Guia para Relatório Didático do MIS

Inspeção Semiótica do Aplicativo [Airbnb]

Alunos:

Bruno Campagnol de Oliveira

Fernanda Correa de Mello

[09/04/2024]

Introdução

Fazer uma apresentação geral do aplicativo, dizer por que ou como foi escolhido, dar exemplos de “telas” (estáticas) de sua interface.

Inspeção Semiótica do Aplicativo [Airbnb]

Observe pelo menos três tarefas executadas no aplicativo e responda as seguintes questões.

## Etapa 1 – Análise Segmentada dos Signos Metalinguísticos

Apresente aqui **os signos metalinguísticos**. Use **imagens acompanhadas de seu comentário explicativo** – para estas perguntas:

* Sobre o usuário, o que se convém que ele saiba fazer e o que se imagina que ele não sabe como fazer?

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamenteInterface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

R:O usuário deve saber fazer a reserva do seu quarto pelo aplicativo, já que esse é o intuito dele. Ao mesmo tempo, pressupõe que o usuário não saiba como cancelar uma reserva depois de feita, já que esse tópico pode ser encontrado no setor de ajuda do aplicativo

* O que ele quer ou precisa fazer, quais as tarefas pretendem-se que ele realize?

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

O Aplicativo sugere que o usuário selecione qual o tipo de propriedade ele deseja filtrar.

Os símbolos que definem cada tipo de imagem são seguidos pelo ícone e o nome do mesmo.

* De que formas preferenciais (e alternativas) ele pode realizar as tarefas? Justifique o motivo de um método ser preferencial.

## Etapa 2 – Análise Segmentada dos Signos Estáticos

Apresente aqui **os signos estáticos empregados no software.** Use **imagens acompanhadas de seu comentário explicativo** – para estas perguntas:

* Sobre o usuário, o que se convém que ele saiba fazer e o que se imagina que ele não sabe como fazer?

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, chat ou mensagem de texto

Descrição gerada automaticamenteO desenvolvedor do aplicativo pressupõe que o usuário saiba que o símbolo da lupa seja um atalho para pesquisar o local desejado. O usuário pode não conseguir descrever o local desejado.

* O que ele quer ou precisa fazer, quais as tarefas pretendem-se que ele realize?

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Nessa etapa do aplicativo o usuário quer escolher qual tipo de estadia deseja ter, já que o aplicativo utiliza de imagens referenciais para exemplificar o nicho que o imóvel pertence.

* De que formas preferenciais (e alternativas) ele pode realizar as tarefas? Justifique o motivo de um método ser preferencial.

## Etapa 3 – Análise Segmentada dos Signos Dinâmicos

Apresente aqui **os signos dinâmicos**. Use **imagens acompanhadas de seu comentário explicativo** – para estas perguntas:

* Sobre o usuário, o que se convém que ele saiba fazer e o que se imagina que ele não sabe como fazer?

Gráfico, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Imagina se que o usuário entenda que ele deverá selecionar duas datas no calendário.

Pode ser que o usuário não entenda que ele deverá arrastar da primeira data selecionada até a data final da estadia.

* O que ele quer ou precisa fazer, quais as tarefas pretendem-se que ele realize?

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamenteO usuário nessa fase do app deseja escolher quantas parcelas deseja pagar.

De que formas preferenciais (e alternativas) ele pode realizar as tarefas? Justifique o motivo de um método ser preferencial.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

A forma preferencial de se escolher de quantas parcelas será feito, pode ser durante a escolha da reserva entre as (preferencialmente) assim como ela pode ser feita no resumo antes de concluir o pagamento (alternativo).

## Etapa 4 – Alinhamento e Comparação

Apresente aqui **o resultado final** de sua análise das estratégias de comunicação identificadas no aplicativo. Use **imagens acompanhadas de seu comentário explicativo** – para estas perguntas:

* Ao observar as três mensagens de metacomunicação segmentada, foram notados casos de *inconsistência* entre tarefas ou telas do software?

R: Não foi encontrado nenhuma inconsistência durante a utilização do aplicativo, até nas ferramentas de cancelamento de reserva as opções são claras e objetivas.

* Como você avalia a *redundância* na comunicação do software? Ilustre e explique a sua resposta.

Placa na floresta

Descrição gerada automaticamente com confiança média

R: Classifico como boa. Como por exemplo para se localizar uma estadia pelo mapa, o software deixa bem claro qual o ícone para isso. Assim como no restante do aplicativo a maioria das ferramentas tem o ícone seguido do nome da ferramenta para ajudar o usuário.

* Consideradas as suas respostas anteriores, você acha que *está clara* qual é a estratégia de comunicação usada no software? (isto é, quais as principais características da linguagem e do estilo de comunicação que ele oferece para o usuário)? Se está, qual é? Se não está, por quê?

R: A estratégia de comunicação com o usuário esta clara, pois o aplicativo a todo o momento direciona as próximas etapas até a conclusão final de uma reserva, desde a escolha da região até a finalização com a data, pagamento e a conexão com o anfitrião.

## Etapa 5 – Conclusão

Apresente aqui **o resultado final** de sua análise da comunicabilidade do *app* que analisou. Use **imagens em seu comentário explicativo** – para estas perguntas:

* Você encontrou *boas soluções de comunicabilidade* no *app*?

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

R: Sim, o app consegue suprir as necessidades do usuário, como por exemplo o aplicativo consegue categorizar a seleção de reservas por tipos públicos e o que esses públicos querem.

* Você encontrou *problemas de comunicabilidade* no *app*?

Se encontrou, em que ordem de *gravidade* você os colocaria e que recomendaria para resolvê‐los ou ao menos atenuá‐los?

Se não encontrou, o que você aprendeu com o talentoso designer do *app* que você analisou? Em que outras situações de design de interação você imagina que poderá aplicar este aprendizado?

R: Aprendemos que o direcionamento do usuário durante as etapas de utilização do aplicativo é essencial para evitar problemas de usabilidade, já que o aplicativo insere na tela de forma objetiva e minimalista as opções a serem selecionadas para finalizar uma reserva.