

**FUNDAÇÃO ESCOLA DE COMÉRCIO ÁLVARES PENTEADO
FECAP**

CENTRO UNIVERSITÁRIO ÁLVARES PENTEADO

**UX - EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO
APLICATIVO BEM VIVER CONNECT**

**LUCA SILVESTRI
MELISSA LEQUIPE
NAYAN PINHO DE OLIVEIRA
NICOLLE MARIA FIRMINIO**

**São Paulo
2024**

LUCA SILVESTRI
MELISSA LEQUIPE
NAYAN PINHO DE OLIVEIRA
NICOLLE MARIA FIRMINIO

UX - EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO
APLICATIVO BEM VIVER CONNECT

Trabalho do curso de Análise de Desenvolvimento de Sistemas, sobre o UX do Aplicativo Bem Viver Connect, apresentado à Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado - FECAP,

Orientador: Prof. Ms. Francisco de Souza Escobar

Grupo 01- Bem Viver Connect

São Paulo

2024

RESUMO

Este trabalho irá apresentar a experiência do usuário do aplicativo Bem Viver Connect, com definição da persona, mapa de empatia, mapa de navegação do usuário, UX history, wireframe, design de interface, storyboard, e teste de usabilidade.

Palavras-chave: UX; Aplicativo; Bem Viver Connect.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO:.....	5
2. EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO	6
3. MANIFESTO.....	7
4. VISÃO.....	8
5. PESQUISA COM USUÁRIO	9
6. DEFINIÇÃO DO PERSONA	10
7. MAPA DE EMPATIA- ALICE	11
8. MAPA DE JORNADA DO USUÁRIO	12
9. UX HISTORY	13
10. WIFREME	18
11. DESIGN DE INTERFACE	20
12. STORYBOARDS	22
13. TESTE DE USABILIDADE	23

1 INTRODUÇÃO:

Este trabalho tem como objetivo, apresentar a experiência do usuário do aplicativo Bem Viver Connect, detalhando o objetivo do aplicativo, público alvo e explicando como será a experiência do usuário com a utilização do aplicativo.

2. EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

O aplicativo Bem Viver Connect, tem como objetivo o promover organização, agilidade na rotina dos seus usuários. Ele terá um checklist onde os usuários terão a oportunidade de inserir suas rotinas diárias, simplificando a gestão do tempo para hábitos saudáveis. Além do mais, o aplicativo visa aprimorar a qualidade de vida dos usuários.

O publico alvo do aplicativo são jovens interessado em gerenciar suas rotinas, em busca de uma vida mais organizada e saudável. O aplicativo tem o foco de proporcionar uma experiência acessível e personalizável para essa faixa etária, facilitando a incorporação de práticas saudáveis no seu cotidiano.

O aplicativo Bem Viver Connect é dedicado à transformação positiva de hábitos e qualidade de vida. Em resposta à crescente necessidade de uma abordagem abrangente, o aplicativo propõe uma solução integrada para a gestão diária, combinando funcionalidades como lembretes, checklists. Esse aplicativo busca não apenas preencher lacunas observadas na promoção da saúde, mas também oferecer uma experiência personalizável, incentivando os usuários a adotarem práticas saudáveis de forma eficaz.

3. MANIFESTO

O aplicativo Bem Viver Connect, proporciona aos usuários uma ferramenta eficaz e personalizável com lembretes, checklist em um único ambiente digital, para melhoria da saúde e bem-estar do usuário.

Grupo 01- Aplicativo Bem Viver Connect

4. VISÃO

A visão do aplicativo Bem Viver Connect é um aplicativo de tarefas, com criação a uma plataforma intuitiva e eficiente que ajude os usuários a gerenciar suas tarefas diárias de forma organizada. Oferecendo recursos inteligentes de priorização, integração e ferramentas de compartilhamento com pessoas. Além disso, o aplicativo também promove um estilo de vida saudável integrando recursos de lembretes para beber água, acompanhamento de hábitos alimentares e até mesmo sugerir pausas de descanso durante o dia. O seu diferencial está em oferecer uma abordagem tanto produtiva quanto o bem-estar físico e mental dos usuários.

5. PESQUISA COM USUÁRIO

Para o aplicativo Bem Viver Connect foi pensado algumas perguntas para identificar o usuário e a melhor maneira de atender suas necessidades e preferências. Segue a Pesquisa do Usuário:

- Qual a principal motivação para usar um App de tarefas?
- Com que frequência você organiza sua semana?
- Você pratica exercícios físicos? Academia? Algum esporte?
- Você gostaria de organizar sua dieta e ter metas de consumo de água no Aplicativo?
- Qual recurso você considera essencial para esse aplicativo?
- Quais tipos de tarefas você gostaria de incluir no seu planner?
- Como você preferiria receber notificações ou lembretes sobre suas tarefas?
- Você gostaria de ver no app algum tipo de acompanhamento de progresso ou métricas?
- Você prefere uma estrutura personalizada ou padrão para seus hábitos e preferencias?
- Que desafios você enfrenta para manter a organização e um estilo de vida saudável?

6. DEFINIÇÃO DO PERSONA

Para o desenvolvimento do aplicativo, foi definida uma persona, que é a representação do cliente ideal. Trata-se de uma personificação do público ao qual o aplicativo Bem Viver Connect se direciona.

As informações sobre a persona que foi definida estão na imagem a seguir.



ALICE

AUXILIAR ADMINISTRATIVO

JOVEM ADULTO (19-25)

Mini-bio

Alice é uma jovem de 20 anos, está no seu segundo emprego e estuda administração na cidade de São Paulo. No momento, está em busca de estabilidade financeira e tentando equilibrar as suas demandas, tanto da vida pessoal como profissional. Para conseguir atingir suas metas e uma vida saudável, ela encontra muita dificuldade, pois não tem uma organização de tempo eficaz, por conta da sua rotina. Não quer abrir mão do seu lazer e redes sociais, principalmente Instagram e WhatsApp.



Detalhes Pessoais

Localização

São Paulo

Renda Familiar

De R\$1.501,00 a
R\$3.500,00

Nível Educacional

Universitária

Status de

Relacionamento

Solteiro(a)



Carreira

Empresa

SEBRAE

Tamanho da Empresa

400 funcionários, empresa
média.

Responsabilidades Profissionais

Responsável por
atendimento telefônico,
organizar documentação do
escritório, contato com
cliente.

Objetivos

Ter suas demandas em dia e
organização diária das
atividades.

Desafios

A rotina exaustiva, morar
longe da empresa, redução
do tempo de lazer, saúde e
vida social.

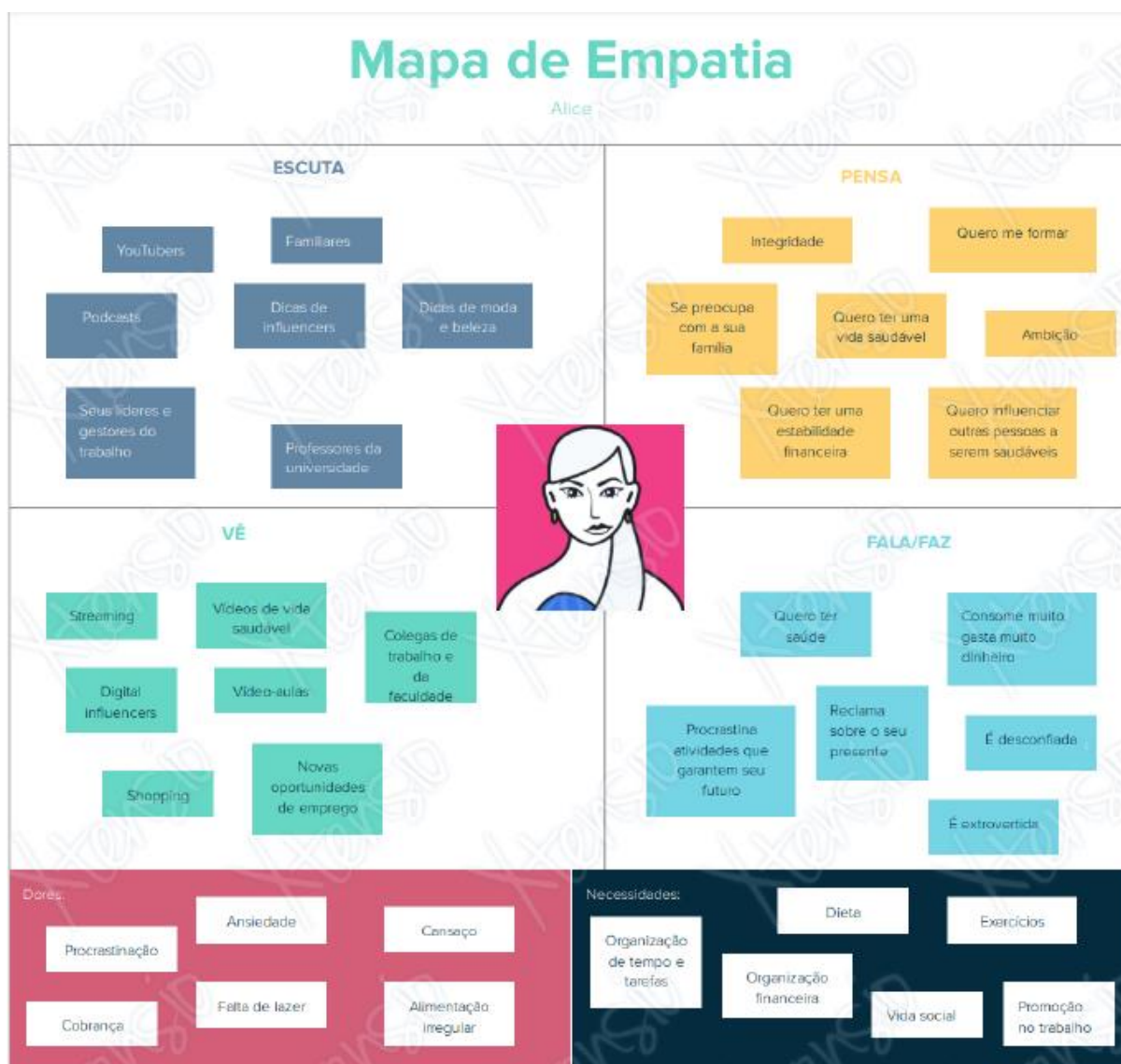


Canais de Comunicação



7. MAPA DE EMPATIA - ALICE

Seguindo o contexto da persona, definimos o Mapa de Empatia, que é um material utilizado para conhecer melhor o cliente. A partir do mapa da empatia é possível detalhar a personalidade do cliente e compreendê-la melhor.



8. MAPA DE JORNADA DO USUÁRIO

O Mapa de Jornada foi definido com o objetivo de ter uma visão geral visual de como os clientes interagem com o aplicativo.

<p>Etapas da Jornada Qual etapa da experiência você está descrevendo?</p>	<p>Descobrimento Por que eles começam a jornada?</p>	<p>Login/Cadastro no Aplicativo</p>	<p>Integração e primeiro uso Como inserir informações e criar o checklist?</p>
<p>Ações O que faz o cliente fazer? Que informações procuram? Qual é o seu contexto?</p>	<p>Organizar suas rotinas diárias</p> <p>Fazer exercício físico etc</p> <p>Ter uma carreira estável</p>	<p>Querer um cadastro próprio no app</p> <p>Ter uma interface personalizada</p> <p>Facilitar o acesso no dia a dia</p>	<p>Adicionar tarefas ao checklist</p> <p>Anotar refeições do dia</p> <p>Possibilidade de adicionar horário de realização da tarefa</p> <p>Adicionar urgência na tarefa</p>
<p>Necessidades e Dores O que o cliente quer alcançar ou evitar? Dica: Reduza a ambiguidade, por exemplo, usando o narrador em primeira pessoa.</p>	<p>Quero conseguir organizar minhas atividades em um planner digital</p> <p>Quero ter acesso à minha dieta pelo celular</p>	<p>Verificação se vai atender as expectativas</p> <p>Trabalho para realizar o cadastro</p>	<p>Quero adicionar a refeição para todos os dias da semana 🙄</p> <p>Dificuldade de expor as necessidades no checklist</p> <p>Preciso me acostumar a mexer no App... 🙄</p> <p>Gastar muito tempo para criar o hábito de usar a função</p>
<p>Ponto de contato Com que parte do serviço eles interagem?</p>	<p>Descobrir o App através das redes sociais</p> <p>Instalar o App</p>	<p>Inserir dados solicitados</p> <p>Verificação por e-mail</p> <p>Login realizado e acesso ao app</p>	<p>Conhecer a área de checklist pelo botão do menu</p> <p>Dificuldade de fazer alterações no checklist</p>
<p>Sentimento do Cliente Qual é o sentimento do cliente? Dica: Use o <i>app emoji</i> para expressar mais emoções</p>	<p>🤔 🤯</p>	<p>😐 😍</p>	<p>😄 😊 🙌</p>

9. UX HISTORY

A História do Usuário é definida em formato de uma tabela, descrevendo a interação do usuário com funcionalidades do sistema. As funcionalidades escolhidas foram:

- Cadastro de usuário no aplicativo
- Adição de um item na checklist do aplicativo
- Envio de notificações feito pelo aplicativo

Numero:	T001
Título:	Cadastrar o usuário no aplicativo Bem Viver Connect.
Persona: .	Alice, uma jovem de 20 anos, quer cadastrar no aplicativo BemViver Connect.
História:	Eu Alice quero me cadastrar no aplicativo com intuito de ter acesso de um planner digital.
Critérios de Aceitação:	<p>CR01 –O aplicativo deve ter uma área de cadastro do usuário.</p> <p>O aplicativo deve permitir que o usuário crie uma conta. Validação: O aplicativo deve ter um formulário de cadastro do usuário com os campos necessários para solicitação de uma conta.</p> <p>CR02 - O aplicativo deve validar que o e-mail fornecido é válido e não foi registrado anteriormente. Validação: O aplicativo deve verificar se o endereço de e-mail fornecido é válido e não está associado a outra conta existente no sistema por e-mail ou via SMS.</p> <p>CR03 - O aplicativo deve exigir que o usuário insira uma senha segura. Validação: o aplicativo deve ter critérios para aceitar senhas seguras, como exigir que a senha tenha pelo menos 8 caracteres, uma combinação de letras, números e caracteres especiais, e não pode ser uma senha comum.</p> <p>CR04 – O aplicativo deve permitir que o usuário faça login após o cadastro. Validação: o site deve ter uma página de login onde o usuário possa inserir suas credenciais de conta (e-mail e senha) para acessar o conteúdo exclusivo.</p>

Testes de aceitação:	<p>CR01 - Preencher os campos do cadastro do aplicativo com informações válidas e verificar se a conta é criada com sucesso: Aceitou = a conta é criada com sucesso. Recusou = a conta não é criada com sucesso, há algum erro na digitação, e-mail incorreto ou inexistente.</p> <p>CR02 - Tentar criar uma conta com um e-mail já registrado e verificar se o aplicativo valida a informação e impede a criação da conta: Aceitou = o aplicativo valida a informação e impede a criação da conta. Recusou = o aplicativo não valida a informação e envia um SMS ao usuário, informando o erro de e-mail e solicitando um novo cadastro de e-mail.</p>
-----------------------------	---

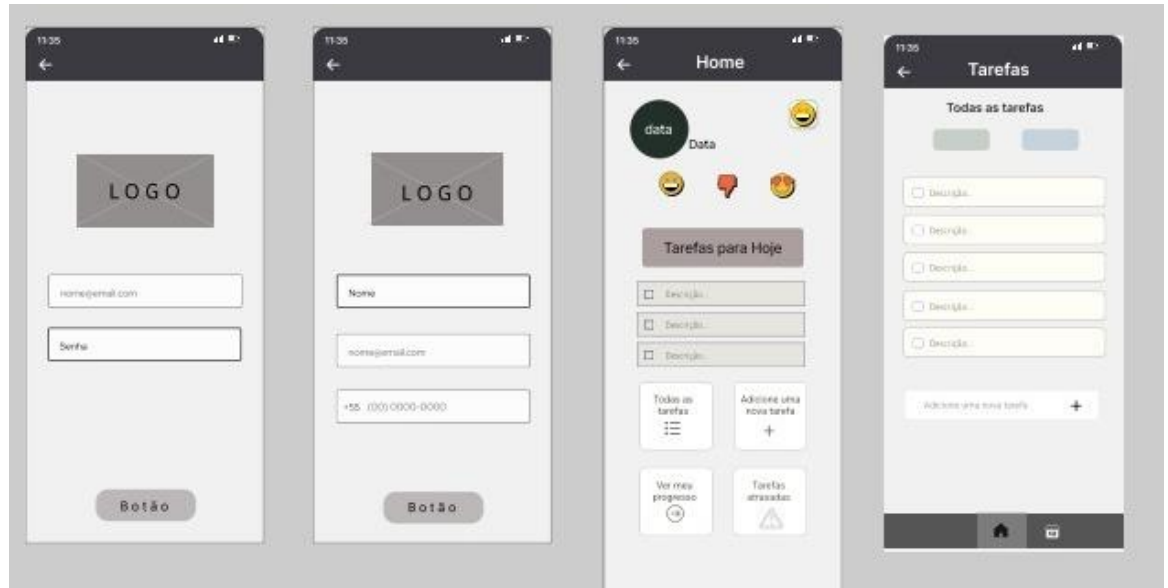
	<p>CR03 - Tentar criar uma conta com uma senha fraca e verificar se o aplicativo valida a informação e impede a criação da conta: Aceitou = o site valida a informação e impede a criação da conta. Recusou = o aplicativo não valida a informação e permite a criação da conta com uma senha fraca.</p> <p>CR04 - Fazer login na conta criada e verificar se o acesso é concedido com sucesso: Aceitou = o acesso é concedido com sucesso. Recusou = o acesso não é concedido com sucesso, há algum erro no processo de login ou nas credenciais de conta fornecidas.</p>
--	--

Numero:	T002
Título:	Adicionando itens ao checklist.
Persona:	Alice, uma jovem de 20 anos, quer cadastrar itens no checklist no aplicativo Bem Viver Connect.
História:	Eu Alice quero criar minha checklist personalizada de acordo com meu dia a dia.
Critérios de Aceitação:	<p>CR01 – O aplicativo deve ter um botão para adicionar um checklist novo. Validação: O aplicativo deve ter um botão em evidencia ao usuário ao ser clicado o usuário é direcionado a uma tela de criação de checklist.</p> <p>CR02- Na tela de criação deve ser inserido o título do checklist. Validação: O titulo não deve ultrapassar o limite de 50 caracteres.</p> <p>CR03- Na tela de criação deve ser inserido os itens com as devidas descrições. Validação: O item deve obrigatoriamente ser preenchido portando não pode ser nulo.</p>
Testes de aceitação:	<p>CR01 – O aplicativo verifica o acionamento do botão: Aceitou: O botão foi acionado e o usuário redirecionado com sucesso. Recusou: O botão não é acionando e o usuário permanece na mesma tela.</p> <p>CR02 – Na tela do aplicativo verifica a criação de um novo checklist. Aceitou: O checklist recebeu um título com até 50 caracteres. Recusou: o checklist recebeu um título com mais de 50 caracteres.</p> <p>CR03 – Na tela do aplicativo verifica a criação de um item. Aceitou: O item foi criado com sucesso. Recusou: O item não foi preenchido.</p>

Numero:	T003
Título:	Envio de notificação das atividades.
Persona: .	Alice, uma jovem de 20 anos, quer ser notificada quando for a hora de realizar suas atividades do checklist.
História:	Eu Alice quero receber notificações das minhas atividades inseridas no checklist.
Critérios de Aceitação:	<p>CR01 – O aplicativo deve enviar uma notificação quando chegar o horário da atividade do usuário.</p> <p>Validação: O aplicativo deve verificar o horário das atividades inseridas no checklist e enviar uma notificação ao usuário.</p>
Testes de aceitação:	<p>CR01 – O aplicativo envia a notificação ao usuário:</p> <p>Aceitou: O aplicativo enviou com sucesso a notificação ao usuário.</p> <p>Recusou: O aplicativo não teve informação do horário dos itens do checklist, não sendo possível o envio da notificação.</p>

10. WIREFRAME

Foi desenvolvido o Wireframe com o objetivo de estabelecer a estrutura básica das telas do aplicativo antes de acrescentar o design visual e conteúdo.





11. DESIGN DE INTERFACE

Para estabelecer uma uniformidade no design do aplicativo, foi definido um Guia de Estilos, contendo todos os padrões que serão utilizados no design. Aqui são apresentados o logotipo, as cores, fontes, botões e outros elementos do corpo do design do aplicativo.

Logotipo



Design System

CORES #72B9AF

Primária



Primária

0 -15 +15

#79C1B8

#6BB5AB

#209894

0 +15 -15

Secundária

0 -15 +15

#5A88E2

#2254B4

#10306D

0 +15 -15

Light

#FAFAFA

#EEEEEE

#E0E0E0

Dark

#333333

#262626

#111111

Tipografia - Título: Inter

Título-p - 16

Título-h4 - 24

Título-h3 - 32

Título-h2 - 40

Título-h1 - 48

Título-hero - 56

Tipografia - Corpo: roboto

Corpo do texto - p small - 12

Corpo do texto - p - 16

Corpo do texto - p big - 18

Corpo do texto-h4 - 24

Corpo do texto -h3 - 32

Corpo do texto - h2 - 40

Corpo do texto - h1 - 48

Corpo do texto - hero - 56

Botões



Forms

Input



Checkbox



Radio

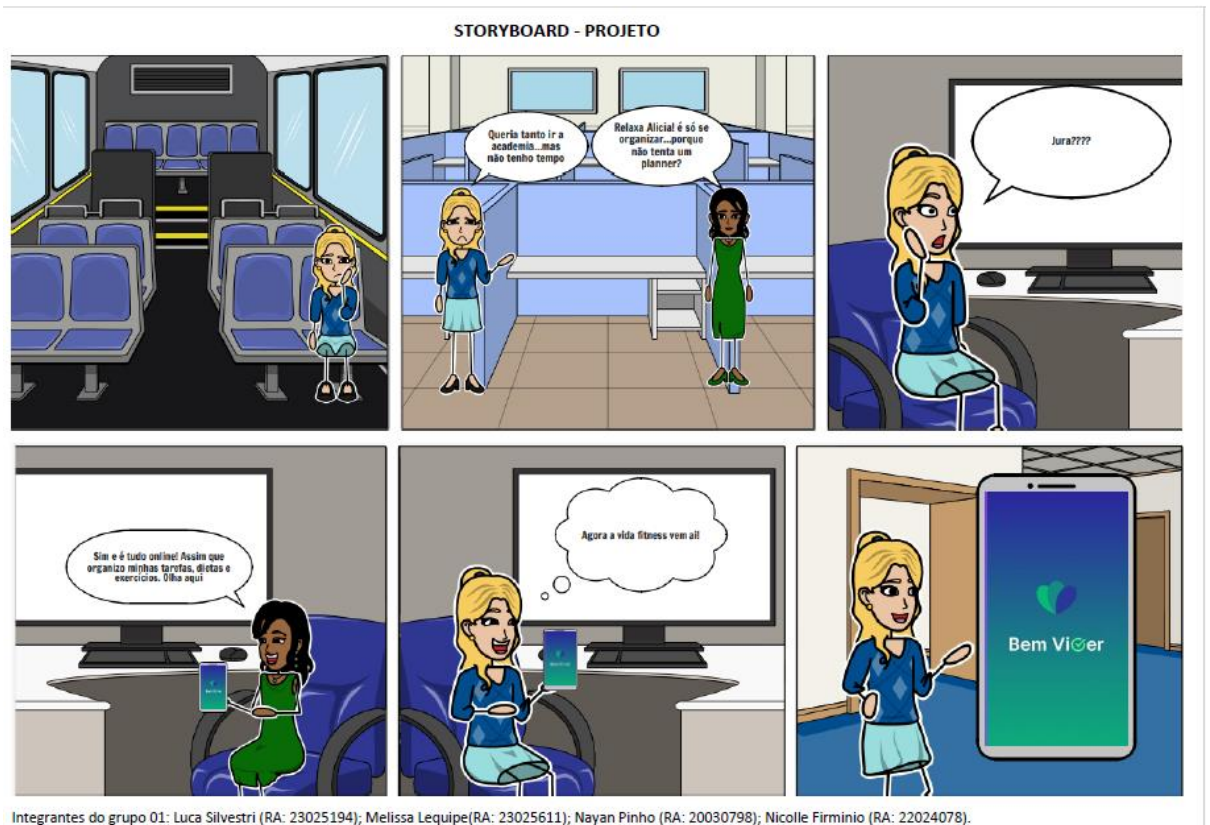


Select



12. STORYBOARDS

Foi definido um Storyboard para representar o caminho percorrido pelo usuário para realizar o download e iniciar o uso do nosso aplicativo. Para criar essa representação, utilizamos nossa persona.



13. TESTE DE USABILIDADE

Foi realizado o Testes de Usabilidade com usuários reais. Após experimentarem a navegação e utilização do aplicativo por alguns minutos, os testadores responderam um questionário, atribuindo notas a aspectos do uso do sistema do aplicativo. Esses questionários estão a seguir.

SUS <i>Thiago Simões D.S.</i>	Discordo Totalmente	Discordo	Neutro	Concordo	Concordo Totalmente
1. Eu acredito que gostaria de usar esse sistema frequentemente.				X	
2. Eu achei o sistema desnecessariamente complexo.		X			
3. Eu achei o sistema fácil de usar.					X
4. Eu acho que precisaria do suporte de uma pessoa técnica para poder usar esse sistema.	X				
5. Eu achei as várias funções neste sistema bem integradas.					X
6. Eu achei que havia muita inconsistência nesse sistema.		X			
7. Eu imagino que a maioria das pessoas aprenderia a usar esse sistema muito rapidamente.				X	
8. Eu achei esse sistema muito desajeitado/ incômodo de usar.	X				
9. Me senti muito confiante usando esse sistema.				X	
10. Eu precisei aprender muitas coisas antes de poder começar a usar este sistema.	X				

SUS <i>Grupo 12</i>	Discordo Totalmente	Discordo	Neutro	Concordo	Concordo Totalmente
1. Eu acredito que gostaria de usar esse sistema frequentemente.					X
2. Eu achei o sistema desnecessariamente complexo.	X				
3. Eu achei o sistema fácil de usar.					X
4. Eu acho que precisaria do suporte de uma pessoa técnica para poder usar esse sistema.	X				
5. Eu achei as várias funções neste sistema bem integradas.				X	
6. Eu achei que havia muita inconsistência nesse sistema.	X				
7. Eu imagino que a maioria das pessoas aprenderia a usar esse sistema muito rapidamente.					X
8. Eu achei esse sistema muito desajeitado/ incômodo de usar.	X				
9. Me senti muito confiante usando esse sistema.					X
10. Eu precisei aprender muitas coisas antes de poder começar a usar este sistema.	X				

SUS	Discordo Totalmente	Discordo	Neutro	Concordo	Concordo Totalmente
RAFAEL PINTO DA SILVA					
1. Eu acredito que gostaria de usar esse sistema frequentemente.					X
2. Eu achei o sistema desnecessariamente complexo.	X				
3. Eu achei o sistema fácil de usar.					X
4. Eu acho que precisaria do suporte de uma pessoa técnica para poder usar esse sistema.	X				
5. Eu achei as várias funções neste sistema bem integradas.					X
6. Eu achei que havia muita inconsistência nesse sistema.	X				
7. Eu imagino que a maioria das pessoas aprenderia a usar esse sistema muito rapidamente.					X
8. Eu achei esse sistema muito desajeitado/ incômodo de usar.	X				
9. Me senti muito confiante usando esse sistema.					X
10. Eu precisei aprender muitas coisas antes de poder começar a usar este sistema.	X				

SUS	Discordo Totalmente	Discordo	Neutro	Concordo	Concordo Totalmente
GRUPO 7 - Ricardo Mesquita					
1. Eu acredito que gostaria de usar esse sistema frequentemente.				X	
2. Eu achei o sistema desnecessariamente complexo.	X				
3. Eu achei o sistema fácil de usar.					X
4. Eu acho que precisaria do suporte de uma pessoa técnica para poder usar esse sistema.	X				
5. Eu achei as várias funções neste sistema bem integradas.				X	
6. Eu achei que havia muita inconsistência nesse sistema.	X				
7. Eu imagino que a maioria das pessoas aprenderia a usar esse sistema muito rapidamente.					X
8. Eu achei esse sistema muito desajeitado/ incômodo de usar.	X				
9. Me senti muito confiante usando esse sistema.					X
10. Eu precisei aprender muitas coisas antes de poder começar a usar este sistema.	X				

As notas alcançadas pelo teste do aplicativo foram, respectivamente, 87.5, 97.5, 100,0 e 92.5. Todas classificadas como “Excelente”, o que garante um feedback positivo ao sistema do aplicativo.