

INSTITUTO INFNET
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DA
INFORMAÇÃO
GRADUAÇÃO EM ANÁLISE E
DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS



IHC
DESENVOLVIMENTO FRONT-END

ALUNO: MAGNO VALDETARO
E-MAIL: MVALDETARO@GMAIL.COM
MATRÍCULA: 104.037.827-75
TURMA: NOITE - LIVE

Magno Valdetaro de Oliveira

**ASSESSMENT
IHC**

Trabalho apresentado ao Professor
Carlos Alberto Pereira Bahiana
da disciplina **Projeto de Bloco**
da turma **ADS LIVE**, turno **NOITE 1**
do curso de **Desenvolvimento Front-End.**

Instituto Infnet
Rio de Janeiro - 25 de maio de 2017

SUMÁRIO

[SUMÁRIO](#)

[1 - INTRODUÇÃO](#)

[2 - DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO](#)

[3 - REFERÊNCIAS](#)

1 - INTRODUÇÃO

Neste assessment projetamos uma interface de um sistema que seria utilizado durante as Olimpíadas Rio 2016 (<http://www.rio2016.com/>), desde uma ideia inicial até o protótipo de interface.

2 - DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO

Definição das metas dos usuários

Tema: Compra de ingressos

Descrição do sistema

Este sistema tem como objetivo oferecer para o público que visita o Rio de Janeiro durante as olimpíadas, alternativas de entretenimento após as atividades olímpicas. O sistema se trata de um web site responsivo, com acesso principal por meio de smartphones, mas também acessível em desktop e tablet, oferece funcionalidades de compra de ingressos com lugar marcado em salas de cinema, teatro e shows. A implementação do sistema tem como a principal finalidade permitir o autoatendimento do público, com informações sobre preço e horário, localização do evento e rota por meio de integração com Google Maps.

Perfil do usuário

Visitantes de outros estados e países, que estão na cidade para os jogos acompanhados de uma pessoa ou sozinhos, que desejam entretenimento do dia a dia, após um dia de atividades relacionadas aos jogos. A renda média é de R\$3,5 mil para 70% do público brasileiro e de US\$ 3.581,00 para turistas internacionais em sua maioria vindos dos EUA, Argentina e Inglaterra. A maioria deste público utiliza a internet como meio de informação.

Sobre as Olimpíadas Rio 2016

As olimpíadas é um evento multiesportivo realizado no segundo semestre de 2016. Realizada pela primeira vez na cidade do Rio de Janeiro, este mega evento que mobiliza pessoas de toda a parte do país e do mundo para a cidade. Fora do ambiente e circuito dos jogos o grande volume de turistas necessitam de hospedagem, alimentação e entretenimento. A maioria dos eventos serão realizados na zona oeste da cidade, na região da Barra da Tijuca.

Sistemas similares

Podemos citar o **foursquare.com** e **ingresso.com**, no entretanto nenhum destes oferece a compra de ingresso com orientação para o local.

O **foursquare** oferece a busca por cinemas próximos, quais são os filmes em exibição, horários e orientação para o local via Google Maps, excelente serviço, mas não é possível realizar a compra online.

O **Ingresso.com** oferece toda a experiência de compra online, por meio do seu site ou app nativo, pode selecionar cidade, cinema, teatro, filme, horário, seleção de

lugar e diversas opções de cartões de crédito. Apesar de exibir o endereço do local do evento, não há integração com nenhuma aplicação de mapa.

Metas do usuário

Meta 1:

Obter orientação para chegar ao cinema.

Meta 2:

Realizar compra de ingresso para a sessão de filme em um cinema.

Cenários

1º cenário

Cena representada: Uso do sistema em dispositivo móvel no hotel.

Atores: Carlota, 26 anos, solteira, paulistana, turista na cidade do Rio de Janeiro.

Carlota já visitou o Rio de Janeiro uma única vez, à trabalho, e está contente de visitar a cidade a turismo. Depois de um dia acompanhando os jogos de atletismo, Carlota retorna para o hotel onde está hospedada, para um banho, mesmo hotel que ela ficou hospedada em sua primeira visita a cidade.

Ao acessar as redes sociais, ela descobre que está estreando um a sequência de um de seus filmes preferidos. Como não conhece tão bem a cidade e está sozinha ela acessa o sistema em seu smartphone para encontrar algum cinema próximo a ela que esteja exibindo o filme. Ela busca por cinemas, e o sistema retorna uma lista como os mais próximos, um dos cinemas próximos se localiza em um shopping que ela reconhece por nome e que visitou durante sua primeira vez na cidade.

Ela seleciona o cinema, e encontra o filme na lista de sessões, mas a próxima sessão só vai iniciar daqui 2 horas, mas ela não lembra como chegar lá, então ela percebe que o sistema tem uma opção de orientação, destinada exatamente para visitantes da cidade. Como ainda tem bastante tempo, e decide não realizar a compra do ingresso pelo sistema e somente usar o serviço de orientação, assim ela pode aproveitar e dar um volta no shopping como boa paulistana gosta de fazer.

2º cenário

Cena representada: Uso do sistema em dispositivo móvel no hotel.

Atores: Carlota, 26 anos, solteira, paulistana, turista na cidade do Rio de Janeiro.

Após um dia acompanhando o atletismo, Carlota em seu quarto de hotel, envia uma mensagem via Whats App para uma colega de trabalho da sede do Rio de Janeiro, para convidá-la para assistir um filme qualquer. Sua amiga aceita o convite e Carlota se propõe a realizar a compra dos ingressos e a encontrá-la no local.

Carlota acessa o sistema, pesquisa por cinemas, escolhe um que está a pouco mais de 1km, escolhe uma sessão que iniciará no começo da noite, seleciona dois lugares, e finaliza a compra. Sendo o cinema próximo, ela usa o serviço de orientação para chegar lá a pé e encontrar sua amiga na hora marcada.

3º cenário

Cena representada: Uso do sistema em dispositivo móvel na rua.

Atores: Carlota, 26 anos, solteira, paulistana, turista na cidade do Rio de Janeiro, Ana, 27 anos, carioca, moradora da cidade.

Carlota e Ana estão indo de transporte público para a praia de Copacacabana, assistir uma partida de vôlei, no ônibus há telas que exibem anúncios, ao ver um destes anúncio que apresenta a estreia de um filme para o público feminino, Ana questiona Carlota se ela não deseja ir ao cinema após o jogo e que há um cinema ali perto. Ao concordar Carlota sugere de comprarem o ingresso pelo smartphone. Então as duas acessam o sistemas, Ana como conhece a região sugere o cinema mais próximo para Carlota. Cada uma realizam as ações de escolher a sala, seus assentos, como já tem o cartão de crédito cadastrado apenas seleciona o cartão no sistema, e finalizam a compra escolhendo a opção de retirar no local.

4º cenário

Cena representada: Uso do sistema em dispositivo móvel na praia.

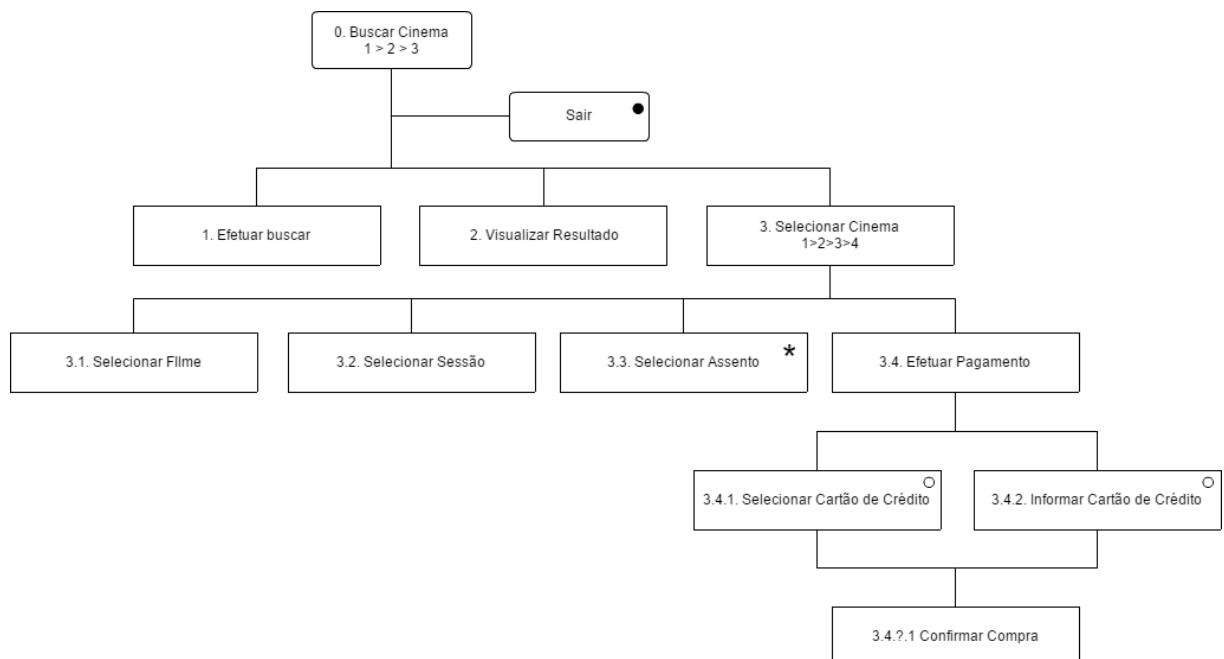
Atores: Carlota, 26 anos, solteira, paulistana, turista na cidade do Rio de Janeiro, Ana, 27 anos, carioca, moradora da cidade.

Após uma partida de vôlei, na praia de Copacabana, Carlota e sua amiga Ana, tomam água de coco em um quiosque e apreciam a vista. Carlota ouve um grupo de amigos comentando sobre a estreia de um filme que ela estava ansiosa pra ver, mas no meio das atividades ligadas a olimpíada e seu turismo pela cidade ela acabou esquecendo. Ana comenta que há um cinema ali perto, mas com todo o movimento na cidade pode estar bem cheio de difícil de conseguir bons lugares. Carlota decide acessar o sistema em seu smartphone, mas o sinal 4g está péssimo.

Ana lembra que a orla de Copacabama é coberta por rede wifi gratuita. Carlota agradecida, acessa a rede wi-fi, se cadastrar e tem acesso de qualidade média, mas que possibilita o acesso ao sistema. Carlota decide compra seu ingresso e de sua amiga, seguindo a sugestão do local dada por Ana. Carlota seleciona o cinema, a sala, escolhe com Ana o melhor horário, seus assentos e realiza o pagamento, o sistema oferece impressão e retirada no local, Carlota escolhe a opção retirada no local.

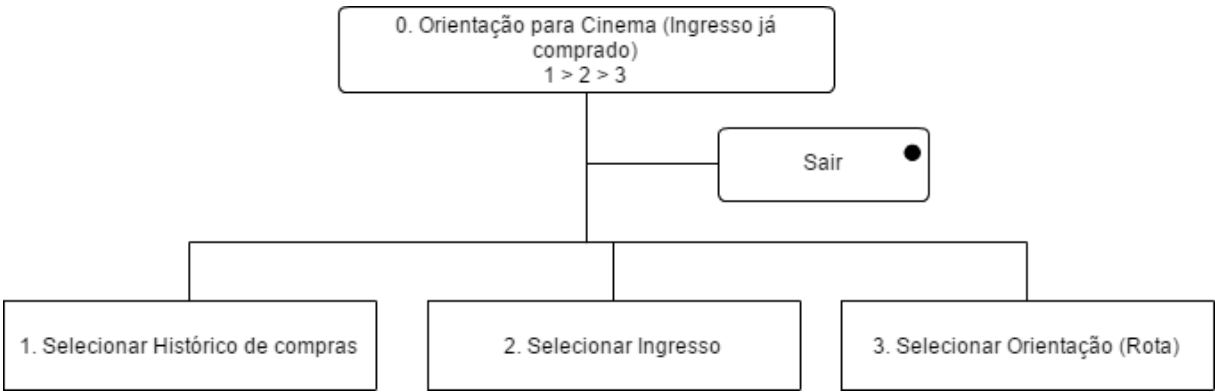
Modelo de Tarefas

Modelo 1 - HTA



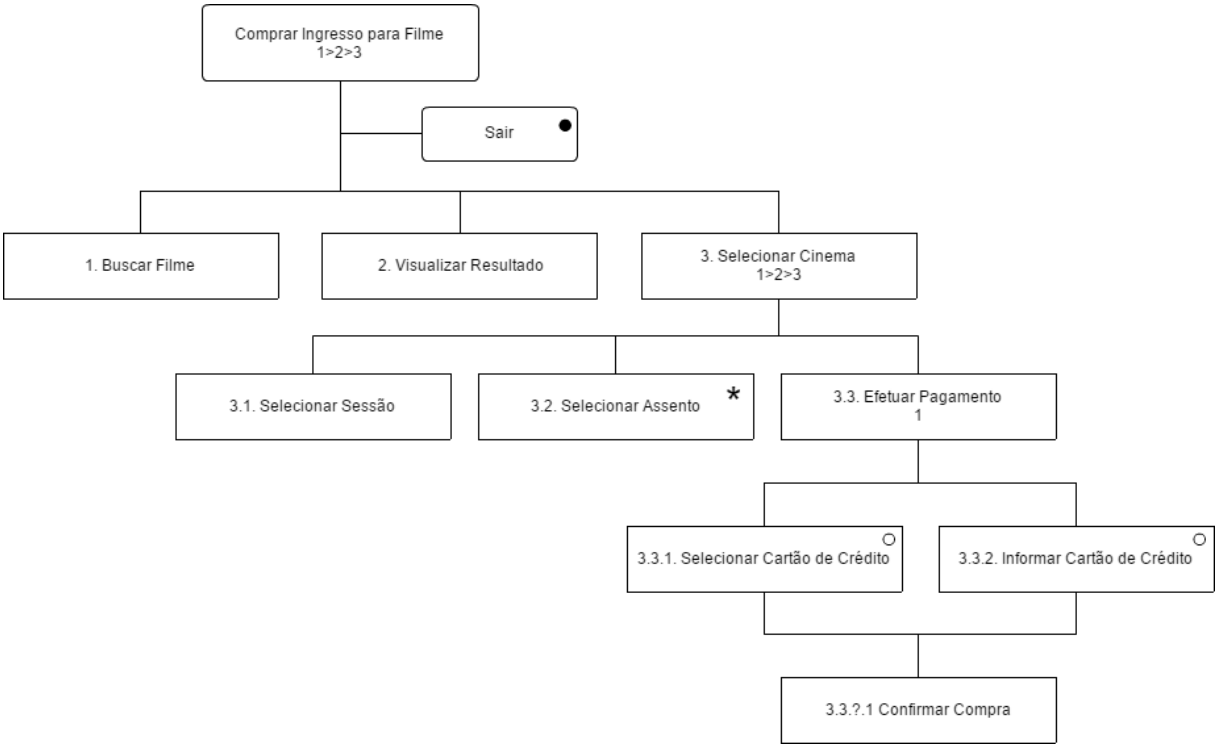
Anexo 1

Modelo 2 - HTA



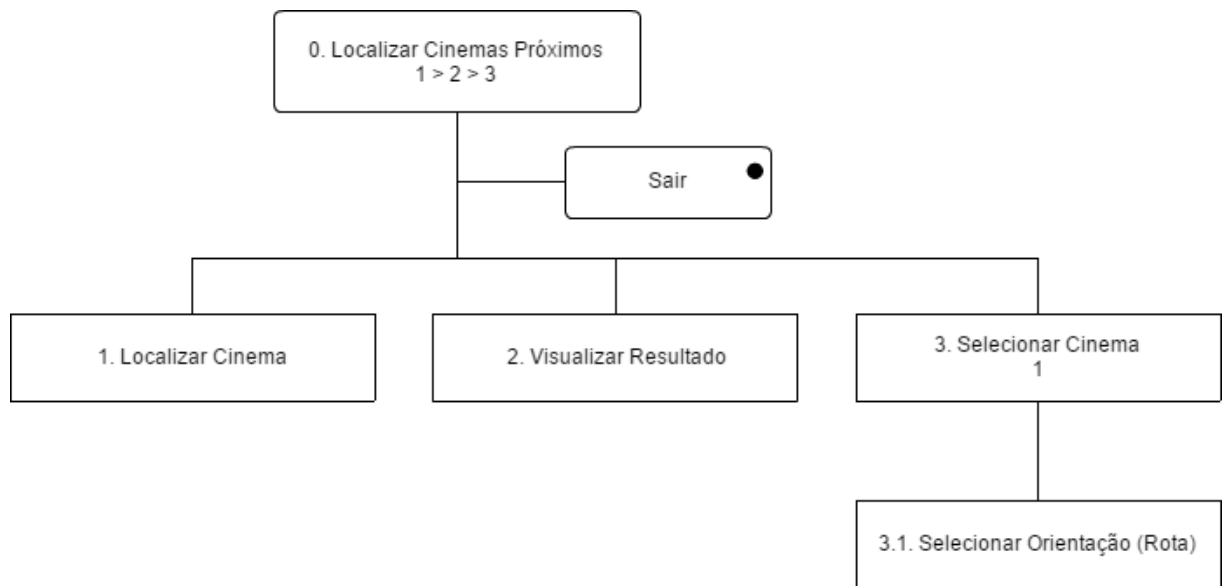
Anexo 2

Modelo 3 - HTA



Anexo 3

Modelo 4 - HTA



Anexo 4

Alternativas selecionadas:

Modelos 1 e 2, são as escolhas para minha proposta.

Justificativa:

O modelo 1 permite ao usuário comprar um ingresso para o cinema mais próximo a ele naquele momento, já que a prioridade da lista de resultados é baseada na geolocalização do dispositivo, facilitando a compra do ingresso para o cinema mais próximo.

O modelo 2 é o ideal para localizar o cinema, já que o usuário pode consultar a qualquer momento após a compra do ingresso, e ter acesso a rota via o serviço do Google Maps.

Prototipação

O prototipo está no Anexo 5.

Talvez necessite do plugin **Axure RP Extension for Chrome** para visualizar

3 - REFERÊNCIAS

Interação Humano-Computador, de Simone D. J. Barbosa e Bruno S. Silva.
Capítulo 6, páginas 192 a 196

As 10 heurísticas de usabilidade do Nielsen.

Disponível em: <http://www.tidbits.com.br/as-10-heuristicas-de-usabilidade-do-nielsen>
Acesso em: 30 de abril 2017.

INF1403 – Introdução a Interação Humano-Computador (IHC).

Disponível em:

http://www.inf.puc-rio.br/~inf1403/docs/alberto2012-1/17_HTA_GOMS.pdf

Acesso em: 21 de maio 2017.