



Centro Universitário de Brasília (CEUB)

Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas (FATECS)

Thales Rassi Porto de Matos - 22400186

Gabriel Marques da Rocha - 22451254

Documentação Final

Brasília

2025

Thales Rassi Porto de Matos

Gabriel Marques da Rocha

Documentação Final

Atividade avaliativa apresentada à Faculdade
de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas
(FATECS)

, do Centro Universitário de Brasília
(CEUB) como parte integrante do currículo
da disciplina Interação
Humano-Computador, da graduação em
Ciência da computação

Professora responsável: Kadidja Valeria
Reginaldo de Oliveira

Brasília

2025

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| RESUMO DAS DECISÕES DE DESIGN _____ | 04 |
| DIFICULDADES ENCONTRADAS E SOLUÇÕES _____ | 04 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS _____ | 05 |
| DECLARAÇÃO DE AUTORIA _____ | 06 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS DO PROJETO _____ | 26 |

RESUMO DAS DECISÕES DE DESIGN

Ao longo do desenvolvimento, optamos por uma interface simples, intuitiva e visualmente leve, priorizando a fluidez da experiência do usuário. Nosso foco foi reduzir qualquer atrito no uso da ferramenta, garantindo que o usuário pudesse navegar, enviar e avaliar e-mails com facilidade.

Também decidimos manter um padrão de cores inspirado na identidade visual do CEUB, utilizando uma paleta baseada em tons de roxo e branco no modo claro, e rosa escuro combinado com preto/azul escuro no modo escuro. Essa escolha reforça coerência estética, cria contraste adequado entre os elementos e contribui para uma experiência visual mais agradável e bem estruturada.

Além disso, buscamos uma arquitetura de navegação clara, com componentes organizados e acessibilidade aprimorada, incluindo ajustes de contraste, responsividade e suporte a leitores de tela.

DIFICULDADES ENCONTRADAS E SOLUÇÕES

1 - Treinamento inicial da IA:

No início, houve dificuldade em calibrar o modelo com exemplos adequados. Foram necessárias várias iterações de teste e refinamentos até que a IA conseguisse manter consistência e responder de acordo com o padrão desejado. Após ajustes na estrutura das categorias, exemplos e regras internas, obtivemos respostas satisfatórias.

2 - Engajamento no teste de usabilidade:

Houve certa dificuldade para recrutar participantes dispostos a realizar o teste. Embora muitas pessoas inicialmente aceitassem participar, frequentemente demoravam a se prontificar, adiavam o teste ou acabavam enrolando para marcar um horário, o que atrasou o processo de coleta.

Apesar desses entraves, conseguimos conduzir o teste com um número adequado de participantes e obter feedbacks valiosos. As contribuições permitiram realizar melhorias pontuais no sistema, especialmente relacionadas à clareza de uso, organização das categorias e ajustes na interface, fortalecendo ainda mais a experiência do usuário.

No geral, cada dificuldade contribuiu para a evolução do produto e para nossa compreensão sobre o comportamento real dos usuários.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto representou uma experiência de grande aprendizado. A recepção dos usuários foi, em geral, positiva, com destaque para a facilidade de uso, velocidade das respostas e o potencial real de economia de tempo no dia a dia.

O processo de teste com usuários reais se mostrou essencial. Muitas vezes acreditávamos que certas funcionalidades estavam claras ou que o fluxo estava intuitivo, mas as interações reais revelaram percepções diferentes, levando-nos a melhorias que não teriam sido identificadas apenas pela equipe de desenvolvimento.

Além disso, tivemos a oportunidade de aprender muito sobre acessibilidade e usabilidade. Nenhum de nós havia utilizado um leitor de tela antes, e essa experiência foi extremamente enriquecedora. Compreender, na prática, como pessoas com diferentes necessidades interagem com sistemas digitais ampliou nossa visão sobre o papel da tecnologia na inclusão.

Esse aprendizado certamente impactará nossa formação como cientistas da computação, pois, a partir dessa vivência, passaremos a considerar com muito mais atenção se um site ou aplicação está realmente acessível antes mesmo de sua implementação.

Encerramos o projeto reconhecendo o valor do design centrado no usuário, da acessibilidade digital e da iteração contínua baseada em feedbacks práticos, elementos fundamentais para o desenvolvimento de soluções tecnológicas mais humanas e inclusivas.

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Declaramos que este projeto foi desenvolvido integralmente pelo grupo (Gabriel Marques e Thales Rassi), sem plágio ou uso indevido de conteúdo de terceiros. Todas as etapas (concepção, design, desenvolvimento, testes e documentação) foram realizadas pelos integrantes da equipe de acordo com as orientações e diretrizes da disciplina.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS DO PROJETO

Securly - Geolocation sharing. Disponível em: <https://www.hostgator.com.br/blog/wireframe-o-que-e-e-como-utilizar-nos-seus-projetos/?gad_source=1&gad_campaignid=22134387764&gbraid=0AAAAAD5rgDbsM_AynF8BPbiv0dWLp4vPy&gclid=Cj0KCQiAosrJBhD0ARIsAHebCNp2_fIU4DXm8-y43SkUP9pPIGsugdOj5RGVihSIhpmrnGDguQKytdIaAhewEALw_wcB>. Acesso em: 6 dez. 2025.

Orca Screen Reader e Magnifier - Guia de acessibilidade do Oracle Solaris 11 Desktop. Disponível em: <https://docs.oracle.com/cd/E37936_01/html/E36643/ats-2.html>.

FASTAPI. FastAPI. Disponível em: <<https://fastapi.tiangolo.com/>>.

REACT. Quick Start. Disponível em: <<https://react.dev/learn>>.

FLAHERTY, K. Evaluate Interface Learnability with Cognitive Walkthroughs. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/cognitive-walkthroughs/>>.

Cooper, A., Reimann, R., & Cronin, D. (2014). **About Face: The Essentials of Interaction Design.** John Wiley & Sons.

CEUB. **Guia de Personas.** Centro Universitário de Brasília, 19 set. 2019. Disponível em: https://salaonline.ceub.br/pluginfile.php/195945/mod_resource/content/1/Guia_Personas_19setembro_IHC.pdf. Acesso em: 25/09/2025.

BELISIARIO, G. UX Baseado em Fatos: Teste de Usabilidade - UX Collective.

Disponível em:

<<https://brasil.uxdesign.cc/ux-baseado-em-fatos-teste-de-usabilidade-ce8dc58841a3>>.

Acesso em: 5 out. 2025.

LAUBHEIMER, P. Beyond the NPS: Measuring Perceived Usability with the SUS, NASA-TLX, and the Single Ease Question After Tasks and Usability Tests. Disponível em: <<https://www.nngroup.com/articles/measuring-perceived-usability/>>.

Testes de usabilidade com Camila Borja - #01. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HFamiNVFuj4>>. Acesso em: 5 out. 2025.

Mais de 40 perguntas para aplicar em testes de usabilidade. Disponível em: <<https://www.hotjar.com/pt-BR/teste-de-usabilidade/perguntas/>>. Acesso em: 5 out. 2025.