

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.
 - Incluam: 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:	
Frustrações:	
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**.

Etapas 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.ª 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**.