

## Atividade – Aula 03

### Tema: Etapa de Definição no Processo de UX

---

Agora vamos aplicar o que aprendemos.

#### Exercício 1 – Criando uma Persona

- Em grupo, criem **1 persona detalhada** com base no mapa de expectativas do grupo.
- Incluem: nome, idade, objetivos, frustrações, tecnologia, citação.
- Exemplo ABP: *"Dona Maria, 67 anos, quer alertas simples e rápidos, não entende mensagens técnicas."*

---

#### Exercício 2 – Criando o Mapa de Jornada do Usuário

- Definam **3 etapas da experiência** (antes do alerta, durante o alerta, depois do alerta).
- Para cada etapa, preencham: ação, sentimento, ponto de dor, oportunidade.
- Exemplo ABP:
  - Antes do alerta: “Dormindo” → sentimento: tranquilo → ponto de dor: não ouvir notificação → oportunidade: alerta sonoro alto.

---

#### Exercício 3 – Identificando pontos críticos

- Marquem na jornada **os momentos de maior frustração ou ansiedade**.
- Justifiquem como o app pode resolver cada um.
- Exemplo ABP: *Momento crítico: abrir a notificação → dor: mensagem longa → solução: ícone + frase curta.*

---

Aqui está a **Folha de Apoio (Handout) da Aula 3**, pronta para você usar para a atividade. Ela já está estruturada em **tabelas em branco** para facilitar o preenchimento e entregar no GitHub.

**Experiência do Usuário – DSM – Prof.ª Lucineide – 2026/1**

**Atividade Guiada – Aula 3**

**Tema: Definição, Personas e Jornada do Usuário**

**Exercício 1 – Criando uma Persona**

Preencha os campos abaixo com base no **Mapa de Expectativas do grupo**.

Campo	Descrição
Nome (fictício):	
Idade:	
Objetivos:	
Frustações:	
Tecnologias usadas:	
Citação (frase que representa a persona):	

**Exercício 2 – Criando o Mapa de Jornada do Usuário**

Definam **3 etapas da experiência** e descrevam **ações, sentimentos, pontos de dor e oportunidades**.

Etapa da Experiência	Ação do Usuário	Sentimento	Ponto de Dor	Oportunidade de Melhoria
Antes do alerta				
Durante o alerta				
Depois do alerta				

## Experiência do Usuário – DSM – Prof.<sup>a</sup> Lucineide – 2026/1

### Exercício 3 – Identificando Pontos Críticos

Marquem os **momentos de maior frustração ou ansiedade** e descrevam como o app pode resolver.

Momento Crítico	Por que é crítico?	Solução sugerida

#### Entrega Atividade:

- 1 persona criada.
- Jornada inicial do usuário.
- Pontos críticos identificados e sugeridas soluções.

#### Dica:

Este material será usado nas próximas aulas para criar **fluxos de tela e protótipos**. Guardem bem a persona e o mapa de jornada, pois eles guiarão o design do aplicativo.

1. Exporte/salve o arquivo de acordo com o padrão: **UX-Atividade-Aula03.pdf**
2. Enviar a Atividade em PDF no GitHub:
  1. Acesse seu repositório da disciplina: **FATEC-JCR-2DSM-UX-2026-1-seunome**
  2. Se ainda não existir, você deverá criar a pasta da atividade: **P1-Conteudos/Atividades/Atividade-Aula03/README.md**
  3. Faça o **commit** do pdf da atividade feita na pasta.
  4. Em seguida copie o **link** do pdf.
  5. Acesse o **Kanban-UX-2026-1** da disciplina que se encontra no repositório da professora.
  6. Clique no card: **Atividade-Aula03**.
  7. No comentário, cole o **link** do pdf da atividade que você fez.
  8. Volte ao seu repositório e acesse o seu **Kanban-UX-2026-1**.
  9. Mova o card **Atividade-Aula03** para a coluna **Entregue**.