Grupo 2

Relatório(?) IUM

Oque é isso (Introdução)

Isso é uma tentativa de fazer algum tipo de dossiê da jornada do meu grupo na cadeira, visto que é um processo muito grande (6 meses para “um trabalho”) e que tem diversas etapas entrelaçadas. Oque eu quero dizer é que é complexo e várias ideias de como explicar o processo surgem, todas igualmente boas, a ponto de que é mais viável fazer um relatório e tentar explicar tudo de forma mais organizada escrevendo.

O'Que eu viso aqui é explicar todo o processo pelo que o grupo passou, o'que aconteceu com nosso produto à cada etapa, como nos sentimos, como tivermos as ideias, e em geral, como desenvolvemos nossa solução.

Claro que por isso ser um processo bem subjetivo (apesar de certa objetividade no método, ele é muito aberto) o'que eu escrevo aqui em certas partes não passa de tentativas de explicação, uma análise das nossas ideias e insights, (algumas tais foram inconscientes) e de onde eu acho que eles vieram. Existem partes, porém, onde as ideias são claras de onde vieram, seja de pesquisas ou entrevistas.

Vou dividir o relatório por tempo. Podendo ser semana à semana mas às vezes pula mais do que uma. Cada parte terá uma impressão inicial do que seria semana, depois tem o'que o grupo fez naquela semana(essa é geralmente a maior parte, com detalhes mais técnicos) e depois como o grupo se sentiu depois daquela semana (essa última pode até se relacionar com o relato de começo da semana da semana seguinte). Às vezes cada parte tem links, que servem ou para exemplificar o'que eu estava falando, ou para “provar” que fizemos o'que de fato eu estou falando.   
Algumas vezes, porém, nossas atividades não foram documentadas, como nas entrevistas(erro nosso, não transcrevemos), e diversos pontos foram feitos no papel ou na conversa. Procurei todos os papéis para digitalizar e disponibilizar, tais estão no Drive.

Enfim, o'que eu quero dizer é que vão ter algumas partes mais completas que outras e que meu intuito aqui é mais pra eu mesmo ter uma noção melhor do que ajudou o grupo, o'que poderia ter sido melhor e como o processo aconteceu.

Primeira Parte - Análise de Contexto e Síntese

Semana 1:

**Impressão inicial da semana.**

Não sabendo muito bem ainda sobre o'que é a cadeira. Não tinha muito o'que achar.

**O'Que fizemos**

**1.** Foi formado o grupo.

**2.** Pesquisas sobre o conceito introduzido de Design Thinking

Links:   
<https://www.youtube.com/watch?v=uvcygfK2LPs&list=PL4SrvqsowBdJ28eZW2mla-b7pEO7HukyY>

Esse vídeo tá no conteúdo disponibilizado pelo professor. Dá uma noção inicial muito legal, o vídeo talvez seja tão bom e simples que dá a impressão que os processos que ele fala são simples.

É bom também que já abre portas pra você ir pesquisando mais no Youtube se quiser.

<https://www.youtube.com/watch?v=RlQEoJaLQRA>

Outro vídeo interessante, sobre Bom Design.

**3.** Leitura do começo do livro

Mais sobre bom e ruim design. Já mostra certas provocações do que viriam ser problemas conhecidos por nós ao longo do período. Explicação sobre Design de interação. Nesse momento eu lembrei de livros que eu tinha lido que apesar de não diretamente falando sobre isso, dividia diversos conceitos como o Don’t Make Me Think e Universal Principles of Design, não sabia que iriam ser tão úteis ao longo do curso.

**4.** Decisão do tema

Usamos um Brainstorm inicial, em sala, mas fomos um pouco além inspirados e busquei alternativas no método científico, e já tentei englobar um pouco do Design Thinking no meio, ainda sem saber muito bem do que se tratava, agora que vejo no final.

**5.** Mapa Mental

https://coggle.it/diagram/WaQCaVl7ZgAB-ryG

Fizemos então um mapa mental que resumia nossa trajetória para chegar no tema, com as ideias que tivemos. E o nosso resultado final, que inicialmente tinha sido uma ideia de facilitar achar pontos de interesse numa região. Mas o foco aqui é mais em como desenvolvemos o processo, tanto que ao mudar de tema, foi muito fácil escolher outro visto que tínhamos todo um sistema criado: pensar no método científico para melhorar as ideias, depois ter o brainstorm e aplicar parte de um design thinking para escolher melhor qual seria e já refina-la.

**6.** Apresentação

Na apresentação foquei em falar do processo todo, basicamente explicado acima. Não usei slide, apenas o próprio mapa mental.

**Impressão final da semana**

Parecia que estávamos bem encaminhados no nosso problema, por ter feito esse processo todo, possíveis dúvidas que poderiam surgir em relação ao tema seriam facilmente resolvidas. O'Que deu a entender era que agora faríamos pesquisas sobre o tema.

Semana 2:

**Impressão inicial da semana.**

Depois de trocar de tema para Transição Ensino médio-superior, teríamos que pesquisar sobre isso, e de antemão já sabíamos que é um tema enorme, mas nosso mapa mental anterior poderia ajudar a delimitar problemas na área.

**O'Que fizemos**

**1.** Entendendo o conceito de Análise de Contexto

Links:

<https://www.youtube.com/watch?v=nFexlw96CZA>

<https://cdn2.hubspot.net/hubfs/455690/Ofertas/E-books/Arquivos/Livro_Design_Thinking_-_Inovao_Negcios.pdf>

Fomos atrás de entender melhor o'que exatamente era pra fazer, o livro Design Thinking: Inovação e Negócios ajudou por ter exemplos práticos, o vídeo disponibilizado no doc da cadeira ajudou a pensar fora da caixa, e me lembrou do livro The Design Of Everyday Things, que viria a ser um bom suporte. Mas no fim o'que definimos foi que precisávamos fazer uma pesquisa inicial de todo jeito.

**2.** Pesquisas sobre o tema: E.M e E.S

Links:

<https://coggle.it/diagram/WawRQ-gYVwABde7e> - Os links mais relevantes tão aqui dentro, dentre outras coisas que serão citadas mais à frente.

Pesquisamos bastante, era tanto conteúdo que fizemos outro mapa mental para nos ajudar a identificar áreas(ele ficou enorme). O'Que queríamos era delimitar um problema resolvível dentro do tema escolhido. O'Que tentamos fazer foi primeiro pesquisar um histórico de problemas nesse meio e como foram resolvidos. Isso nos levou à diversos dados de fontes secundárias que futuramente viriam a ser organizadas na síntese. Fizemos um Doc. para ir jogando os links que achávamos que continham informações relevantes. No fim uma pesquisa inicial se tornou uma fonte grande de dados secundários.

**3.** Pesquisa sobre Entrevistas

Sabendo que teríamos que reunir dados primários também, fomos pesquisar como fazer uma boa entrevista, para de fato tirar informações úteis. O método que usamos está bem explicado no Link do ponto 2.

**4.** A entrevista

Inicialmente alcançamos poucas pessoas, mas deu pra clarificar várias ideias que tivemos no brainstorm, também já estabelecemos contatos que seriam bons no futuro. Os pontos principais que descobrimos também estão no link. Basicamente conseguimos delimitar pontos que nos ajudaram e que futuramente fariam parte dos nosso critérios norteadores.

**5.** A análise da pesquisa + entrevista

Também no link, concluímos certas coisas que já delimitavam o problema que iríamos atacar mas ainda estava abrangente, além de que precisávamos confirmar os dados primários com mais pesquisas, e fazer entrevistas para ter uma interação maior com o usuário, porém achávamos que era melhor delimitar melhor o problema antes de fazer estas.

**6.** Estudos complementares

Links:

<https://www.youtube.com/watch?v=O0rlzDmsN18>

<https://www.youtube.com/watch?v=7TVP7oxjl1U>  
 Baseado ainda nos vídeos de começo, como estávamos ainda meio perdidos para delimitar mais o problema, fomos procurar alguns vídeos e leituras complementares. Eu vi que os livros que eu conhecia de Design não iam ajudar muito nessa etapa, mas certos vídeos no youtube deram uma noção legal de Design de interação, que viria a ser bem útil no futuro. Certas conclusões acerca disso estão também no link do tópico 2.

**Impressão final da semana**

No fim da semana ficamos com bastante dados, mas estávamos perdidos sobre o'que fazer com eles. Não sabíamos que logo viria a síntese que nos ajudaria bastante nisso. Sabíamos porém que ainda tínhamos que fazer mais pesquisa e a entrevista.

Semana 3:

**Impressão inicial da semana.**

Apresentamos mais sobre nossas descobertas, sem focar muito em dar os dados em si, pois eu acho chato. Ficou claro na apresentação que estávamos sem saber o próximo passo muito bem. A aula depois explicando sobre a síntese ajudou a tranquilizar e entender o'que deveríamos fazer.

**O'Que fizemos**

**1.** Entendendo a síntese

Links:

<https://coggle.it/diagram/WbRGO0jEEwABuStU>

Voltando para a literatura do Design Thinking : Inovação e negócios e para o livro da cadeira, tivemos uma noção melhor do que fazer : Pegar os dados que tínhamos e organizá-los. No Link acima na parte direita tem um resumo do que concluímos inicialmente. Vimos que tinham diversas estratégias, mas sabíamos que ainda tínhamos que fazer a entrevista e algumas pesquisas.

**2.** Formulando e preparando a entrevista

Com o feedback do professor na aula nós concluímos que iríamos fazer algumas entrevistas diretas para ter uma ideia mais direta de usuários e como eles viam o problema, para que tivéssemos mais insight de delimitá-lo e mais tarde solucioná-lo. Fizemos então entrevistas com perguntas diretas e “deixando o usuário falar” em algumas partes, isso fez com que tivéssemos uma visão mais ampla do problema, fazendo insights que não tínhamos tido antes. Isso está na parte final do mapa mental linkado no ponto 1.

**3.** Estudando as estratégias de síntese

Link:

<https://cdn2.hubspot.net/hubfs/455690/Ofertas/E-books/Arquivos/Livro_Design_Thinking_-_Inovao_Negcios.pdf>

Baseado bastante no livro Design Thinking Inovação e negócios, já citado antes, vimos diversas estratégias de síntese que resolvemos seguir, pesquisando ainda mais vimos certa ordem em que poderíamos fazer tais coisas. Assim, fizemos e foi um processo bem esclarecedor, pois pegamos todos os dados que tínhamos e organizamos eles, clarificando o'que faltava e onde de fato estava o problema a ser resolvido. Todos os resultados estão no link da parte 1, no mapa mental.

**4.** Pesquisas adicionais

Links:

<https://www.youtube.com/watch?v=4N5arlodPGw>

<https://www.youtube.com/watch?v=2Dtrkrz0yoU&t=543s>

Depois de completar a síntese com o'que achamos necessário, fomos pesquisar coisas adicionais pois sabíamos que nossa pesquisa estava incompleta, nos deparamos com uma série de vídeos bem interessante que ajudou durante boa parte da cadeira. E também o vídeo disponibilizado pelo professor, que dá uma ideia massa de como funciona o Design Thinking na prática de uma empresa.

**5.** Análise de competidores

Era pra termos feito semana passada, mas não tínhamos achado muita coisa, com o feedback do professor procuramos melhor e achamos certas ideias anteriores a nossa que de fato próximas ao nosso tema. Como ainda não sabíamos muito bem o que iríamos abordar em específico(tínhamos só o problema “geral”), ficou difícil analisar o que poderíamos tirar dos competidores, mas no Link do mapa mental tem o que viria a ser os competidores que chegaríamos a analisar mais para frente.

**6.** Apresentação

Focamos em explicar as estratégias de síntese que usamos, e também o que concluímos com ela, e explicar como estávamos no sentindo em relação à pesquisa, que ainda faltava um pouco para delimitarmos melhor o problema, mas apesar disso nossa síntese foi bem proveitosa.

**Impressão final da semana**

O Feedback do professor nos clareou que o processo é na verdade bem circular e que era normal precisar fazer mais pesquisas ao longo do processo. Presumimos então que na próxima semana daremos alguns passos para trás para concluir mais da pesquisa.

Semana 4 e 5:

**Impressão inicial da semana.**

Estávamos relativamente avançados na síntese, então no começo da semana vimos que precisamos focar mais em pesquisa, mas também faríamos outras estratégias de síntese explicadas pelo professor na aula, já usando os dados novos da continuação da pesquisa.

**O'Que fizemos**

**1.** Entendendo as novas estratégias de síntese : Context map e Jornada do usuário.

Jornada do usuário já tínhamos uma noção, pois ele está no já citado livro Design Thinking Inovação em Negócios, mas o context map foi difícil de achar uma definição boa. Decidimos fazer uma “Versão própria” onde falamos pontos de interesse ao redor do nosso problema que não necessariamente seriam abordados por nós, mas que poderiam fazer diferença, como leis que regulamentam educação.

**2.** Mais entrevistas

Com as entrevistas da semana passada, pudemos fazer perguntas mais específicas com pontos que queríamos saber mais, estávamos em dúvida no quanto o âmbito familiar poderia impactar no nosso problema, e como poderíamos abordar tal ponto. A verdade é que tínhamos dados organizados mas faltava algo para conseguir por esses dados em alguma solução prática.

**3.** Mais pesquisa

Links:

<https://eric.ed.gov/?id=ED366101>

<https://academic.oup.com/occmed/article/64/5/392/1438703>

https://academic.oup.com/occmed/article/63/6/410/1369661

De acordo com o feedback do professor, fomos atrás de mais artigos científicos sobre o tema(tínhamos achado apenas um que está no mapa mental da segunda semana), decidimos focar em algum histórico em relação ao nosso problema no exterior, pesquisando papers em inglês, apesar de nosso foco ser no Brasil.

O que achamos confirmou bastante o que suspeitávamos das entrevistas, o que nos deixou mais tranquilos, que é basicamente os 3 grandes focos que beiravam nosso problema: A família, a pedagogia na escola, e o contexto com a faculdade(esse sendo maior problema no brasil, como vimos no artigo da segunda semana).

**4.** Context Map e Jornada do usuário

Então fomos completar nossa síntese fazendo as estratégias aprendidas no começo da semana, os novos dados que reunimos ajudaram e já usamos eles também pra fazer mais cartões de Insight e de certa forma, ampliar nosso mapa de empatia, que juntamos com a jornada de usuário.(está no drive, em “coisas que não da para por nos mapas mentais”)

**5.** Tirar conclusões da síntese

Links:

<https://coggle.it/diagram/WcfzyWjgVAABxJuv>

Viamos que o próximo passo era pegar os dados organizados das sínteses e começar a tirar conclusões concretas daquilo, em outras palavras, ver como aquilo nos ajudaria a encontrar uma solução para o problema. O link acima explica bem como estávamos nos sentindo: Tinham 3 principais âmbitos(já explicados) mas não sabíamos como abordar os 3, ou se até cabia a nossa solução abordar-los em sua completude.

Decidimos que a melhor forma de saber isso era na verdade, já tentar pôr em prática as ideias que tínhamos, pensando em que tipo de plataforma e quais features ela teria, pois assim veriamos no mundo real, se cada um dos problemas poderia ser resolvido, ou pelo menos teríamos uma noção melhor, saindo do mundo das ideias.

6. Um breve resumo de como imaginávamos a solução

Como estávamos um pouco adiantados em relação à síntese de dados, pensamos já em como seria nossa solução para o problema, ainda tentando abordar os 3 focos(que acabamos abandonando por ser muito difícil apenas uma solução que resolva os três), no Link do mapa mental é possível ver como estávamos pensando: “acredito que podemos abordar uma forma de acompanhamento psicológico + tutorias em assuntos de interesse, a serem combinados de acordo com o tempo disponível do cliente. Resultados para avaliação do cliente poderiam ser dados com base em seu desempenho e empatia pelas áreas introduzidas a ele, além de seu emocional”

Depois veríamos como essa solução poderia ser inviável por tentar resolver muitos problemas de uma vez.

7.Apresentação

Tivemos duas semana sem aula nesse meio tempo, então a apresentação foi explicando desde as sínteses anteriores e como as melhoramos, e com um foco maior nas conclusões que tínhamos tirado da síntese(está bem explicado no mapa mental dessa semana, linkado na parte 5).

Não falamos muito dos novos dados recolhidos, pois além de eu não gostar de falar sobre dados, a semana tinha um foco maior na síntese.

**Impressão final da semana**

Estávamos confiantes, principalmente por nossas pesquisas terem em sua maioria confirmado o que nosso dados primários diziam, porém relutantes para não cair no “confirmation bias”, citado diversas vezes nas apresentações. O próximo passo para nós já era tentar imaginar a solução, visto que achávamos que tínhamos tudo que precisávamos.

Semana 6 e 7 :

**Impressão inicial da semana.**

Fizemos uma atividade em grupo que explicava sobre as dinâmicas de grupo, passo esse que não conhecíamos, mas que viria a ajudar muito na fase que viria: Botar todas as ideias que tivemos em prática. Então nossa impressão era que iríamos fazer as dinâmicas e partir para o que já estávamos tentando fazer de fato: A solução final.

**O'Que fizemos**

**1.** Entendendo as dinâmicas de grupo

Links:

[https://www.mycoted.com/Category:Creativity\_Technique](https://www.mycoted.com/Category:Creativity_Techniques)s

O professor disponibilizou um conteúdo rico em diversas estratégias de dinâmicas geradora de ideias, e fomos pesquisar mais sobre isso. Nos livros que estávamos consultando até então, não tinha muita coisa nomeadas de dinâmicas de grupo, apesar de ter exemplos práticos de estratégias desse tipo. Fomos então para o que o professor mandou mesmo.

Existiam diversos tipos de dinâmicas e ficamos perdidos quanto a quais usar, mas fomos achando umas que pareciam bastante com o que já fazíamos normalmente, e essas foram levando para outras, que líamos e íamos anotando para usar depois.

**2.** Fazendo as dinâmicas de grupo

Links:

<https://docs.google.com/presentation/d/1JLmYRpnS0zJlhUK9GYucIqZzBbokDwbqywWjxraTfbA/edit#slide=id.g25b298bc1d_0_0>

A partir do slide 17 basicamente.

<https://docs.google.com/document/d/1gvjOIJ3PeU58h6dxfVYRIlKW73w1G666xl08GyhNGUQ/edit>

Como achávamos que tínhamos pesquisado bastante, fomos direto já fazer as dinâmicas( e pra ser sincero, elas pareciam bem divertidas), vou botar já nessa parte 2 um Link para um doc que tem um resumo das dinâmicas que usamos e mais ou menos o que concluímos de cada uma. Vale lembrar que íamos de uma para outra muitas vezes de forma bem orgânica, à ponto que provavelmente inconscientemente usamos mais do que isso.

**3.** Conclusão das dinâmicas de grupo

A última dinâmica feita, o Free Association, levou bem organicamente para uma discussão direta sobre nosso App, geralmente eu falava “fecha os olhos, pensa que tu pegou o celular e abriu nosso app, o que tu vê?”(isso foi tirado basicamente do Free Association), e assim fomos criando ideias de features na prática. Não sabíamos que isso ajudaria muito no próximo passo: A prototipagem.

**4.** Apresentação

Foi apresentado basicamente uma explicação de cada dinâmica de grupo e como foi feita, usamos um slide para clarificar melhor. Tentei explicar o máximo possível de como foi a interação dentro do grupo durante as dinâmicas, o processo em si, invés do resultado. Mas falei de como o Free Association nos levou a diversas ideias práticas no App.

**Impressão final da semana**

Ficamos bem satisfeitos com as dinâmicas, foi bastante divertido fazê-las e elas nos levaram a pensar em coisas não consideradas antes e a se achar no processo no sentido de clarear os dados antes muito abrangentes para focar apenas no principal. Dos 3 grande focos antigos, iríamos trabalhar mais com apenas um deles. Nessas semanas deixamos a literatura de lado, o que viria a pesar adiante quando voltaríamos para ler o que faltava.

Segunda Parte - Prototipagem e Testes

Semana 8-10 :

**Impressão inicial da semana.**

Links:

<https://docs.google.com/presentation/d/13RNc7624HgRvwbGW0FKBGa_DeVs3I0p8Ar0xWf0Ok4k/edit#slide=id.p5>

Oque iriamos fazer agora era partir para a prática: fazer protótipo de baixa fidelidade. Fizemos em sala um slide que nos guiaria para fazer tais protótipos, tal slide vai estar linkado nas próximas partes. Aqui eu finalmente achei que usaria mais a literatura prévia que eu conhecia, citada no começo do relatório, Don’t make me think e Universal Principles of Design, que falavam mais justamente da prática, que seria abordada agora.

**O'Que fizemos**

**1.** Aprendendo sobre protótipos de baixa fidelidade

Links:

<http://www.designkit.org/methods>

O livro Design Inovação em negócios dá exemplos práticos, e fala sobre o nível de fidelidade também. Outro site muito legal, que só fomos usar mais agora, mas já tínhamos conhecimento é o design kit, lá tem bem organizado várias coisas interessantes. De resto apenas pesquisas no google para achar mais informações.

**2.** Testando plataformas de prototipagem

O professor disponibilizou um dos com diversas plataformas em que poderíamos fazer os protótipos de baixa fidelidade, e fomos então testar alguns.

Testamos o Marvelapp e o NinjaMock, sem muito sucesso. Não estávamos conseguindo sair muito do 0. Sabíamos as features, mas como aplicá-las? Não se tinha pensado nisso. Então tentamos por um tempo fazer mesmo assim, mas decidimos fazer outra reunião em grupo para decidir melhor isso.

**3.** Pré-Prototipagem - Reunião

Numa reunião gigante, fomos pegando as ideias de features que tínhamos, e fomos fazendo cada tela no papel, num processo que no futuro saberíamos que já existe. O maior pé atrás aqui era pois estávamos fazendo bastante coisa sem o feedback do usuário, apenas com nossos próprios conceitos e como imaginávamos eles. O'Que no futuro descobririamos que é bem comum, por todas nossas fases anteriores poderíamos fazer isso tranquilamente como um pontapé inicial, e apenas depois confirmar tudo a partir de testes.

**4.** Pré-Prototipagem - Reunindo conhecimentos prévios

Links:

<https://docs.google.com/presentation/d/1jOAAqn0N_017dKqByUQmeXQPNhs17HznvPptWHwxfa8/edit#slide=id.g293119bf10_0_1254>

Depois da reunião, vimos que precisávamos pegar vários conceitos já conhecidos por nós e aplicar na prototipagem, invés de só se reunir e fazer de cada jeito. Foi onde o livro Universal Principles of Design entrou. O'Que nós fizemos foi reunir diversos conceitos simples, fáceis de entender e de aplicar, e fomos reunindo-os para usar na futura prototipação. Conceitos como 8020, Hicks Law, Guttenberg Diagram, etc. Alguns deles estão no slide linkado acima.

O'Que pretendíamos fazer era usar esses conceitos junto com as telas definidas na reunião para criar a UI e UX do app.

(imagem está no drive na pasta “coisas que não dá para botar nos mapas mentais” )

**5.** Finalmente a prototipagem

Finalmente nos sentimos confiantes para voltar ao protótipo. Dessa vez usamos o Invision, e foi mais um trabalho de se acostumar com a plataforma, e mexer em plataformas de desenho, pois você tem que importar a tela em png ou photoshop.

Foi bastante demorado até conseguirmos fazer uma versão inicial, mais por falta de costume.

A nossa versão inicial era bem básica, pois estávamos um pouco atrasados para começar a testar, então queríamos ir pelo menos testando algumas features iniciais, enquanto fazíamos algo mais estilizado.

Algumas das telas iniciais estão no slide disponibilizado, as mesmas e outras estão no drive, na pasta “Coisas da prototipagem”.

**6.** Testes embrionários

No final da semana conseguimos fazer alguns testes com potenciais usuários, uma menina que saiu da faculdade e queria entrar de novo, e outra estudante do E.M. Nessa etapa ainda não tínhamos usado o método que futuramente usaríamos, do livro Don’t Make Me Think, e foram testes mais com oque tem no Slide, saber se conseguiam navegar, saber se se sentiam perdidos com o conteúdo, etc.

Os testes que fizemos depois foram mais esclarecedores, pois fizemos com mais pesquisa e sabendo o'que procurar.

**7.** Apresentação

Focamos em passar as dificuldades que tivemos durante o processo, e como conseguimos supera-las. Explicamos como aconteceu a reunião e o'que nos levou a procurar auxílio no livro Universal Principles of Design, de onde tiramos bastante dos conceitos que nos permitiram começar a prototipagem satisfeitos.

**Impressão final da semana**

Sentíamos que estávamos atrasados em relação aos testes, mas o nosso protótipo passou por tantas baterias de testes “internos” (nossos próprios critérios do que era bom), ele estava razoável. Tínhamos criado um tipo de “Framework” que ajudaria muito caso precisássemos de novas telas, o'que tranquilizou bastante. Agora teríamos que estudar sobre Testes de Usabilidade.

Semana 10+ :

**Impressão inicial da semana.**

Teríamos que fazer diversas baterias de testes, com usuários, e também ir aplicando os conceitos de design para ir melhorando a UX e a UI do nosso App. Então nosso foco seria em procurar usuários, aprender a fazer os testes, e ir fazendo o mais rápido possível. Erre, mas erre rápido é, inclusive, um dos conceitos e é isso que queríamos fazer.

**O'Que fizemos**

**1.** Aprendendo sobre testes de usabilidade

Links:

<https://www.youtube.com/watch?v=9wQkLthhHKA>

<https://www.youtube.com/watch?v=BrVnBdW6_rE>

Voltando para o livro de Krug: Don’t make me think, ele dedica metade do livro para tais testes de usabilidade, e melhor: ele visa justamente pessoas que querem fazer os testes “low budget”, o'que é perfeito para nós. O grupo deu uma lida e daí já pegamos o ponta pé para fazer testes mais sérios do que os que haviam sido previamente feitos.

Enquanto isso o próprio time já ia discutindo sobre a estilização do App, qual fonte? Qual cor? Coisas como essa que passariam primeiro pela nossa mão, para depois ir para o usuário testar.

Fomos procurar exemplos práticos de testes, para sair um pouco apenas da literatura, e achamos vídeos muito interessantes que nos ajudarão a ter uma noção melhor de como realizar os testes, e não só das técnicas como no livro.

**2.** A estilização

Links:

<http://www.colorobjects.com/en/color-columns/the-colour-real/item/357-psychology-of-colour-in-the-educational-environment.html>

Voltamos um pouco para pesquisar que cores melhor encaixariam num app de educação, assim como fontes. Fomos então vendo como apps mais comuns tem seu layout, pois queremos que os usuários sintam como se já soubessem mexer em tudo, afinal, são estudantes sem tempo.

Daí veio uma ideia de como ficariam as novas telas, mas que só faríamos depois da bateria de testes.

**3.** Testes, testes, testes!

Nossos testes começaram com um híbrido entre as telas antes mostradas em sua forma básica(de novo, no drive) e as ideias que tínhamos de estilização, pedíamos para o usuário navegar, às vezes apontando certas coisas, às vezes só deixando e vendo como ele se sentia.

Por enquanto não tínhamos todo o material para fazer os testes de fato como queríamos(de novo, baseado no livro de Krug), mas era um bom começo. Esses testes nos levaram as telas que é possível ver no drive(pastas “coisas da prototipagem” na “parte 2”).

O processo de testes foi uma coisa bem dinâmica, recebíamos feedback e já íamos pensando em cima dele em como melhorar.

Foram vários “mini-testes”, mas em geral três grandes mudanças, estando elas todas no Drive.

**4.** Apresentação

Fizemos um Pitch de 5minutos, mostrando como mostraríamos para um possível investidor, mas sempre tendo em mente que o público seria mais flexível. Foi bem rápida, uma amostra do conceito, depois mostramos algumas telas e como o nosso produto poderia impactar a vida das pessoas.

**Impressão final da semana**

Não acabou a semana ainda.

# 

# Trabalhos citados

Livros :

PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação. Bookman, 2005.

Don’t Make Me Think, Steve Krug

Design of Everyday things, Donald Norman

Design: Inovação em negócios, MAURÍCIO VIANNA, YSMAR VIANNA e outros

Diversos artigos já linkados, sites e vídeos.