**Atividade – Teste de Usabilidade**

Design de Interação

|  |  |
| --- | --- |
| NOME COMPLETO | RA |
| Beatriz Vitoria Pereira Cardoso | 02211004 |
| Bruno Ribeiro de Oliveira | 02211007 |
| Henrique Piassi Soares da Silva | 02211028 |
| João Pedro Santos Oliveira | 02211036 |
| Luiz Henrique Moreira da Paz | 02211046 |
|  |  |

Subir 1 arquivo por Grupo.

**ORIENTAÇÕES**

**1 – PREPARAR O PROTÓTIPO**

Escolher e preparar o protótipo que vocês querem testar - o protótipo precisa ser navegável. Se a página a ser testada já estiver desenvolvida, pode usar a página desenvolvida – mas a página precisará estar hospedada para que todos possam acessá-la.

**2 – DEFINIR FUNCIONALIDADES E TEMPOS**

Definam as funcionalidades que desejam testar e atribuam um tempo para cada funcionalidade (Ex: CADASTRO - A partir da página inicial, encontrar o formulário de cadastro e se cadastrar – tempo: 30 segundos). No máximo 3 itens.

**3 – DEFINIR PERGUNTAS PARA O QUESTIONÁRIO**

Definam as perguntas do questionário. Obviamente, as perguntas precisam estar vinculadas com as funcionalidades testadas, mas pode adicionar perguntas sobre a percepção geral do usuário dentro da aplicação. No máximo 6 perguntas. Definam com sabedoria, lembrem-se que os usuários fazem uma coisa e dizem que fazem outra.

**4 – CRIAR FORMULÁRIO ONLINE**

Crie um formulário online, na sua ferramenta de preferência (Ex: Google Forms, SurveyMonkey,ETC).

**5 – APLICAR O TESTE EM SALA**

Cada grupo deverá coordenar o teste em sala de aula. Apresentar o contexto do projeto, aplicar o teste controlando os tempos. APRESENTAR A PERSONA, OS ALUNOS DEVEM INCORPORAR A PERSONA.

**6 – ANALISAR RESULTADO E APLICAR MELHORIAS NO PROJETO**

Analisar as respostas, identificar as melhorias necessárias e aplicar no projeto.

**7 – ELABORAR RELATÓRIO**

Elaborar um relatório descrevendo os seguintes itens:

* Descrição da tela escolhida;
* Descrição das funcionalidades escolhidas;
* Descrição das perguntas escolhidas;
* Resultado da análise das respostas;
* Melhorias identificadas e aplicadas no projeto;

## 1 - Nome do Projeto de PI

Unibook

## 2 – Uma breve descrição do Projeto de PI

A **UniBook** é uma empresa com foco em juntar pessoas que desejam vender seus livros já utilizados durante o período de Ensino Médio/Técnico, com os novos estudantes que anseiam por material mas não estão dispostos a pagar valores absurdos por isso. Utilizando o método pier-to-pier facilitamos por meio da nossa plataforma a venda e aquisição das obras. Visando sempre na satisfação e práticidade durante toda a jornada conosco.

## 3 – Descreva a tela escolhida para a aplicação do teste de usabilidade

A tela que escolhemos para a aplicação do teste foi a tela de menu de compras.

4 – Descreva as funcionalidades escolhidas para o teste de usabilidade (no máximo 3)

Já em relação as funcionalidades destacamos o login, adicionar as compras ao carrinho e finalizar a compra.

5 – Descreva as perguntas escolhidas para o teste de usabilidade

1.Você conseguiu ler bem os textos? Eram legíveis?

2.Você conseguiu fazer o login?

3.Você conseguiu adicionar suas compras ao carrinho?

4.Você conseguiu finalizar a compra?

5.As cores atrapalharam em algum momento?

6.Foi uma experiência agradável (Dinâmico e cumprindo os propósitos)

6 – Descreva o resultado da análise das respostas coletadas

Observamos diversos pontos de melhoras, sendo alguns itens como:

* Podemos melhorar a leitura dos textos e objetos.
* A maioria teve dificuldade em fazer o cadastro.
* Os usuários relataram facilidade em achar como se cadastrar.
* Os usuários relataram facilidade em pesquisar produtos.
* As cores eram agradáveis
* A experiência foi boa, mas poderia melhorar

7 – Descreva as melhorias identificadas e aplicadas no projeto

Menu, Login, Tela de Mais Vendidos, Padronização de fontes e alinhamento