



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB
FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – FATECS/TI

CURSO DE CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO

Projeto Final – Interface Humano-Computador (IHC) - BB APP

Beatriz de Abreu Soares Schmitz RA-22353779

Gabrielle Gutierrez RA-22350026

Júlia Sanches Dourado RA-22353838

Yuri D` Alessandro Cunha de Carvalho RA-22351384

Matheus de Moraes RA-22352763

BRASÍLIA

2025

Projeto Final – Interface Humano-Computador (IHC) 2025_2

1. Identificação do Projeto

- **Nome do Projeto:** Projeto Final – Interface Humano-Computador (IHC) - BB APP
 - **Grupo:** Banco do Brasil
 - **Integrantes:** Gabrielle Gutierrez, Beatriz de Abreu, Julia Sanches, Yuri, Matheus José
 - **Data de Início:** 07/11/2025
 - **Data de Entrega:** 05/12/2025
-

2. Tema e Público-Alvo

- **Domínio de Aplicação:** (ex: saúde, educação, e-commerce, entretenimento) : Finanças.
 - **Descrição do Público-Alvo:** Clientes interessados em criar conta no Banco.
 - **Justificativa da Escolha:** Familiaridade.
-

3. Pesquisa e Análise de Requisitos

- **Método de Pesquisa Utilizado:** (entrevistas, questionários, análise de softwares similares):
Entrevista
 - **Principais Necessidades Identificadas:** Fluxo considerado longo, algumas frases dúbihas e impossibilidade de abertura de conta
 - **Expectativas do Usuário:** Sucesso na abertura de conta
 - **Referências Utilizadas:** Próprio aplicativo do banco
-

4. Definição de Usuários e Atividades • Personas Criadas:

1. **Nome, idade, ocupação, objetivos, limitações:**
 - Otávio, 23 anos – usará um smartphone em casa.

- Namorado da pesquisadora, tranquilo com o tempo, em Planaltina DF.
- Thâmara, 27 anos - professora, objetivo de abrir a conta no Banco, está um pouco com pressa.
 - João Ricardo, 30 anos – gerente de marketing, abrir a conta no BB para obter mais pontos livelo.
 - Laurecy, 55 anos – professora, ter mais benefícios na conta do BB, pouca familiaridade com aplicativos.

Atividades Planejadas:

1. Teste de usabilidade quantitativo
 2. Teste de usabilidade qualitativo
 3. Teste de acessibilidade
-

5. Wireframes e Validação UX

- **Ferramenta Utilizada para Wireframes:** Figma com protótipos
 - **Screenshots ou links dos wireframes:**
 - **Método de Validação:** (ex: walkthrough, card sorting)
 - **Feedback Recebido:**
 - **Ajustes Realizados:**
-

6. Implementação Técnica

- **Tecnologias Utilizadas:** Typescript
 - **Design Responsivo:** Sim
 - **Link do Protótipo Funcional:** -> tela gravada (mandar link ou vídeo)
 - **Principais Funcionalidades Implementadas:**
-

7. Integração e Testes

- **Integração HTML/CSS/JS:**
 - Descrição da estrutura e organização do código
- **Testes de Usabilidade:**

- Métodos aplicados e resultados:

link testes - [teste qualitativo \(1\).pdf](#) //

[teste quantitativo \(1\).pdf](#)

- **Testes de Acessibilidade:**

- Ferramentas utilizadas
 - Resultados e ajustes realizados
-

8. Documentação Final

- **Resumo das Decisões de Design:** Cores: azul, amarelo, branco -> cores estratégias da marca, além de transmitir confiança (azul), otimismo e atenção (amarelo), além de dar contraste para pessoas com baixa visão. Há a possibilidade de leitores de tela e de aumentar a fonte utilizada.
- **Dificuldades Encontradas e Soluções:** Alguns componentes não necessários, como na primeira tela de abertura de conta, fluxo longo, impossibilidade de abertura de conta para alguns.
- **Considerações Finais:** A taxa de sucesso foi alta, com 75% dos participantes conseguindo concluir a abertura de conta. No entanto, o tempo de execução e a percepção de complexidade do fluxo indicam que o processo pode ser otimizado. A presença de dúvidas, especialmente em instruções e localização de botões, sugere necessidade de melhorias na clareza da interface. Usuários com menos familiaridade digital ou com menos tempo disponível tendem a enfrentar mais dificuldades, reforçando a importância de tornar o processo mais direto e acessível. Houve a necessidade de mudar algumas coisas para melhorar a usabilidade do usuário.
- **Declaração de Autoria:**
Declaramos que este projeto foi desenvolvido integralmente pelo grupo, sem plágio ou uso indevido de conteúdo de terceiros.