



_APLICANDO UX DESIGN EM

projetos digitais

cases da Catarinas Design

catarinas



Esse ebook tem o objetivo de mostrar que é possível inserir UX design na sua empresa, startup ou projeto. Neste material apresentamos cases reais realizados na Catarinas Design para clientes com variados budgets.

Somos uma empresa de Florianópolis que atua na área de design de interação com consultoria de usabilidade, pesquisa com usuários e também com soluções digitais como interfaces de software, websites e aplicativos mobile.

PRIMEIRO, POR QUÊ?

_Você já teve dúvidas do tipo...

- Minha interface está agradando meu cliente?
- Será que meus usuários conseguem realizar as tarefas desejadas sem maiores dificuldades?
- Eles ficam satisfeitos ao utilizarem o meu produto?
- Ou saem estressados com o insucesso ou barreiras encontradas no sistema?

SE SIM...

IT'S TIME!!



Comece a se preocupar com a experiência de seu usuário!

Investir em uma boa experiência de seu cliente não apenas vai poupar reclamações para sua empresa mas também vai **enconomizar o seu dinheiro!**

Como já falamos em outros materiais, motivos não faltam =)

cases

_BY CATARINAS DESIGN





PROJETO JOINTI

startup de recrutamento e
seleção de vagas na área de
tecnologia



PÚBLICO ALVO

- _empresários, profissionais de RH
- _profissionais da área de TI

DESAFIO

_criar para o usuário do perfil “empresa” uma interface que resumisse a informação de forma a facilitar a escolha de um profissional para contratação

CENÁRIO

_projeto para startup com prazo e escopo reduzidos.
Participação próxima do cliente e equipe de desenvolvedores
no fluxo de navegação e arquitetura da informação

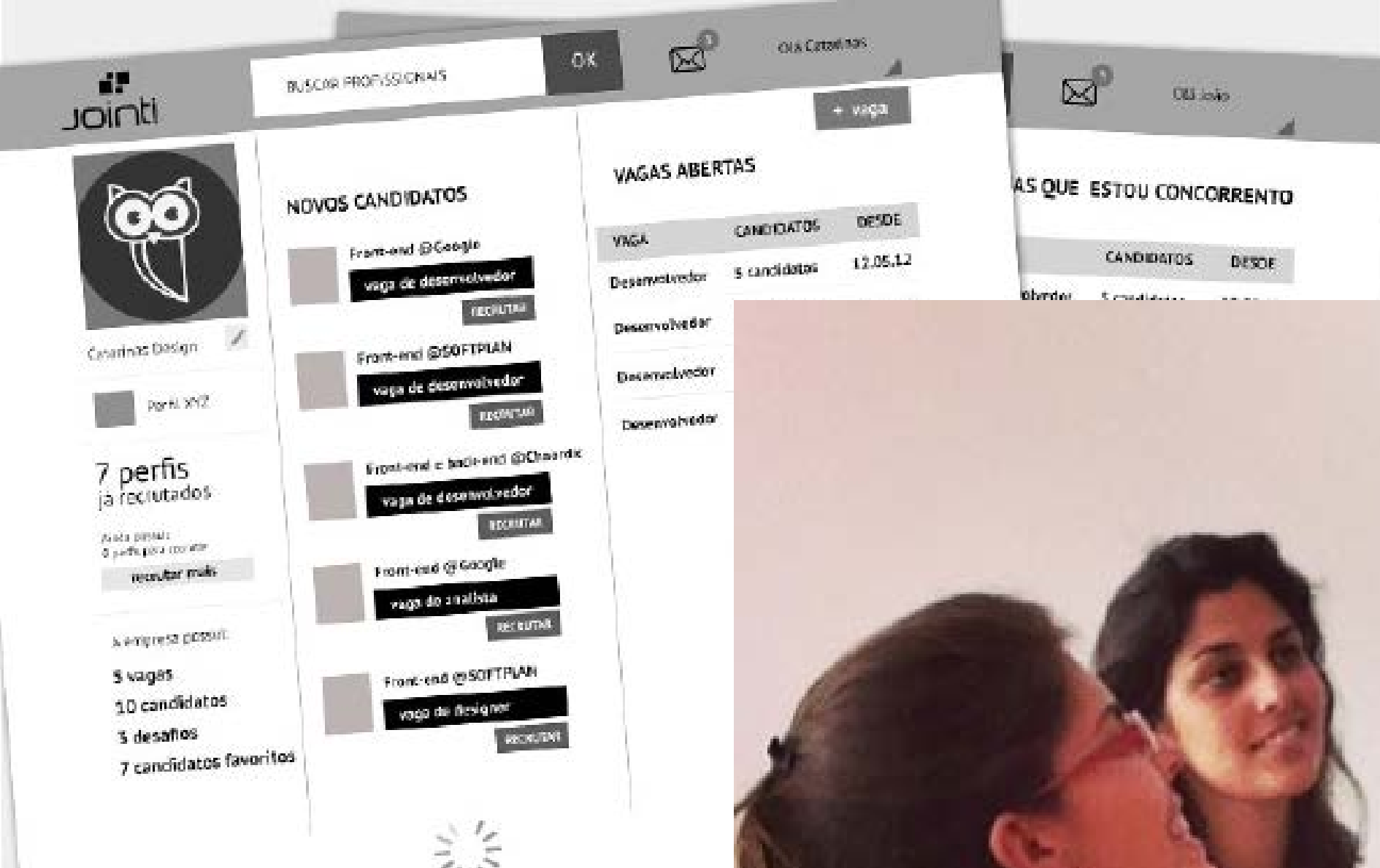
VALIDAÇÃO INTERNA

Como a Catarinas se enquadrava no público alvo potencial do aplicativo, colocar-se no lugar do usuário para o processo de validação interna foi um método produtivo para uma construção colaborativa

***DICAS**

- _em caso de emergência, comece pelo mais simples
- _o seu colega poderia ser um cliente?
- _ uma opinião de fora (quase sempre) pode ser útil
- _forma rápida e barata de validação

- _listagem dos conteúdos e recursos do aplicativo
- _estudo de taxonomia que fosse de fácil reconhecimento para o público-alvo
- _desenho dos fluxos dos esboços junto ao cliente e devs para uma validação mais dinâmica
- _criação coletiva dos wireframes
- _concepção do projeto gráfico



**IDEAÇÃO,
FLUXOS E
WIREFRAMES**



RESULTADO

JOINTI





PROJETO G4DECISION

plataforma de visualização
de grandes quantidades de
dados por período de tempo



PÚBLICO ALVO

- _gestores de órgãos públicos
- _funcionários do governo
- _conhecimentos em tecnologia de nível iniciante/intermediário


DESAFIO

_releitura da interface piloto do sistema, focando na melhoria da usabilidade e transformando ações e termos técnicos em recursos de fácil compreensão

CENÁRIO

_startup ainda sem clientes na base, todo o conhecimento e experiência sobre o problema vinha da bagagem e vivência no problema por parte dos stakeholders. Usuários chave do produto tinham um perfil bastante inacessível para contato

ENTREVISTAS COM STAKEHOLDER



Por tratar-se de uma área técnica bastante específica e devido a forte experiência dos fundadores do projeto no assunto, foi de extrema importância o entendimento de suas motivações e percepções no que diz respeito ao lançamento da solução

***DICAS**

O método aplicado foi bom para:

- _entender como indivíduos pensam
- _compreender qualitativamente suas motivações e expectativas
- _aproveitar os conhecimentos e bagagem dos stakeholders do projeto

_estudo sobre o produto e sobre o universo de visualização de dados

_delimitação do público alvo e mapeamento empírico do perfil de uso e comportamento

_entrevista com stakeholder para entendimento do problema motivação do projeto

_mapeamento com stakeholder da proposta de valor e objetivo do app

01 [stakeholders]

Quais problemas/necessidades o aplicativo visa resolver?

Alexandre

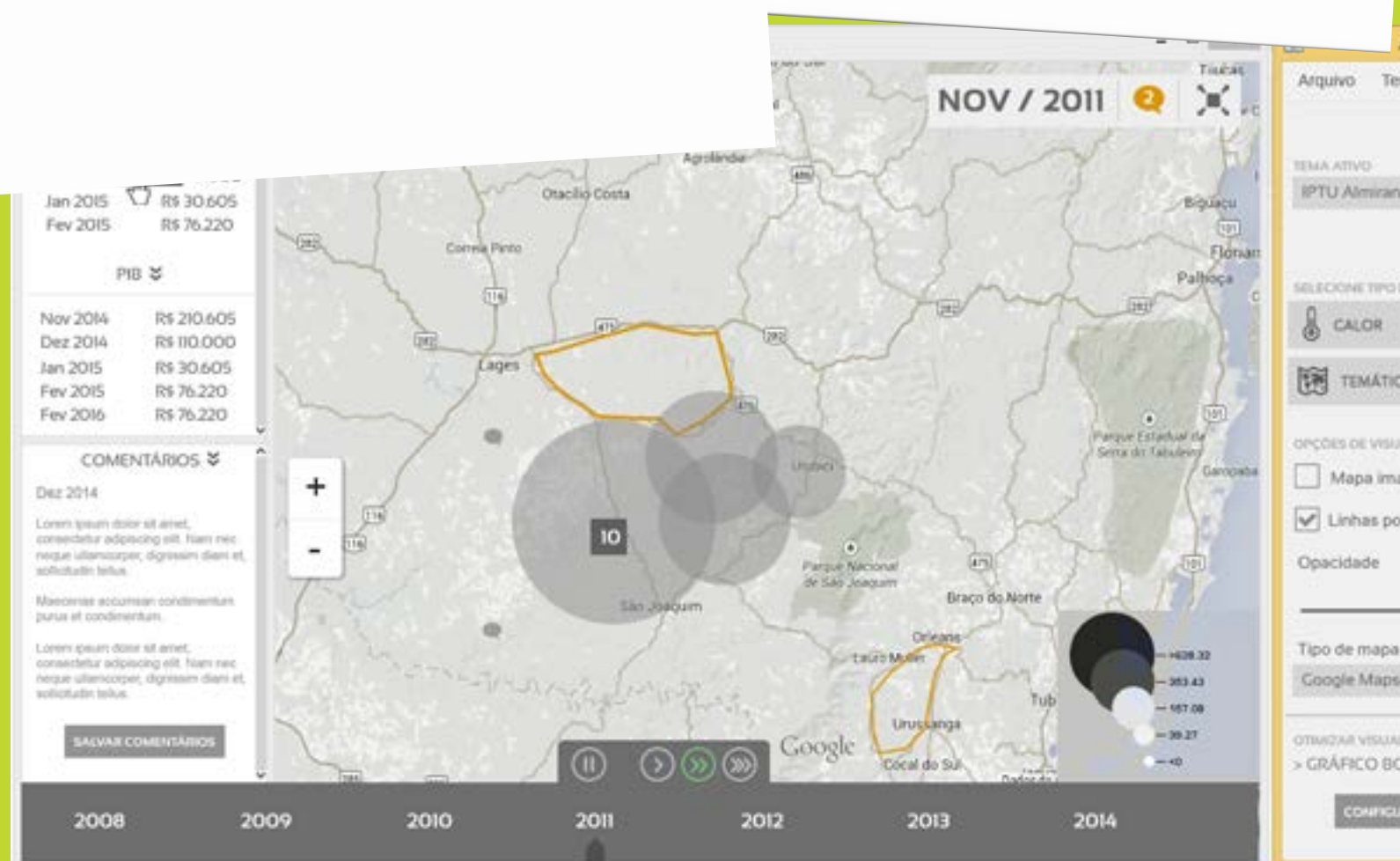
A tomada de decisão sem o devido embasamento em informações. Como a quantidade de informações é muito grande, se não houver um artifício que as faça ser condensadas em um modo de visualização mais adequado, é difícil ter um insight.

Dennis

O aplicativo tem como objetivo facilitar a visualização e interpretação de grandes volumes de dados. Dados esses associados a polígonos/pontos de gps e com variação temporal.

pesquisa
etapa 01

COMPILAÇÃO DAS ENTREVISTAS, WIREFRAMES



RESULTADO

G4 DECISION



The logo for PLAYDEA, featuring the word in a bold, blocky, sans-serif font with a slight 3D effect and a dark shadow.

PROJETO PLAYDEA

plataforma de aprendizado
de alunos, professores e
gestores



PÚBLICO ALVO

- _professores de ensino médio
- _estudantes de 11 a 17 anos


DESAFIO

_com o produto praticamente pronto, a consultoria em usabilidade teve objetivo facilitar ao máximo as ações do perfil professor, que representava a principal resistência na adesão da plataforma. A análise focou em localizar problemas de usabilidade, além de sugerir melhorias para otimizar e engajar os usuários

CENÁRIO

_amplo acesso e tempo para explorar e entender o funcionamento da lógica dos usuários 'professores' e 'alunos'

TESTE DE USABILIDADE



Aplicação de uma pré entrevista sobre as atividades diárias, e dificuldades, dos profissionais e alunos seguido da aplicação do teste de usabilidade e questionário pós teste para levantar as percepções dos usuários durante a interação

***DICAS**

O método aplicado foi bom para:

- _estudar a fundo a versão atual da solução
- _identificar problemas de usabilidade
- _melhorar e facilitar a experiência de uso e o engajamento

COMO FOI FEITO

PLAYDEA

- _4 alunos | 2 professores
- _1 entrevistador | 1 pesquisador (anotando as ocorrências)
- _roteiros
- _testes realizado na plataforma
- _gravação de vídeo

MÉTODOS UTILIZADOS NOS TESTES

- _entrevista
- _teste de usabilidade
- _questionário pós teste

Playdea

ESTUDO DE USABILIDADE

OCORRÊNCIAS

02 | Desafios > Criar desafio

TELA PROPOR PARA ALUNOS

Ambos professores acharam a tela com muita informação e confusa. Um questionou porque aparece todas informações juntas, ficou perdido.

[3 - Problema maior de usabilidade: é importante consertá-lo, para dado alta prioridade]

ENVIAR PARA TODOS

Um dos professores relatou um problema textual no "Enviar para todos" abaixo aparece "Propor desafio para todos os alunos da sua turma" que isso seria enviar para turma específica já que todos é para todos.

[3 - Problema maior de usabilidade: é importante consertá-lo, para dado alta prioridade]



| PERFIL ALUNO

- São motivados pela **competição com os colegas**
- Gostaram bastante da **solução gráfica**
- Não demonstraram grandes dificuldades com o sistema, está **coerente** com o que estão acostumados
- Utilizar **feedbacks e interações com os professores** pode aumentar o engajamento
- **Premiação com referência temática por disciplina** pode ser um recurso válido

RELATÓRIO E RECOMENDAÇÕES

PROJETO MOOVEAPP

rede social focada em
deslocamento e mobilidade
urbana



PÚBLICO ALVO

_estudantes universitários


DESAFIO

_engajar e trazer o maior número de pessoas com o objetivo de reduzir o uso do automóvel oferecendo um aplicativo para smartphone com programa de pontos/recompensas

CENÁRIO


_projeto participante de um programa de desenvolvimento de startups e encontra-se em uma fase de total reformulação da versão atual e validação de novas funcionalidades

QUESTIONÁRIO/ENTREVISTA



Inicou-se com um questionário online como forma de mapear o perfil e recrutar usuários a partir das respostas mais relevantes para o objetivo da pesquisa. Com a entrevista de profundidade foram levantadas dificuldades e percepções dos usuários durante o seu deslocamento diário e pontos relacionado a sua vida social

PERSONAS



Compilando os resultados das entrevistas foi possível construir a “persona” do projeto, que apresentava à equipe de projetos os dados e informações essenciais relacionados ao perfil do público alvo do aplicativo, influenciando nas decisões e etapas seguintes do projeto

_mapeamento inicial de quem é e o que pensa o público alvo (perfil de uso da tecnologia, dados demográficos, como é seu ciclo social)

_compreensão da dinâmica de deslocamento dessas pessoas

_verificação das soluções e linguagens fazem parte do cotidiano desse público

_mapeamento dos elementos de motivação e engajamento



Nome: Cristina Ramos

Idade: 22 anos
Profissão: Estudante de Administração na UFSC, 4ª fase
Onde trabalha: Estágio de 6h/diárias
Mora com: 2 colegas estudantes que vieram de outra cidade
Cidade: Natural do interior de SP, mora em Florianópolis há 2 anos
Hobby: Gosta de sair com os amigos para socializar em festas e bares

Tags de Personalidade

Ativa/animada
Conectada
Estudiosa
Social
catarinas
Determinada

Características
Utiliza seu smartphone Android ao longo de todo o dia, conferindo o Facebook e Whatsapp nos locais onde encontra wi-fi disponível. Frequenta bares e restaurantes com amigos, mas no geral tem um lifestyle econômico, exceto nas ocasiões onde se dá o luxo de comprar algo novo.

Tecnologia (Nível de conhecimento)



Meu dia

MANHÃ	Acorda cedo, chega as novidades no celular, toma um rápido café da manhã e vai a pé para aula. Ao fim da manhã, pega o ônibus e vai para o estágio.
TARDE	Passa a tarde no estágio, onde parte do tempo considera de bom aprendizado mas outra parte acaba navegando na internet e redes sociais ou fazendo trabalhos da aula.
NOITE	Em algumas noites faz academia ao sair do estágio, e nos outros dias fica em casa estudando, lendo ou assistindo a alguma série de tv enquanto navega na internet.

curta baladas e bares
passeia no shopping
gosta de competir por diversão
renda limitada
confia na validação social

Motivações

Gosta de curtir com os amigos, se esforça para ter boas notas a cada semestre na faculdade. Quer se formar e ter uma boa carreira. Faz estágio para ser uma boa profissional. Tem um dia a dia agitado e sempre se preocupa com questões financeiras. Precisa fazer sua renda durar para as necessidades do mês mas também quer comprar roupas novas.

Frustrações

As vezes se sente sobrecarregada com as correrias das aulas e do estágio. Nem sempre consegue passar o mês sem maiores apertos financeiros e por isso precisa economizar ou deixar de fazer alguns programas com os amigos. Se incomoda com a falta de qualidade e dependência do transporte público e descaso do governo com os problemas sociais.

02 [entrevista]

dos / amigos

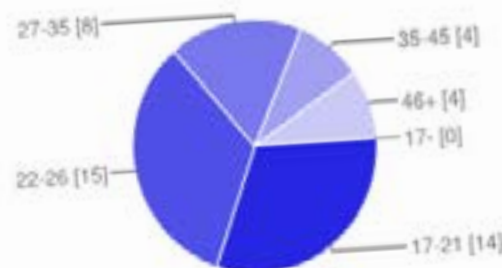
indo para o mesmo lugar

om amigos em comum

01 [questionário]

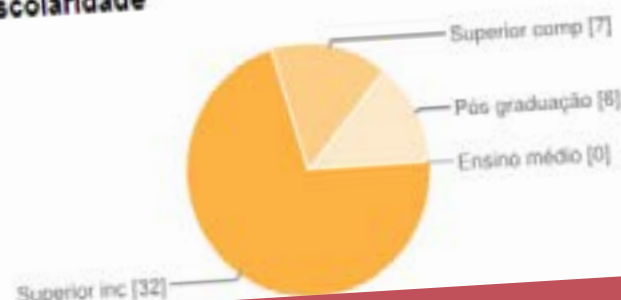
PERSONAS E RESULTADOS DA PESQUISA

Idade



17-	0	0%
17-21	14	31%
22-26	15	33%
27-35	8	18%
35-45	4	9%
46+	4	9%

Escolaridade



Ensino médio	0	0%
Superior incompleto	32	71%
Superior completo	7	16%
Pós graduação	6	13%

Público analisado:

- 46 pessoas
- Recrutamento via grupos Facebook
- Cursos diversos

GOSTOU?

VAMOS CONVERSAR PARA
SABER COMO
PODEMOS TE AJUDAR :)



SOLICITE UMA
PROPOSTA



Catarinas Design de Interação

catarinasdesign.com.br
fb.com.br/catarinasdesign
[@catarinasdesign](https://twitter.com/catarinasdesign)