

PROJETO 2 – *FATEC Sound*

RESUMO

Proposto pelo grupo como um aplicativo de interface amigável, simples e um serviço completo, *FATEC Sound* foi pensado para as pessoas que querem ouvir música de maneira simples. Com conteúdo em streaming e offline, oferecendo plano grátis e premium. Focando em testes de usuários, foram realizados dezenas deles, do início ao fim do projeto.

Palavras-chave: Interface de usuário; testes de usuário; música; aplicativo.

ABSTRACT

Proposed by the group as a user-friendly, simple and complete app, FATEC Sound was designed for people who want to listen to music in a simple way. With streaming and offline content, offering a premium and a free plan. Focusing on user tests, dozens of them were carried out, from the beginning to the end of the project.

Keywords: User interface; user tests; music; app.

INTRODUÇÃO

Com o aumento no uso de *smartphones* na última década², aumentou também o número de pessoas procurando uma solução para ouvir músicas. Porém, com a não facilidade em poder ouvir às músicas pelo celular, com um processo complicado de ter as músicas em um computador e sincronizar com o celular, muitas pessoas não gostavam de passar por todos esses passos ou achavam muito complicado.

Tendo isso em mente algo novo e com uma boa definição é sempre bem-vindo ao mercado. Em termos de funcionalidades de um app de música os consumidores dão maior importância, por facilidade de busca, rapidez do app, segurança, simplicidade, usabilidade e, por fim, à interface. Pensando nisso algumas etapas foram realizadas para que o projeto fosse se encaminhando, sempre pensando na questão da usabilidade do usuário.

Uma série de testes foi realizada durante e após a finalização do projeto, no mesmo os usuários foram mapeados como geralmente pessoas jovens, com fácil aprendizagem a sistemas e com a necessidade de praticidade, como nos mostra a criação de persona realizada em aula: “Roberto, 24 anos, natural de Araras, é aluno da UFSCAR Araras, e constantemente ouve música, seja durante o percurso até a faculdade, ou em casa, durante os intervalos dos estudos. Porém, Roberto tem o costume de ouvir suas músicas através de CDs que tem guardado, de seus artistas favoritos, mas agora que ele trocou de carro, e este novo carro não possui um CD *Player*, Roberto está buscando alternativas, baratas, para poder desfrutar de suas músicas favoritas.”

² Leclerc, Xavier. A década do smartphone. Disponível em:
<https://www.meioemensagem.com.br/home/opiniao/2020/02/11/a-decada-do-smartphone.html>.
Acesso em: 21 de novembro de 2020.

MÉTODOS E FERRAMENTAS

Quando pensamos em sistemas em nuvem, logo pensamos em *streaming*, combatendo a pirataria *streaming* é uma tecnologia de transmissão de dados que permite o usuário a consumir conteúdo da internet sem a necessidade de baixá-lo. Sendo muito útil e não ocupando espaço em disco. Muito utilizado com áudio e vídeo.

Porém, para ter acesso ao *streaming*, é necessária uma conexão com a *internet*, sendo ela banda larga ou móvel. Com esse impasse, o sistema oferece um plano *Premium* mensal que possibilita o usuário fazer o *download* de suas músicas e *playlists* em qualquer aparelho. Com isso ele pode aproveitar suas músicas *offline*, ou seja, sem a necessidade de conexão com a *internet*.

Junto com o decorrer do projeto, foi de extrema importância realizar testes com usuários familiares e não familiares com aplicativos do tipo, os primeiros testes foram feitos logo no primeiro dia, apresentando as primeiras telas em formato de *wireframe*.

Wireframes são *layouts* abstratos utilizados para organizar ideias e ter uma noção inicial das telas e navegação do projeto. Utilizando a ferramenta *online Figma*, foram desenvolvidos os *wireframes* primários onde foi possível realizar os primeiros testes do projeto.

Foi utilizado nos testes finais, uma planilha para controle de *inputs* sobre os pensamentos e ações do usuário realizando o teste, com essa planilha foi possível destacar quais os pontos fortes do projeto, e quais os pontos fracos mais notados pelos usuários.

RELATO DO PROCESSO

Após decidido o tema do projeto, foram desenvolvidos alguns *wireframes* com a ferramenta *Figma* e colocado para testes logo no início das interações entre as telas. Com esse teste, também conhecido como protótipo de baixa fidelidade, foi possível visualizar se os botões e telas iniciais estavam em uma boa posição, sendo assim de fácil acesso e entendimento.

Com algumas telas principais já estilizadas e populadas, o protótipo foi submetido a outro teste um pouco mais avançado. Esperava-se um *feedback* crítico sobre melhorias. Após o teste finalizado, conclui-se que o protótipo tinha alguns pequenos problemas, como tamanho de fonte em telas menores e algumas partes confusas da interface, como no menu lateral. Contudo foi elogiado a tela home sendo bem intuitiva e autoexplicativa.

Continuando com o desenvolvimento, foi apresentado para os alunos uma tabela para controle de testes finais, disponibilizada pelo professor. Foram escolhidas cinco funções do aplicativo que estariam sujeitas a testes, após um levantamento das funções mais utilizadas em um aplicativo de música no alcance do protótipo, sendo elas: Escutar uma música, assinar o plano premium, alterar o método de pagamento, cancelar a assinatura e alterar a senha de acesso.

Figura 3 Planilha de Testes

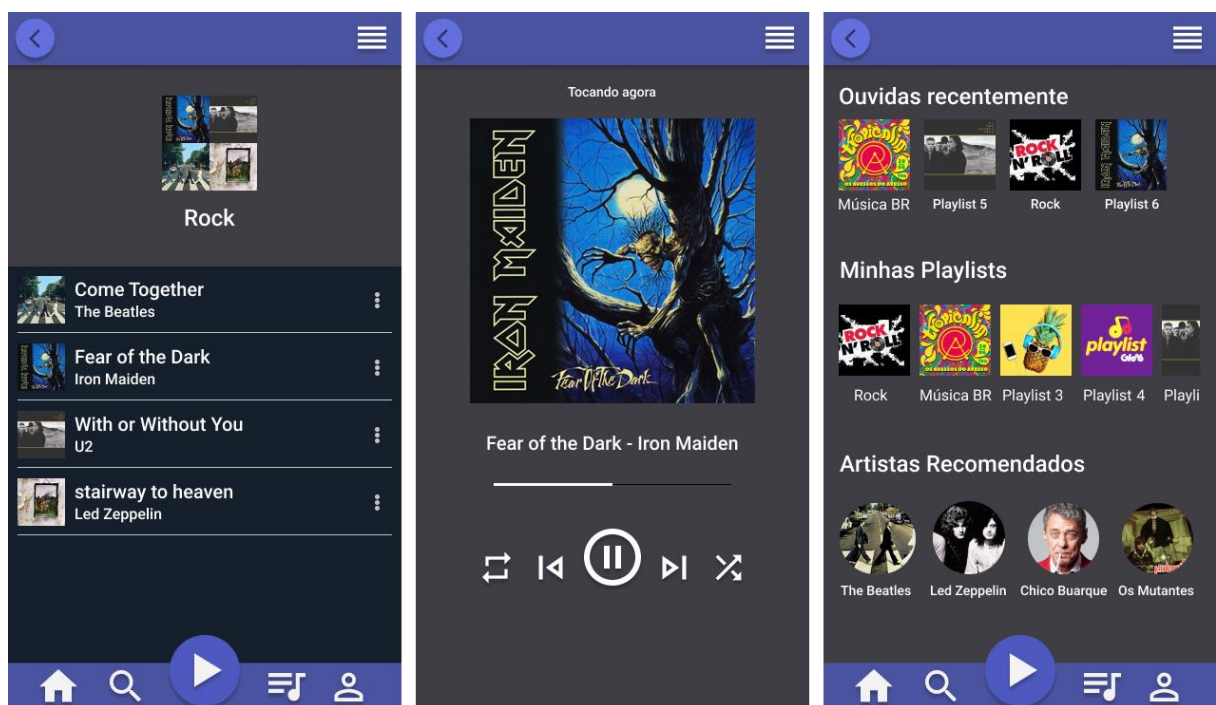
	A	B	C	D	E	F	G
1	ETAPAS ESPERADAS	Entrevista Inicial	Tela 1	Tela 2	Tela 3	Tela 4	OBSERVAÇÕES GERAIS
2	Alexandr Burkert						
3	Pontos Positivos						
4	Pontos Negativos						
5	Interação						
6	SENTIMENTO	:)	:D	:I	:{	:X	:D
7							
8	NOME DO USUÁRIO						
9	Pontos Positivos						

Fonte: Sheylla Lima (2020)

RESULTADOS

Foram realizados mais de vinte testes com seis indivíduos diferentes, com eles foram expostos pontos para melhorias em nossa interface no quesito *design* e também funcional. Alguns pontos foram citados mais que outros, sendo eles, o tamanho da fonte de todas as telas e a falta de uma confirmação quando a ação de pagamento é realizada. Também foram apontados elogios sobre o *design* limpo e intuitivo, sendo fácil de usar, com um tema e cor agradável. O projeto hoje conta com 21 páginas diferentes, carrosséis funcionais e *playlists*.

Figura 4, 5 e 6 - Telas do Aplicativo



Fonte: do autor (2020)

REFERÊNCIAS

LIMA, Sheylla. Como tabular testes de usabilidade. UX Collective, 2019. Disponível em:

<https://brasil.uxdesign.cc/como-tabular-testes-de-usabilidade-eb4757d7a65d>. Acesso em: 18 de março de 2021.

GOGONI, Ronaldo. O que é streaming? [Netflix, Spotify, mais o que?], 2019. Disponível em:

<https://tecnoblog.net/290028/o-que-e-streaming/>. Acesso em: 18 de março de 2021.

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. Usabilidade na web. Elsevier, 2007.

HIX, D.; HARTSON, H. R. Developing User Interfaces: ensuring usability through product & process, John Wiley and Sons, 1993.