Quadro de Respostas

NOME: Ícaro Lima Kuchanovicz

Questão 1:

|  |
| --- |
| Sim, acredito que o projeto mencionado no artigo pode melhorar a qualidade da interação entre usuários e sistemas interativos. Ao medir a contribuição individual dos desenvolvedores por meio de métricas de qualidade, o projeto procura identificar padrões que podem resultar em códigos mais eficientes e confiáveis, potencialmente reduzindo bugs e proporcionando uma experiência de usuário mais consistente.  Além de que quando o desenvolvedor está em contato direto com a equipe, ele consegue estar mais de perto do projeto inteiro e entender melhor as funcionalidades, os objetivos de cada tarefa no aplicativo e consegue fazer um código mais preciso e consequentemente dar uma melhor experiência para o usuário final.  No entanto, vale destacar que a qualidade da interação não se limita apenas ao código e deve incorporar elementos adicionais, como design centrado no usuário e feedback contínuo |

Questão 2:

|  |
| --- |
| **PERFIL DOS POTENCIAIS USUÁRIOS:** - O perfil dos potenciais usuários são pessoas de diversas faixas etárias, com diferentes níveis de experiência em atividades físicas.  - Tem o interesse comum de manter uma prática regular de exercícios, porém podem ter objetivos diferentes  **PERSONA 1 – Iniciante Motivado**  Ana, 22 anos e formada em marketing, deseja perder peso e melhorar sua saúde geral. Como iniciante em exercícios, prefere atividades simples e motivadoras em casa ou ao ar livre. Sua motivação é adotar um estilo de vida mais saudável. No entanto, Ana enfrenta dificuldades em manter uma rotina regular de exercícios e carece de experiência para fazê-los com segurança. Para superar esses obstáculos, ela procura soluções como treinos personalizados e a conveniência de se comunicar com um profissional de educação física a qualquer momento.  **CARACTERÍSTICAS**  **- Nome:** Ana  **- Idade:** 22 anos  **- Objetivo:** Perda de peso e melhoria da saúde geral  - **Habilidades:** Formado em marketing  - **Tarefas:** Ajuda a montar anúncios para empresas  **- Nível de Experiência:** Iniciante em atividades físicas  **- Preferências:** Exercícios simples e motivadores, preferencialmente em casa ou ao ar livre  **- Motivação**: Busca por um estilo de vida mais saudável e ativo  **DORES E DIFICULDADES**  - Manter uma rotina de exercícios regular  - Sem experiência em como fazer exercícios de forma segura  **POTÊNCIAIS SOLUÇÕES**  - Ter um treino personalizado  - Lugar para falar com um profissional de educação física a qualquer hora  **PERSONA 2 – Experiente com metas específicas**  Lucas, um advogado de 35 anos formado em Direito pela PUCPR, tem como objetivo alcançar ganho de massa muscular e aumento de resistência. Com experiência sólida em treinamento físico, ele prefere desafios mais intensos, optando por treinos em uma academia. Sua motivação é atingir metas específicas de condicionamento físico. Contudo, Lucas enfrenta desafios ao tentar montar treinos por conta própria para evitar lesões, especialmente devido à falta de tempo. Ele também encontra dificuldades em ganhar massa muscular. Para superar esses obstáculos, Lucas busca soluções que envolvem o acesso a um profissional de educação física e a facilidade de obter um treino completo voltado para hipertrofia, elaborado por um especialista.  **CARACTERÍSTICAS**  **- Nome:** Lucas  **- Idade:** 35  **- Objetivo:** Ganho de massa muscular e aumento de resistência  - **Habilidades:** Formado em Direito na PUCPR  - **Tarefas:** Defende principalmente casos criminais  **- Nível de Experiência:** Experiente em treinamento físico  **- Preferências:** Treinos mais desafiadores, em uma academia  **- Motivação**: Alcançar metas específicas de condicionamento físico  **DORES E DIFICULDADES**  - Montar um treino sozinho para evitar lesões  - Não tem tempo para montar um treino sozinho  - Tem dificuldade para ganhar massa muscular  **POTENCIAIS SOLUÇÕES**  - Conseguir acesso a um profissional da educação física  - Ter um treino completo voltado para hipertrofia feito por um profissional |

Questão 3:

|  |
| --- |
| Para avaliar a usabilidade do app eu usaria 2 formas de avaliação: a avaliação heurística e um teste de usabilidade  **TESTE DE USABILIDADE:**  1. Encontrar um objetivo para o teste a ser realizado  - Podem ter vários ou um único objetivo, no entanto eles precisam ser específicos, mensuráveis e tem que ser priorizáveis. Por exemplo avaliar ou requisitos não funcionais de um app  2. Liste as tarefas que vão ser realizadas  - Exemplo: Fazer login, upload de uma foto, etc  3. Salve as características dos participantes que realizarão o teste  - Realizados por usuários reais  - Precisam ter experiência prévia de no mínimo 3 meses  - Usar os dispositivos dos próprios participantes  4. Projeto do teste  - Incluir as métricas de:  - Eficácia  • Taxa de completude de tarefas  • Números de erros cometidos pelo usuário ao utilizar o app  • # de tarefas completas / # de tarefas totais \* 100  • Resultado precisa ser ~80% ou mais  - Eficiência  • Medida em termos de unidade de tempo de execução bem sucedida da tarefa  •  - Satisfação  • Aplicar um questionário no final do teste  • System Usabillity Scale  **AVALIAÇÃO HEURISTICA:**  - Dar notas de 0(ruim) a 5(bom) sobre os tópicos:  - Visibilidade e reconhecimento (É possível entender as funções sem terem sido previamente usadas?)  - Consistência e padronização (A maioria das telas possuem o mesmo layout, com as mesmas cores e configurações?)  - Familiaridade (Símbolos são padronizados com outros aplicativos, facilmente reconhecíveis?)  - Navegação (O app tem uma boa navegação dando ao usuário diversas opções para navegar entre telas?)  - Prevenção de erro (O app tem opções do tipo “Confirmar ação”?) |

Consulta PjBL:

Nome do seu trabalho: Universe

Principal dificuldade encontrada durante a implementação do PjBL:

|  |
| --- |
| Encontramos algumas dificuldades durante a realização do projeto como o trabalho em equipe mas principalmente a gestão de tempo. Poderíamos ter organizado melhor nossa distribuição de tempo e na distribuição de tarefas entre os integrantes da equipe, já que alguns se sobrecarregaram de tarefas enquanto outros nem tanto. |