

Avaliação de Aplicativos de Adoção de Pets: uma análise de usabilidade e experiência do usuário

Murilo Lucas Rocha Silva¹

Marcelo Caetano de Cernev Rosa²

RESUMO

A adoção de animais de estimação, especialmente cães e gatos, é um problema crescente devido ao número elevado de animais abandonados no Brasil. O uso de aplicativos móveis, como o "Na Mosca App" e o "Hyppet", tem sido proposto como uma solução para facilitar a adoção responsável desses animais. Este trabalho visa avaliar esses aplicativos com base nos princípios de Interação Humano-Computador (IHC) e Experiência do Usuário (UX), com o objetivo de identificar falhas e sugerir melhorias. A metodologia utilizou exclusivamente a avaliação heurística, um método de inspeção que permite identificar problemas de usabilidade e comunicação nas interfaces dos aplicativos. Os resultados mostram que ambos os aplicativos apresentam elementos suscetíveis de melhoria, tais como a falta de feedback adequado, problemas de acessibilidade e baixa eficiência na navegação. As sugestões de melhorias incluem a implementação de filtros avançados, feedback visual claro e maior suporte à acessibilidade. Conclui-se que, embora os aplicativos apresentem potencial, melhorias substanciais são necessárias para garantir uma experiência mais eficiente e inclusiva para os usuários.

PALAVRAS-CHAVE: Adoção de animais; Interação Humano-Computador; Experiência do Usuário; Usabilidade; Acessibilidade.

INTRODUÇÃO

A adoção de animais de estimação, especialmente cães e gatos, tem se tornado um desafio crescente, com um número alarmante de animais abandonados nas ruas. A dificuldade de encontrar lares para esses animais é agravada pela limitação de recursos nos abrigos e a falta de soluções eficazes para promover a adoção responsável.

Segundo o Instituto Pet Brasil (2019), estima-se que há mais de 160 milhões de animais de estimação no país, incluindo aproximadamente 60 milhões de cães e 30 milhões de gatos. Grande parte desses animais é vítima de abandono, gerando implicações sociais e sanitárias, como acidentes de trânsito, agressões e transmissão de doenças. Nesse contexto, a criação de ferramentas digitais que contribuam para a adoção responsável torna-se uma estratégia relevante e necessária.

¹ UNESPAR - campus Apucarana, murilorocha021@gmail.com.

² UNESPAR - campus Apucarana, marcelo.cernev@unespar.edu.br.

Nesse contexto, os aplicativos móveis surgem como uma alternativa viável para facilitar o processo de adoção, conectando adotantes a animais disponíveis para adoção de maneira rápida e intuitiva.

Entretanto, a utilização de plataformas digitais para a adoção de pets ainda enfrenta obstáculos, como a baixa usabilidade e a falta de acessibilidade, que podem prejudicar a experiência do usuário e dificultar a efetivação da adoção. A Interação Humano-Computador (IHC) e a Experiência do Usuário (UX) são áreas cruciais no desenvolvimento de sistemas interativos, especialmente para garantir que essas plataformas sejam eficientes, intuitivas e acessíveis para um público amplo, incluindo pessoas com diferentes níveis de familiaridade com tecnologia e necessidades específicas, como a inclusão de deficientes visuais e auditivos.

Este trabalho tem como objetivo avaliar dois aplicativos de adoção de animais — Na Mosca App e Hyppet — com base nos princípios de IHC e UX. A pesquisa visa identificar os pontos fortes e as falhas desses aplicativos, propondo soluções para otimizar a interação do usuário e melhorar a eficácia e a acessibilidade das plataformas.

METODOLOGIA

A metodologia adotada neste trabalho baseou-se na aplicação da Avaliação Heurística, um método de inspeção de usabilidade proposto por Jakob Nielsen. Foram analisados os aplicativos Na Mosca App e Hyppet quanto à eficácia, eficiência, satisfação, acessibilidade e experiência do usuário. A avaliação seguiu as etapas de preparação, inspeção individual e consolidação dos dados, com atribuição de gravidade às falhas encontradas.

A avaliação foi dividida em três etapas: preparação e planejamento, análise das interfaces e relatório de resultados.

Preparação e Planejamento

Inicialmente, os aplicativos foram configurados nos dispositivos de teste, e os avaliadores se familiarizaram com as funcionalidades dos aplicativos, estabelecendo os critérios de análise com base nos princípios de eficácia, eficiência, satisfação, acessibilidade e UX.

Análise das Interfaces

As interfaces dos aplicativos foram examinadas, verificando se os princípios de usabilidade estavam sendo seguidos. Foram analisados aspectos como:

- . Feedback: A presença de respostas claras e visíveis às ações do usuário.
- . Navegação: A fluidez e a consistência da navegação entre as telas.
- . Acessibilidade: O suporte para usuários com limitações físicas, como leitores de tela e ajustes de contraste.
- . Usabilidade: A simplicidade das tarefas e a quantidade de etapas necessárias para completá-las.

Relatório de Resultados

Após a análise, foram registrados os problemas encontrados, classificando-os por gravidade (alta, média ou baixa) e sugerindo melhorias para cada falha identificada. As sugestões focaram em melhorar a eficácia, a eficiência, o feedback e a acessibilidade.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A análise heurística revelou várias falhas significativas nos dois aplicativos. Ambas as plataformas apresentaram problemas de eficácia, como a falta de feedback visual claro em ações importantes, como o cadastro de pets e a realização de busca. A eficiência também foi comprometida, especialmente no Na Mosca App, que carece de filtros avançados de busca, tornando o processo de localização de animais mais demorado. Além disso, a acessibilidade foi um ponto crítico, com ambos os aplicativos apresentando lacunas significativas, como a ausência de suporte para leitores de tela e ajustes de contraste.

Em relação à experiência do usuário (UX), foi identificado que ambos os aplicativos carecem de clareza nas descrições de ações importantes, como no Hyppet, onde o botão “Quero Adotar” não informava claramente os próximos passos do processo. Também foi observada uma falta de consistência na organização das telas e nas interações dos botões, o que pode causar confusão no usuário, como no Na Mosca App, que apresenta ícones e ações inconsistentes.

As sugestões de melhoria incluem a adição de feedbacks visuais e auditivos claros após a realização de ações críticas, a implementação de filtros avançados de busca, a inclusão

de recursos de acessibilidade como leitores de tela e ajustes de contraste, além de uma revisão nas descrições de botões e funções para tornar as ações mais transparentes para os usuários.

CONCLUSÃO

Os aplicativos Na Mosca App e Hyppet apresentam deficiências significativas em termos de usabilidade, acessibilidade e experiência do usuário. As melhorias sugeridas, como a implementação de filtros avançados, feedback claro e a inclusão de recursos de acessibilidade, são essenciais para otimizar a experiência dos usuários e aumentar a eficácia da plataforma.

O desenvolvimento de um novo aplicativo de adoção de animais, com base nas melhorias propostas, pode transformar a experiência do usuário, tornando o processo de adoção mais eficiente e inclusivo.

REFERÊNCIAS

ABINPET. **Informações gerais do setor**. Disponível em: <https://abinpet.org.br/informacoes-gerais-do-setor/>. Acesso em: 01 jun. 2024.

BARBOSA, G. D. J. **Interação humano-computador e experiência do usuário**. S.l: Autopublicação. 2021.

BATISTA, A.; VICTOR, M. O uso de aplicativos móveis por ONGs de proteção animal no Brasil. **Revista Tecnologia e Sociedade**, v. 16, n. 41, p. 144-159, 2020.

INSTITUTO PET BRASIL. **População pet no Brasil**. 2019. Disponível em: <https://www.institutopetbrasil.com>. Acesso em: 10 mar. 2024.