

Aplicativo de Ingressos para shows de bandas de Rock

Andressa Mendes

Overview do Projeto



Sobre o produto:

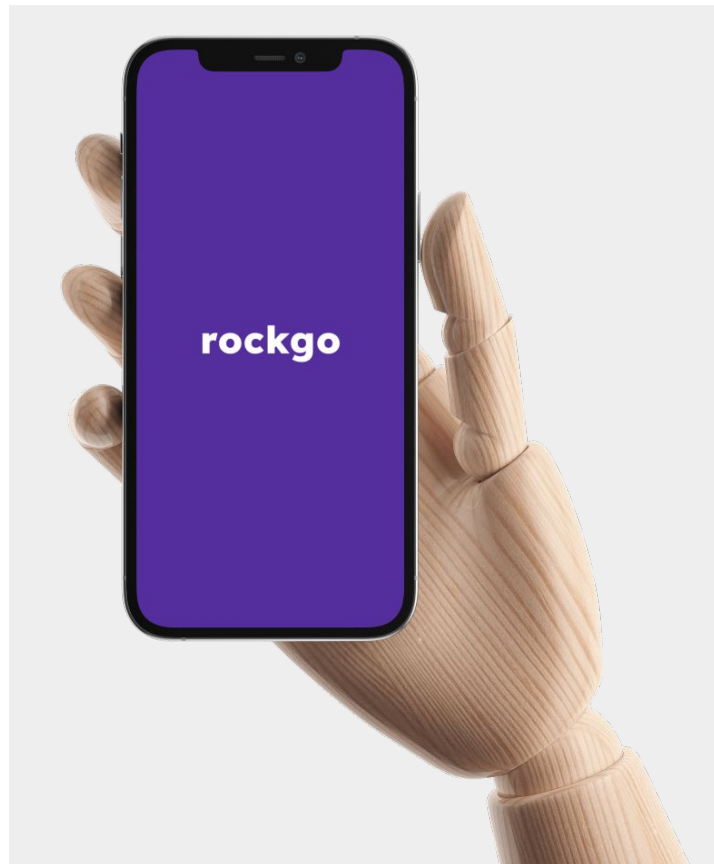
Criação de um Aplicativo de compra de ingressos para shows de bandas de rock.



Duração do projeto:

Início: 31 de agosto de 2022

Término: 06 de janeiro de 2023



Overview do Projeto



O problema:

Dificuldade ao comprar ingressos para shows e falta de aplicativos mobiles para compras de ingressos.



O objetivo:

Melhorar a Experiência do Usuário ao comprar ingressos para shows.

Overview do Projeto



Meu papel:

UX Researcher e UX / UI Designer.



Responsabilidades:

Pesquisas, wireframes, testes, prototipagem.

Entendendo o usuário

- Pesquisa com usuários
- Criação de personas
- Identificação de problemas
- Mapas de Jornada do Usuário

Pesquisa com usuários: Sumário



Foi conduzido pesquisas de formulários com diferentes grupos para entender suas dificuldades e necessidades ao comprar ingressos para shows utilizando serviços online.

Foi constatado que uma grande parte dos usuários fazem uso de sites ao invés de aplicativos para compras de ingressos. Ao utilizar um serviço eles prezam por facilidade, praticidade e segurança na hora da compra, algo que falta nos atuais sites de compras.

Pesquisa com usuário: Problemas

1

Problemas Técnicos

Sites muito utilizados para compras apresentam problemas como travamentos e bugs.

2

Falta de Apps

Não são conhecidos muitos aplicativos que são utilizados para compras de ingressos para shows.

3

Falta de acessibilidade

Falta de sites com layout claro e objetivo para o usuário.

Persona: Amanda Silva

Problema:

Amanda Silva é uma estudante de Publicidade que quer comprar ingressos de forma rápida e fácil para assim conseguir ir a um show que ela tanto deseja.



Amanda Silva

Idade: 25 anos

Educação: Universidade Cruzeiro do Sul

Cidade: Belo Horizonte, Minas Gerais

Família: Mora sozinha com sua calopsita

Ocupação: Cursa Publicidade e Propaganda

“Rock está no meu sangue, é algo que faz parte de mim, sabe? Cresci ouvindo e até hoje sou apaixonada”

Metas

- Ir a vários shows de suas bandas favoritas;
- Ter facilidade ao comprar ingressos;
- Poder utilizar serviços confiáveis e ágeis;

Frustrações

- Sites lentos;
- Sites com bugs;
- Falta de segurança;
- Layouts confuso;

Amanda Silva tem 25 anos e cursa Publicidade e Propaganda. Seu gênero musical favorito é o Rock, então ela está por dentro de vários assuntos dentro do mundo musical, inclusive quando bandas que ela ouve fazem shows no Brasil. Ao comprar ingressos pela primeira vez para um show de sua banda favorita, ela gostaria de ter mais facilidade ao utilizar o site pois travava muito.

Mapa da Jornada do Usuário

Mapa da Jornada do Usuário para persona Rafael Ribeiro, é observado a necessidade de um aplicativo melhorando assim a experiência de compras.

AÇÕES	Antes de comprar o ingresso	Encontrar um site confiável para compra de ingressos	Preencher informações	Fazer pagamento	Etapa final de comprar um ingresso
TAREFAS	A. Separar cartões de crédito. B. Separar documentos como RG, CPF.	A. Pesquisar por um site que seja confiável e acessível.	A. Preencher dados pessoais. B. Escolher assentos, áreas.	A. Preencher dados de pagamento. B. Confirmar pagamento.	A. Finalizar compra. B. Receber comprovante.
SENTIMENTOS	Animado Esperançoso	Atento Confuso	Atento Ansioso	Atento Impaciente	Feliz Ansioso
MELHORIAS	Aplicativo de compras de ingressos onde é possível salvar informações úteis.	Um aplicativo acessível e prático.	Ter a opção de salvar dados para futuras compras.	Ter a opção de salvar dados para futuras compras.	Receber um feedback por ter realizado a compra.

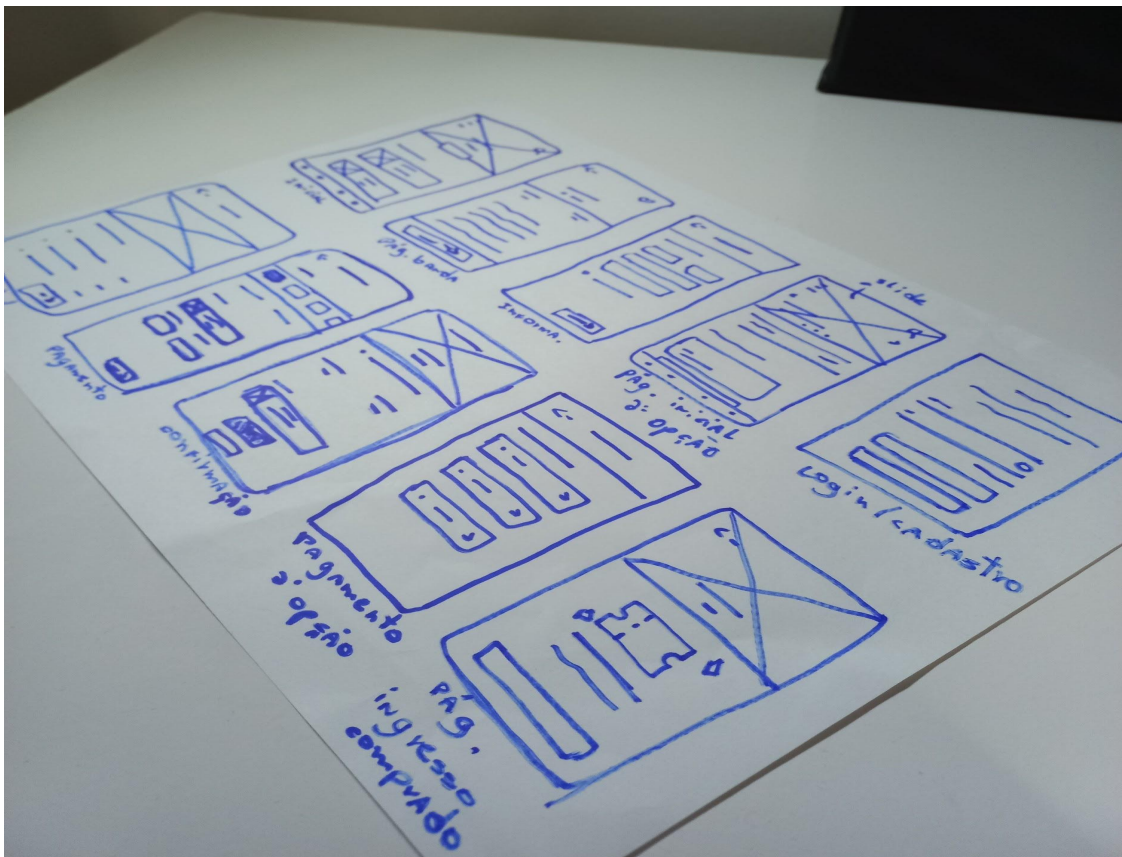
Começando o Design

- Rascunhos
- Wireframes Digitais
- Protótipo de baixa-fidelidade
- Teste de usabilidade

Paper wireframes

Primeiros wireframes feitos no papel para o fluxo principal do usuário dentro do aplicativo no percurso de compra de ingressos.

Ao todo foram 40 ideias de telas desenhadas.



Digital wireframes

Primeiro wireframe para a tela inicial (homepage) do aplicativo.

Contém um menu hambúrguer, uma lupa para pesquisa, um banner de uma banda em destaque, localização atual do usuário e algumas recomendações de bandas.

Banda em destaque

Bandas recomendadas



Digital wireframes

Primeiro wireframe para a tela de página da banda a se apresentar.

Contém informações sobre o evento tal como local, dia, horário, breve descrição do evento e informações gerais.

Banda em destaque

Opção de favoritar ingresso

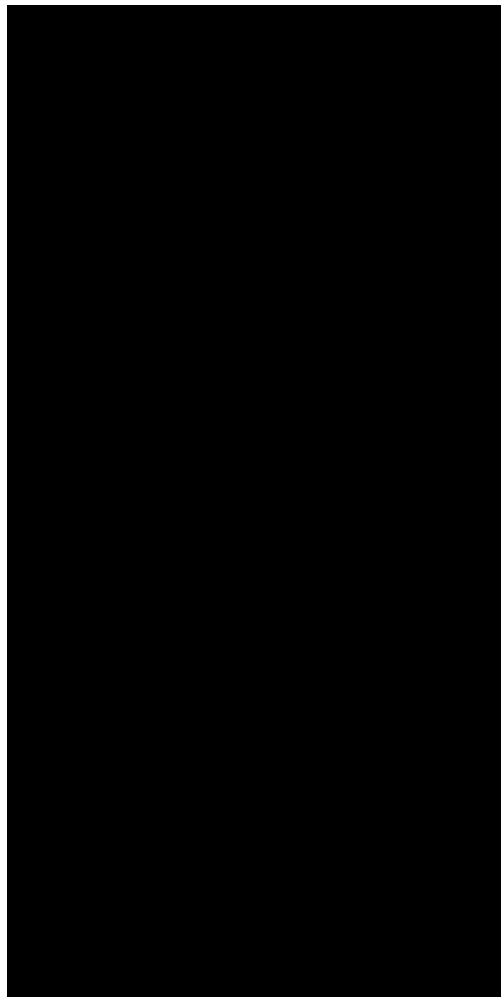
Informações sobre o evento



Protótipo baixa-fidelidade

[Link Protótipo baixa-fidelidade](#)

Protótipo de baixa-fidelidade
utilizado nos testes de usabilidade.



Teste de usabilidade: Insights

Foi conduzido dois testes de usabilidade não-moderados, com participação de 5 participantes cada..
Duração de aproximadamente 10 minutos, seguindo um Script pré-definido de tarefas a serem realizadas no aplicativo.

Rodada 1

- 1 Alguns participantes apresentaram certa dificuldade durante o percurso da compra.
- 2 Alguns participantes acharam que o visual do aplicativo pode interferir no processo de compra.

Rodada 2

- 1 Todos os participantes conseguiram concluir o fluxo de compra com sucesso.
- 2 O visual do aplicativo não interferiu no processo de compra
- 3 Mudança do banner principal na página inicial.

Refinando o Design

- Mockups
- Protótipo de Alta-fidelidade
- Acessibilidade

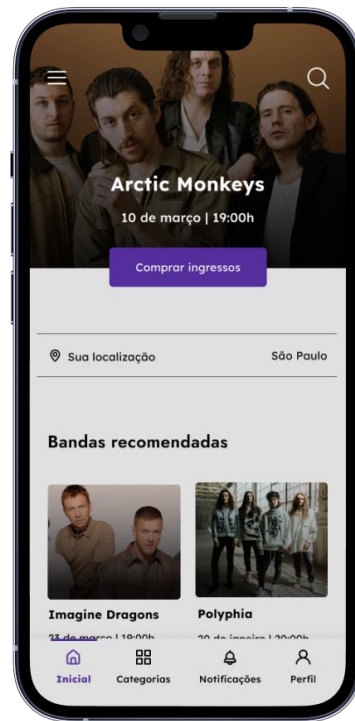
Mockups

Feito o **primeiro** estudo de usabilidade algumas mudanças foram feitas: o banner dos shows ampliaram e as informações ficaram na parte inferior da imagem, pois a visualização antiga era pequena.

Antes do primeiro estudo de usabilidade



Depois do primeiro estudo de usabilidade



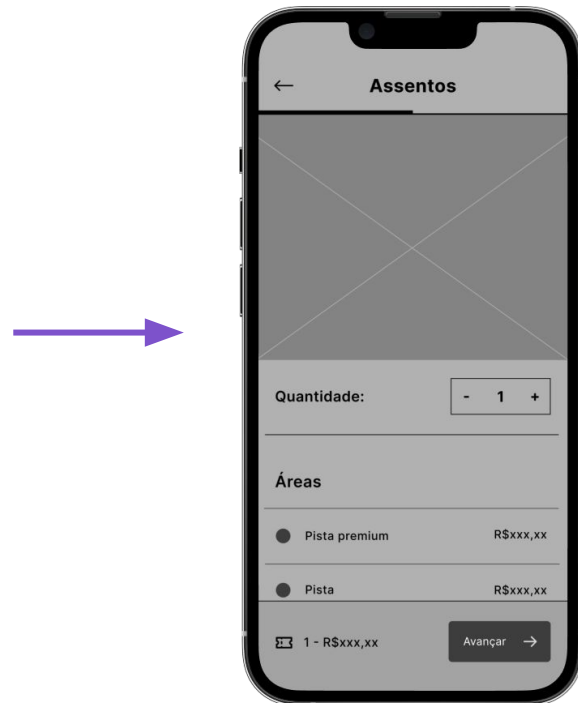
Mockups

Feito o **primeiro** estudo de usabilidade, algumas mudanças foram feitas: devido a certa dificuldade dos participantes na etapa de quantidade e escolha de áreas, foi adicionado uma seção na parte inferior que, quando o usuário seleciona a quantidade e a área, essas informações serão atualizadas de acordo com o que foi escolhido, situando o usuário dentro dessa seção.

Antes do primeiro estudo de usabilidade



Depois do primeiro estudo de usabilidade



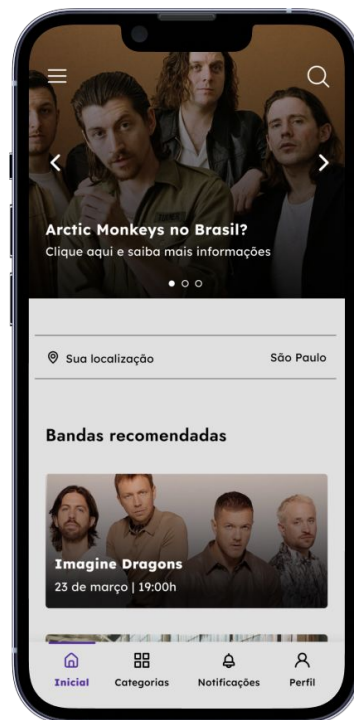
Mockups

Feito o **segundo** estudo de usabilidade algumas mudanças foram feitas: o banner inicial de ingresso no topo foi substituído por slides com informações sobre novos eventos e os banners de shows foram ampliados, pois os antigos eram pequenos, dificultando a visualização.

Antes do segundo estudo de usabilidade



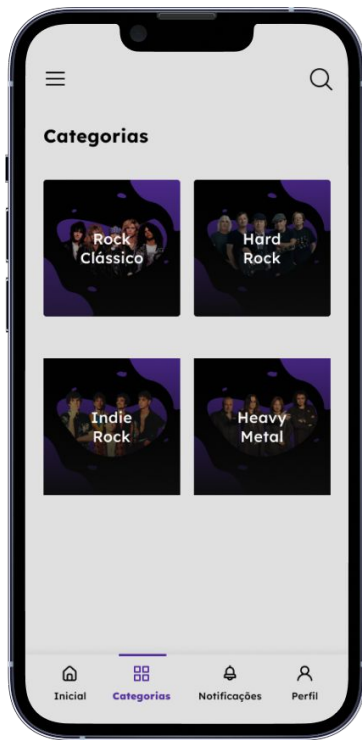
Depois do segundo estudo de usabilidade



Mockups



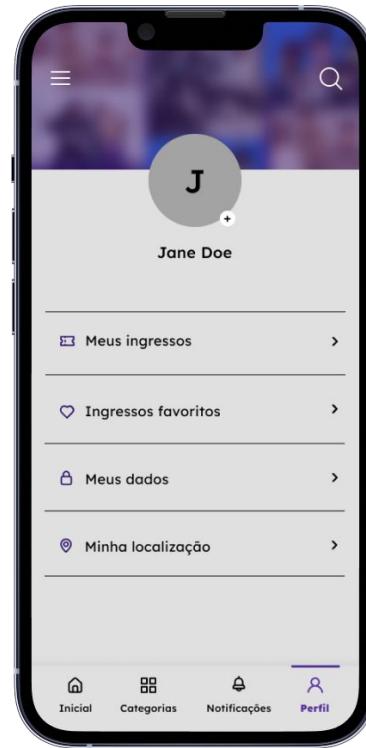
Página inicial



Categorias



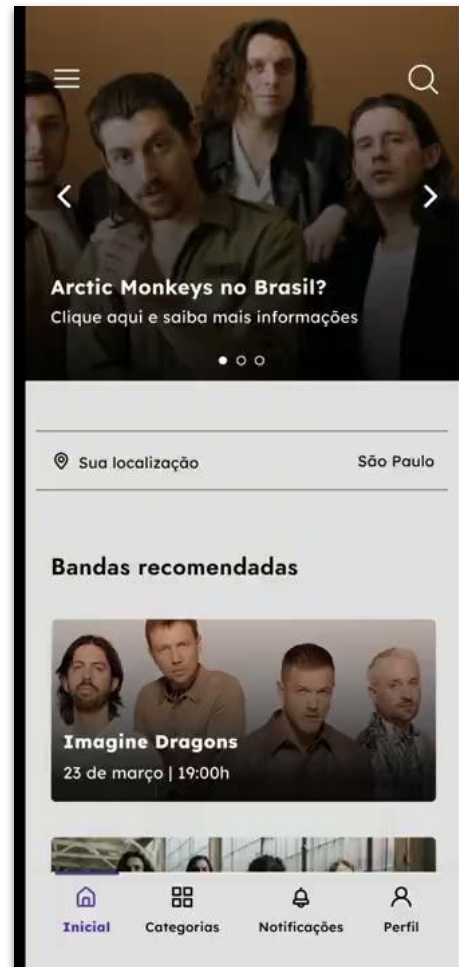
Notificações



Perfil

Protótipo alta-fidelidade

[Link protótipo alta-fidelidade](#)



Acessibilidade

1

Foi utilizado no protótipo inteiro cores com contraste 16 : 1, facilitando assim a leitura de informações durante o uso.

2

O aplicativo deverá possuir descrição de imagens, opção para falas e leitor de tela.

**Não termina
aqui**

- Conclusões
- Próximos passos

Conclusões



Impacto:

O impacto desse projeto pode ser medido como uma nova solução digital para jovens e adultos que queiram comprar ingressos para shows e antes não possuíam uma forma segura e viável de fazer.



O que eu aprendi:

Durante todo o processo de Desenvolvimento do produto e de Design Thinking aprendi a importância e a urgência de utilizar métodos, formas e novas maneiras de desenvolver soluções com foco no usuário em primeiro lugar.

Próximos passos

1

Desejo mudar o foco do aplicativo para bandas e festivais de rock brasileiros que precisam de mais reconhecimento, porém ainda deixando artistas e bandas estrangeiros como opção de compra no app.

2

Trabalhar mais na simplificação do uso do fluxo de compra do aplicativo.

3

Inserir um sistema de banco de dados seguro que facilite as compras feitas dentro do aplicativo.

Desenvolver uma aplicação em alguma linguagem de programação como React Native.

Vamos nos conectar!



Você pode entrar em contato comigo pelos seguintes meios:

- [Linkedin/AndressaMendess](#)
- [Instagram/mendxsui](#)
- [Site/AndressaMendes](#)
- [Behance/AndressaMendess](#)

Ou você pode me mandar um e-mail:

andressasilvam25@gmail.com