográficos (pré-teste):

Código do Participante

Idade

Gênero

Área de atuação

Grau de escolaridade

Frequência de uso de aplicativos

Nível de familiaridade com smartphones

Formulário de Desempenho nas Tarefas

Durante os testes, será utilizado um formulário para registro de desempenho em cada tarefa:

Código do Usuário	Tarefa	Completo?	Tempo Gasto	Dificuldade (1 a 5)	Observações
U001	Acessar o aplicativo	Sim	00:40 min	1	—
U001	Escolher uma mentora	Sim	01:15 min	3	Teve dúvidas no processo
...

Métricas analisadas:

Efetividade: Conclusão ou não das tarefas

Eficiência: Tempo necessário para realizar cada tarefa

Satisfação: Percepção de dificuldade relatada (escala 1 a 5)

Erros ou obstáculos observados

Questionário de Satisfação Pós-Teste (SUS)

Ao término das tarefas, será aplicado o questionário SUS (System Usability Scale) em português, para avaliação subjetiva da interface e satisfação geral.

Existem 3 anexos no Forms:

Questionário de dados demográficos

Questionário de satisfação

Termo de consentimento

<https://forms.gle/CxkUK2SVq71YwvyPA>

Gravação dos Testes

Plataforma utilizada:

Google Meet (preferencialmente com gravação ativada)

Alternativa: Zoom

Instruções:

Compartilhamento de tela do celular ou espelhamento no computador

Gravação de tela e áudio (câmera opcional)

Garantia de conexão estável antes de iniciar

Termo de Consentimento

Modelo de consentimento para participação:

"Eu, [NOME], autorizo a gravação de áudio e vídeo da minha participação no teste de usabilidade do aplicativo Athena, realizado para fins acadêmicos e de aprimoramento da interface. Estou ciente de que meus dados serão tratados de forma anônima e que posso interromper minha participação a qualquer momento."

Perfil dos Participantes do Teste

Para caracterizar o público envolvido no teste de usabilidade, as participantes responderam a perguntas relacionadas à sua idade, gênero, área de atuação, escolaridade, hábitos de uso de aplicativos e familiaridade com smartphones.

De maneira geral, as participantes apresentaram alto nível de familiaridade com dispositivos móveis e utilizam aplicativos com frequência. Consideraram o sistema fácil de usar, sentiram-se confiantes durante a interação e acreditaram que outras pessoas também aprenderiam a utilizá-lo com facilidade. As

funcionalidades do sistema foram percebidas como bem integradas, com pequenas observações pontuais sobre inconsistências.

Todos os participantes autorizaram o uso de gravações de áudio e vídeo para fins acadêmicos e de melhoria da interface do aplicativo, cientes do anonimato e da possibilidade de encerrar sua participação a qualquer momento.

Procedimento Utilizado para os Testes

O teste de usabilidade foi realizado para avaliar o aplicativo Athena, com o objetivo de aprimorar sua interface e para fins acadêmicos. O procedimento envolveu usuários interagindo com o sistema e realizando tarefas específicas, enquanto seu tempo de execução, se a tarefa foi concluída, o nível de dificuldade percebido e quaisquer observações ou problemas enfrentados eram registrados.

Detalhes do procedimento:

Os participantes (identificados por um ID de usuário, de 1 a 5, nos dados fornecidos) foram solicitados a realizar uma série de tarefas pré-definidas no aplicativo.

Para cada tarefa, foram registrados o tempo levado para conclusão, se a tarefa foi concluída, a dificuldade percebida (numa escala de 1 a 5, onde 1 indica "bem intuitivo/sem dificuldade" e 5 indica muitos problemas) e observações detalhadas sobre problemas ou a experiência do usuário.

Antes do teste de usabilidade, os participantes preencheram um formulário com dados demográficos e de familiaridade com a tecnologia, além de autorizar a gravação de áudio e vídeo, com garantia de anonimato e a possibilidade de interromper o teste a qualquer momento.

Lista Detalhada dos Problemas Identificados

Os problemas identificados durante os testes de usabilidade foram detalhados nas observações e dificuldades enfrentadas por cada usuário para as tarefas específicas:

1. Login no aplicativo:

Problema recorrente: Não havia campo para preencher usuário e senha.

Impacto: Todos os 5 usuários (ID 1, 2, 3, 4, 5) relataram essa dificuldade, classificando-a como nível 2.

2. Match com mentora:

Problema: Nenhum problema foi reportado. Todos os usuários (ID 1, 2, 3, 4, 5) consideraram a tarefa intuitiva.

3. Ver seu progresso na plataforma:

Problema: Nenhum problema foi reportado. Todos os usuários (ID 1, 2, 3, 4, 5) consideraram a tarefa intuitiva e sem dificuldade.

4. Consultar perfil da sua mentora:

Problema: Usuário 1 notou a falta de criação de páginas de mensagens no Figma para seleção.

Impacto: Os demais usuários (ID 2, 3, 4, 5) acharam a tarefa intuitiva e não relataram problemas.

5. Participar de uma discussão no fórum:

Problema principal: Falta de páginas para selecionar dentro do fórum ou impossibilidade de acessar as páginas. Relatado pelos usuários ID 1, 3, 4, e 5.

Problema adicional: Usuário 2 relatou que o "chat de mentora confunde com forum geral".

Impacto: A dificuldade foi classificada como 1 para os usuários 1, 3, 4, 5, apesar da observação, e como 2 para o usuário 2 devido à confusão.

6. Explorar como se tornar uma mentora:

Problema recorrente: Falta de páginas após selecionar a inscrição ou impossibilidade de se inscrever/desenvolver a página de pós-inscrição.

Impacto: Usuários ID 1, 2, 3, e 5 enfrentaram este problema. O usuário ID 4 apenas notou que era intuitivo e não relatou problemas de inscrição.

Redesign do Protótipo

Problemas de Usabilidade

Com base em todos os problemas identificados durante os testes com usuários, foi realizado o redesign do protótipo inicial com foco na usabilidade e na clareza das funcionalidades.

Alterações no Protótipo

1. Login no aplicativo:

Foi feita uma interface mais interativa com o usuário, no entanto, por limitações do Figma, não é possível simular a digitação real de usuário e senha. Para viabilizar essa funcionalidade, será necessária a implementação de código juntamente com a criação de um banco de dados permanente. Além disso, está previsto, para versões futuras, o recurso de recuperação de senha por meio do e-mail vinculado à conta do usuário.

2. Chat com mentora:

Uma nova página foi adicionada para simular a experiência de chat com a mentora. O campo de digitação segue a mesma lógica da tela de login, simulando a escrita. Ao pressionar a tecla "Enter", uma nova mensagem é exibida na interface, representando o envio pelo usuário.

3. Fórum:

Foi reformulado pensando na simplicidade das ações.

4. Chat geral:

A funcionalidade foi renomeada para "Comunidade" e reformulada. Agora, permite visualizar diversos grupos de conversa entre usuários, organizados por temas específicos, promovendo maior engajamento e troca de experiências.

5. Tela para se tornar uma mentora:

Ao clicar no botão de inscrição, o usuário é redirecionado para uma tela de confirmação. Após alguns segundos, retorna automaticamente para a tela “Meu Perfil”, indicando o sucesso da ação.

Os testes com usuários evidenciaram a necessidade de um banco de dados para o funcionamento completo da aplicação. Isso inclui a autenticação por login e senha, acesso a perfis personalizados e funcionalidades para os técnicos da interface, como adição, exclusão ou edição de mentoras na seção “Match”.

Link para a nova versão do protótipo após os testes de usabilidade:

<https://www.figma.com/design/7WEMKg9GltAPS8W3WwmA81/prototipo-ihc-v3.0?t=XZMACDV8k6P4uDOc-0>

Link para gravação de demonstração do protótipo após redesign:

https://drive.google.com/file/d/1oGjrMGpRNP955RmM2RO8ynx6PbXmHzu/view?usp=drive_link