

Nome: Lucas Oliveira Loura

Introdução

A disciplina “**IHC - Interação Humano Computador**” permitiu a você desenvolver uma **visão abrangente**: dos fatores humanos em Sistemas Computacionais, bem como de Fundamentos Teóricos em Interação Humano-Computador.

Neste sentido, abordamos os temas que compõem um arcabouço de conhecimentos necessários, a quem deseja desempenhar de forma consciente, tecnicamente falando, na construção de software, especificamente sob o prisma da usabilidade deste.

Premissas

Vocês estão a desenvolver uma solução de software, na qual deverão aplicar os conhecimentos da engenharia de software, bem como conhecimentos subjacentes. Esta solução de software refere-se a um problema hipotético, porém estarão a refletir a um problema da vida real.

Temos como requisito que esta solução deverá implementar uma interação entre o software e seus usuários, neste sentido, será necessário um conjunto de interfaces (IU).

Nesta prova sempre que nos referimos a “Público específico” (*) ou a “Solução de Software” (**), estamos a nos referir à solução de software supracitado (O seu).

Situação Hipotética

Você está a participar em um processo seletivo de uma empresa, especializada em desenvolvimento de soluções de software para o público específico (*).

Neste processo seletivo, foi solicitado para você desenvolver uma solução de software (**). A empresa sabe (pelo LinkedIn) que você tem em seu **portfólio** um projeto desenvolvido para a Fatec São Caetano, para a disciplina “Engenharia de Software.

Então ela faz a seguinte solicitação:

Sua missão nesta AVALIAÇÃO N1 será responder às questões impostas pela empresa:

1. Descreva a situação problema
 - a. Problema Central
 - b. Público específico (*)
 - c. Solução proposta

2. Segundo Jacob “*Os usuários passam a maior parte do tempo em outros sites e preferem que o seu site funcione da mesma maneira que todos os outros sites que já conhecem*”. Então faça um levantamento de mercado (internet) se existe algum “*player de mercado*” que possua alguma solução de software, semelhante à sua solução. E responda:
 - a. Descreva a solução encontrada (inclua a URL do site encontrado)
 - b. Se não existir, criar uma Hipotética.
 - c. Se existir responda: Quais são os aspectos do site analisado que você deverá observar com cuidado (pensado em sua solução), para justificar a teoria de Jacob.

3. Identifique as características do público específico (*), que nortearão a sua solução de software, no que diz respeito à **Experiência do Usuário**.

4. Identifique os principais **requisitos de Usabilidade** e associe aos seus respectivos **Requisitos de Software** do seu projeto. Sempre Justificando cada um.

5. Finalmente, você deverá sintetizar em uma frase curta (slogan), qual é experiência que você quer proporcionar ao seu público específico (*)

Critérios de Notas

Questão	Pontos	Critério	%	valor
#1	1,5	Aderência ao produto desenvolvido junto à equipe	40%	0,60
		Identificação clara do público alvo	15%	0,23
		Descrição clara da solução proposta	45%	0,68
#2	3	Descrição da solução concorrente (Player de Mercado)	10%	0,30
		Lista de aspectos analisados (ao menos 3)	25%	0,75
		Justificativa de cada aspecto	25%	0,75
		Link entre os aspectos analisados versus aspectos que seu software deverá ter	30%	0,90
		Identifique no concorrente o aspecto de UI de destaque	5%	0,15
		Identifique no concorrente o aspecto de UX de destaque	5%	0,15
#3	2,5	Descrição correta da Persona	35%	0,88
		Descrição das características da persona	45%	1,13
		Principais elementos de UX de seu software que atingirão o seu público específico	20%	0,50
#4	2	Listar ao menos 4 requisitos de Usabilidade	30%	0,60
		Listar ao menos 4 requisitos de Software	30%	0,60
		Justificativa de cada associação entre Requisitos de usabilidade com requisitos de software	40%	0,80
#5	1	Aderência da frase à todo conceito de UHC estudado até o momento	100%	1,00
				10,00

Importante: espera-se que você contemple a todos os conteúdos abordos em aula.

1. Descreva a situação problema
 - a. Problema Central
 - b. Público específico (*)
 - c. Solução proposta

A situação problema suposta é de que uma rede de cinema está tendo ineficiências com seu sistema de compra de ingressos, ineficiências como as vezes vender mais ou menos ingressos que o permitido ou então ter um gerenciamento de programação de filmes ineficaz, gerando assim prejuízos e percalços para a empresa.

O público específico que são os gerentes de cinema cujas empresas se enquadram nestes parâmetros e quem mais usará o software serão os operadores de caixa do cinema.

A solução então proposta é a criação de um software que otimiza a tarefa do operador de caixa de vender de ingressos, e a tarefa do gerente de gerenciar a programação dos filmes.

2. Segundo Jacob “Os usuários passam a maior parte do tempo em outros sites e preferem que o seu site funcione da mesma maneira que todos os outros sites

que já conhecem". Então faça um levantamento de mercado (internet) se existe algum "player de mercado" que possua alguma solução de software, semelhante à sua solução. E responda:

- Descreva a solução encontrada (inclusa a URL do site encontrado)
- Se não existir, criar uma Hipotética.
- Se existir responda: Quais são os aspectos do site analisado que você deverá observar com cuidado (pensado em sua solução), para justificar a teoria de Jacob.

O player de mercado escolhido foi a rede de cinema Cinemark¹ e foi analisado o seu processo de compra de ingressos².

Descrição da solução encontrada

Ao entrar no site da Cinemark¹ o cliente se depara com um design familiar: uma barra de ferramentas e opções na parte superior da tela e ícones de interação grandes e centralizados que levam aos filmes (filtrados automaticamente por cidade) e aos produtos que a rede proporciona que continuam ao descer pela página; o site tem um tema geral com cores mais neutras e escuras (que fazem lembrar de uma sala de cinema) com detalhes vermelhos (que remetem à logomarca da empresa).

Ao selecionar um filme da página inicial o cliente é redirecionado para uma página³ que compartilha o mesmo tema da anterior e é onde se pode escolher somente o cinema desejado, embora sejam exibidas outras informações como horários de sessões, estas não são interageis e servem somente para consulta.

E ao pressionar o botão "compre aqui" o cliente é redirecionado para uma página⁴ com um tema mais claro que as anteriores e então poderá começar a fazer sua compra de ingressos; começando por escolher o dia e o horário da sessão⁴, depois escolher os assentos⁵ de acordo com um pequeno mapa, depois escolher o tipo de ingresso⁶, se vai querer algo do snack bar, depois conferir o carrinho de compras, depois selecionar o método de pagamento e então confirmar a compra.

Links para referência:

- <https://www.cinemark.com.br/>
- <https://cart2.cinemark.com.br/Movie/Details/7561/2115/SANTO%20ANDR%C3%89/2022/4/6/>
- <https://www.cinemark.com.br/filme/batman>
- <https://cart2.cinemark.com.br/Movie/Details/7561/2115/SANTO%20ANDR%C3%89/2022/4/7/>
- <https://cart2.cinemark.com.br/Theater/RoomMap?ShowTimeId=4595D033-3406-4F2D-BC1C-3C7E16CD2C0C&tht=2115&hour=21&minutes=00>
- <https://cart2.cinemark.com.br/TicketType/Index>

Aspectos analisados para justificar a teoria de Jacob

Design familiar de localização de elementos – disponibilizar uma seção localizada na parte superior da página que serve como um atalho para as atividades mais importantes do site é uma característica comum no design de diversos tipos de aplicações e sites famosos, como o Facebook e o LinkedIn. Um espaço contendo atalhos para as principais atividades do site torna a utilização do mesmo mais concisa e interligada.

Múltiplas etapas no processo de compra – a presença uma tela exclusiva para resolver uma única etapa do processo de compra de um produto é um elemento muito comum entre os grandes sites de comércio eletrônico como Amazon e Mercado Livre. Múltiplas etapas simplificam os passos de comprar um produto de maneira que sempre estará claro ao comprador o que há de ser feito para prosseguir.

Paleta de cores que remetem ao ramo da empresa – o uso de cores que remetem a pessoa que está usando o site à ideias subconscientes é uma estratégia adotada pelas mais diversas tipos de empresas. Por exemplo, as cores predominantes amarelo e vermelho do McDonald's remetem à ideia subconsciente de alimentos prontos para consumo; outro exemplo seriam as cores predominantes preto e vermelho da Netflix (e até da própria Cinemark) remetem à ideia de salas de cinema e pipoca, apropriado considerando o ramo destas respectivas empresas.

Link entre aspectos analisados VS aspectos que deverão estar presente no software

Design familiar de localização de elementos – Apesar de uma solução com um escopo menor que o do site da Cinemark, o software a ser desenvolvido ainda precisará de atalhos para as suas funções com o intuito de deixar a interface mais limpa e com uma usabilidade melhor.

Múltiplas etapas no processo de compra – Devido à sua natureza voltada para os internos da empresa, software a ser desenvolvido não precisará de múltiplas etapas no processo de compra, este pretendendo ser simplificado para duas telas, estas sendo dados do pedido de ingresso e escolha de assentos de acordo com sala e sessão.

Paleta de cores que remetem ao ramo da empresa – Se estiver de acordo com as limitações e capacidades da linguagem VB.Net, seria de grande agrado implementar uma paleta de cores que remetam à experiência de cinema. Em primeiro momento se pensa em implementar um esquema de cores semelhante ao do site da Cinemark, com cores predominantes preto e vermelho, que remeteriam à salas de cinema e pipoca respectivamente.

Aspecto de UI de destaque

A interface do processo de compra de ingressos da Cinemark não é consistente por completo, essa inconsistência é perceptível na hora de escolher o horário e a sessão do filme, onde os elementos da UI mudam consideravelmente, indo de ícones grandes e tema escuro para ícones menores e tema claro.

Aspecto de UX de destaque

Um aspecto de UX observado é a sensação que as páginas iniciais passam, paleta de cores preta e vermelha, grandes posters de filme e informações sobre promoções realmente remetem à memória de ir e escolher um filme no cinema, é como se estivéssemos lá, mas pelo computador.

3. Identifique as características do público específico (*), que nortearão a sua solução de software, no que diz respeito à **Experiência do Usuário**.

Os operadores de caixa são as pessoas que mais interagirão com o software e os gerentes são quem contratará o sistema, portanto, a solução de software deverá atender às suas necessidades e preferências.

Descrição do público específico

Os operadores de caixa certamente gostariam que o processo de pedido de ingressos fosse direto ao ponto, permitindo que sua função principal fosse realizada com eficiência.

Os gerentes certamente gostariam que administrar o sistema fosse simples mas completo, gerenciando tanto a programação dos filmes quanto a emissão de relatórios de forma eficiente.

Principais elementos de UX que atingirão o público específico:

- Rapidez;
 - Simplicidade;
 - Consistência;
 - Eficiência.
4. Identifique os principais **Requisitos de Usabilidade** e associe aos seus respectivos **Requisitos de Software** do seu projeto. Sempre Justificando cada um.

Requisitos de Usabilidade

- Navegabilidade intuitiva na tela de emissão de ingressos;
- Navegabilidade intuitiva na tela de emissão de relatórios;
- Navegabilidade intuitiva na tela de programação de filmes;
- Telas consistentes e padronizadas.

Requisitos de Software

- Colocar links de fácil acesso na tela de emissão de ingressos;
- Mostrar somente informações necessárias na tela de emissão de relatórios;
- Colocar links de fácil acesso na tela de emissão de programação de filmes;
- Conteúdo exibido deve estar centralizado na tela.

Links e Justificativas

- Navegabilidade intuitiva na tela de emissão de ingressos ↔ Colocar links de fácil acesso na tela de emissão de ingressos
 - Justificativa: colocar links de fácil acesso certamente ajudam a tornar a navegabilidade na tela de emissão de ingressos mais intuitiva e coesa.
 - Navegabilidade intuitiva na tela de emissão de relatórios ↔ Mostrar somente informações necessárias na tela de emissão de relatórios
 - Justificativa: não exibir informações em excesso ajudam a manter a navegabilidade na tela de emissão de relatórios mais intuitiva e coesa.
 - Navegabilidade intuitiva na tela de programação de filmes ↔ Colocar links de fácil acesso na tela de emissão de programação de filmes
 - Justificativa: colocar links de fácil acesso certamente ajudam a tornar a navegabilidade na tela de programação de filmes mais intuitiva e coesa.
 - Telas consistentes e padronizadas ↔ Conteúdo exibido deve estar centralizado na tela
 - Criar regras de consistência como tamanho de margem e valores de ancoragem tornam as telas padronizadas e com isso transmitem a ideia de que o programa está interligado e padronizado.
5. Finalmente, você deverá sintetizar em uma frase curta (slogan), qual é experiência que você quer proporcionar ao seu público específico (*)

GridCine – é simples assim.