

Le'Rose App Design

Gabrielly

Project overview



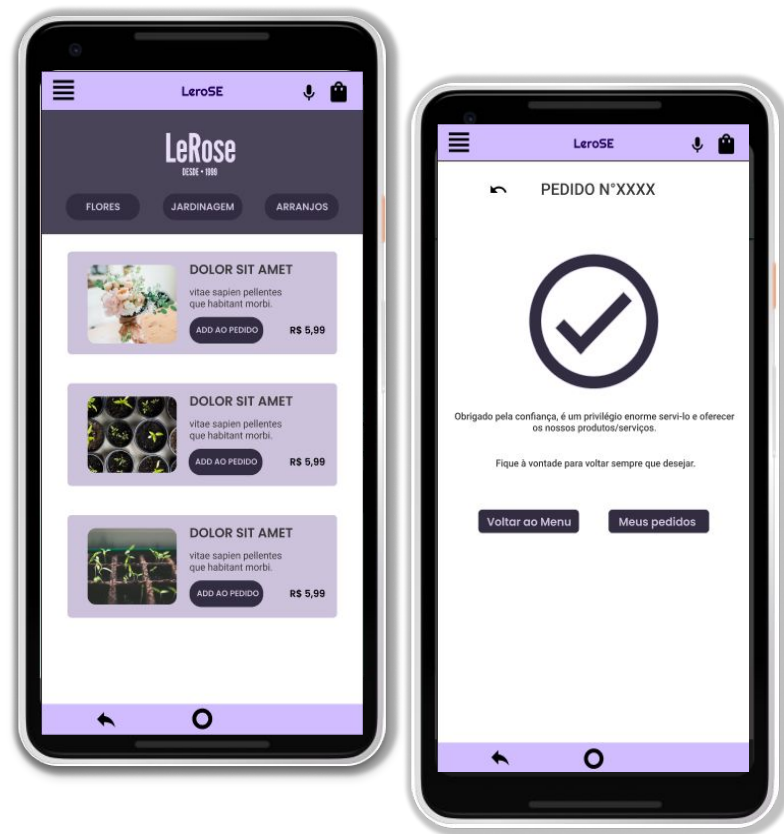
The product:

Le'rose é uma floricultura local localizada em campo grande, ms. Ela oferece itens de jardinagem, flores, mudas de planta, arranjos, e decorações florais.



Project duration:

Maio 2023 a setembro 2023.



Project overview



The problem:

Donas de casas e trabalhadores ocupados que não tem condições ir ao local pessoalmente para ver e escolher os itens.



The goal:

Projetar um aplicativo para Le'rose que permita aos usuários navegar pelos itens e escolher de forma paciente e receber em casa.

Project overview



My role:

Designer UX projetando um aplicativo para Le'rose desde a concepção até a entrega.



Responsibilities:

Condução de entrevistas, wireframing em papel e digital, prototipagem de baixa e alta fidelidade, realização de estudos de usabilidade, contabilização de acessibilidade e interação em designs.

Entendimento do usuario

- Pesquisa de usuario
- Personas
- Declarações de problemas
- Mapas de jornada do usuario

User research: summary



Realizei entrevistas e criei mapas de empatia para entender os usuários que estou projetando e suas necessidades. Um grupo de usuários primário identificado por meio de pesquisa eram adultos trabalhadores autônomos que não têm tempo para ir até o local olhar os produtos e comprar.

Este grupo de usuários confirmou suposições iniciais sobre os clientes da Le'rose, mas pesquisas também revelou que o tempo não era o único fator que impedia os usuários de ir ao local.

Outros problemas do usuário incluíram obrigações, interesses ou desafios que o tornam difícil conseguir tempo para ir pessoalmente a floriculturas.

User research: pain points

1

Time

Donas de casas e trabalhadores ocupados que não tem condições ir ao local pessoalmente para ver e escolher os itens.

2

Accessibility

As plataformas de encomenda de floricultura não estão equipadas com tecnologia de apoio

3

IA

Descrições com muito texto em aplicativos costumam ser difíceis de ler e ordenar

Persona: Mônica

Problem statement:

Mônica é uma adulta ocupada trabalhando e dona de casa que precisa de acesso fácil a opções de floricultura compra online.



Mônica

Age: 30

Education: Design de interiores

Hometown: Campo Grande

Family: 2 filhos e 3 gatos

Occupation: Designer de interiores

Goals

- Retirar os pedidos sem precisar ficar na fila pra ser atendida. Conseguir efetuar a compra online de forma facilitada

Frustrations

- Sua rotina é cheia e tem pouca disponibilidade para esperar em filas devido às crianças.

Monica trabalha como designer de interiores na modalidade home-office que fornece serviços em todo o estado onde mora. É uma dona de casa bem atarefada que tem como hobby a jardinagem, tem dois filhos pequenos que são bem hiperativos e precisam de cuidados constantes. Ela quer comprar suas mudas, arranjos e materiais de jardinagem sem sair de casa e se necessário com a opção de retirada expressa.

User journey map

O mapeamento da jornada do usuário de Mônica revelou o quão útil seria para os usuários que tenham acesso a um aplicativo dedicado da floricultura Le'Rose.

Persona: Monica

Goal: Uma maneira fácil e rápida de fazer pedidos e retirar de forma expressa

ACTION	Escolha	Acessar a floricultura lerosé	Conferir o pedido	a conclusão do pedido	Retirar o pedido
Lista de tarefas	Tarefas A. Escolher as flores/mudas/arranjos B. Efetuar o pagamento de forma fácil / ou agendar a forma de pagamento na hora	Tarefas A. Ir até a floricultura B. Repassar o código do pedido.	Tarefas A. Conferir se os itens e quantidades estão corretas B. Confirmar o valor	Tarefas A. Decidir se não irá precisar de mais alguma coisa	Tarefas A. Efetuar/confirmar o pagamento com a opção escolhida B. Retirar o pedido
Sentimento	Animação para escolher, jardinagem é um hobby que trás paz a mônica.	Preocupação com as crianças que não conseguem ficar quietas	Estresse por ter que conferir item por item	Ansiedade por ter que decidir se irá precisar de algo mais	Alívio por estar indo embora
Oportunidades de melhoria	Oferecer a opção de agendar a retirada/ ou entrega por horário exato	Agilidade no atendimento	Oferecer uma maneira mais fácil de fazer a verificação ou já vir separado de maneira que facilite	Opção no aplicativo que te ofereça itens relacionados com o que escolheu	Nenhum

Wireframes de papel

Reservar um tempo para esboçar iterações de cada tela do aplicativo no papel garantiu que os elementos que chegaram aos wireframes digitais seriam adequados para resolver os pontos problemáticos do usuário. Para a tela inicial, priorizei um processo de pedido rápido e fácil para ajudar os usuários a economizar tempo.

Digital wireframes

À medida que a fase inicial de design continuava, certifiquei-me de basear os designs de tela no feedback e nas descobertas da pesquisa do usuário.

Este botão na parte superior da tela inicial torna o pedido mais rápido e fácil para os usuários.



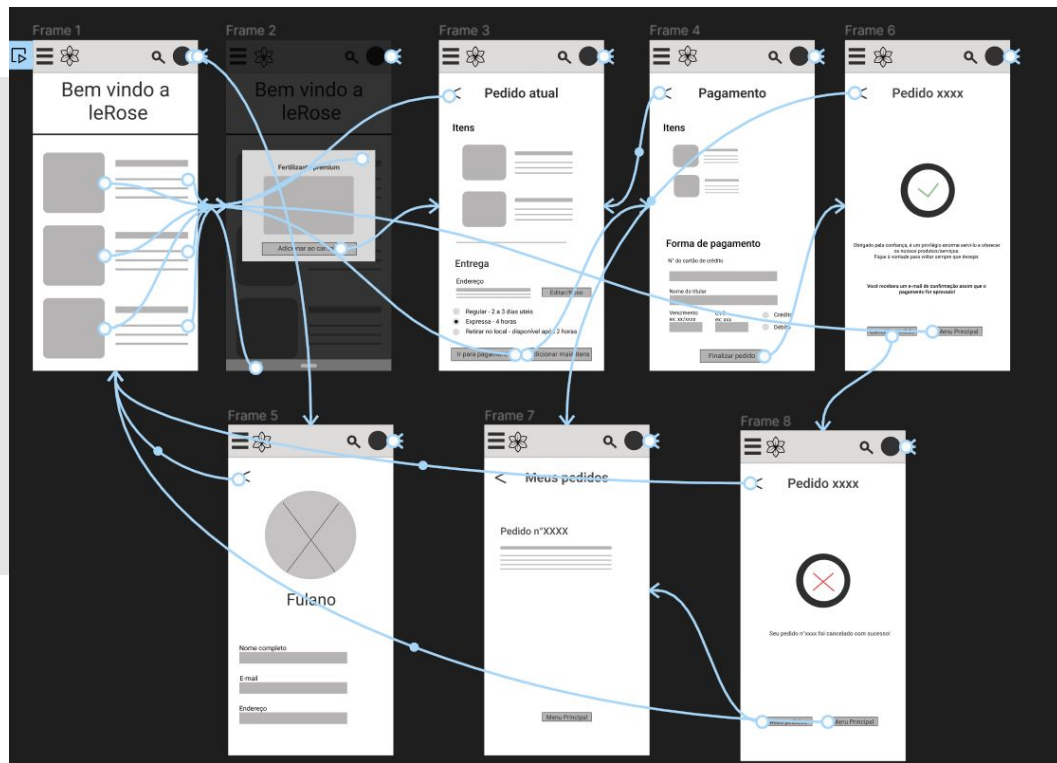
Digital wireframes

A navegação fácil foi uma necessidade fundamental do usuário nos designs, além de equipar o aplicativo para funcionar com tecnologias assistivas.



Low-fidelity prototype

Usando o conjunto completo de wireframes digitais, criei um protótipo de baixa fidelidade. O principal fluxo de usuário que conectei foi adicionar ao carrinho e finalizar a compra para que o protótipo pudesse ser usado em um estudo de usabilidade.



Estudo de usabilidade: descobertas

Conduzi duas rodadas de estudos de usabilidade. As descobertas do primeiro estudo ajudaram a orientar os projetos, desde wireframes até maquetes. O segundo estudo utilizou um protótipo de alta fidelidade e revelou quais aspectos dos modelos precisava de refinamento.

Redefinindo O design

- Mockups
- Protótipo de alta fidelidade
- Acessibilidade

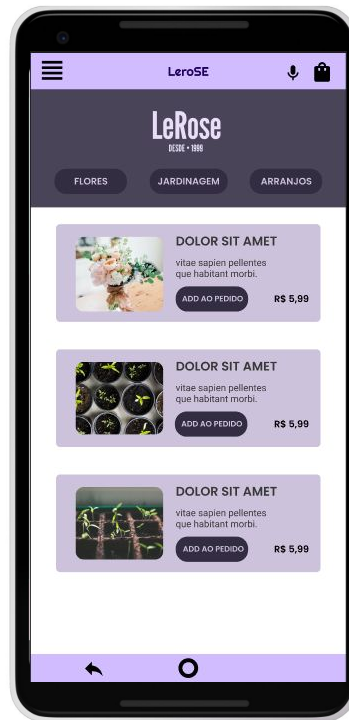
Mockups

Os primeiros designs permitiam alguma personalização, mas após os estudos de usabilidade, adicionei opções adicionais para escolher adicionar ao carrinho no início.

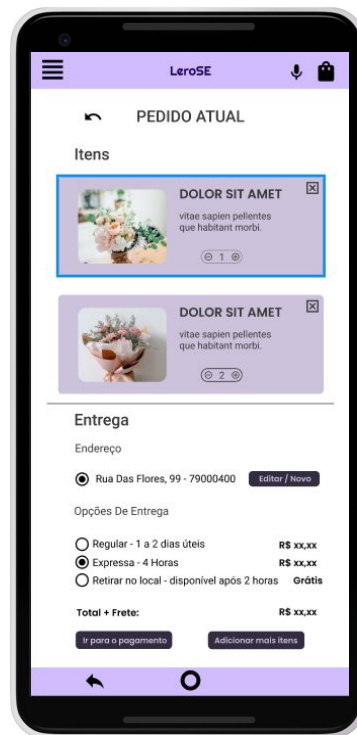
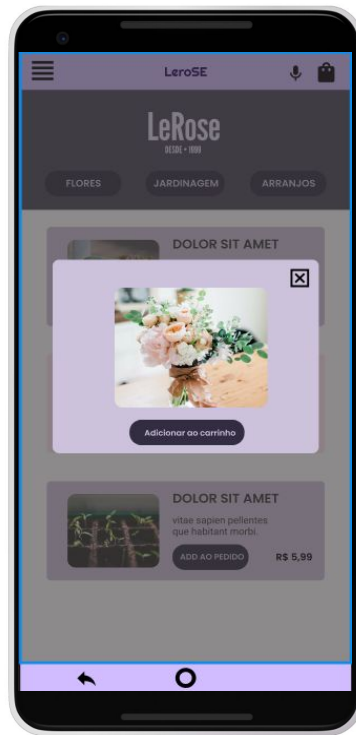
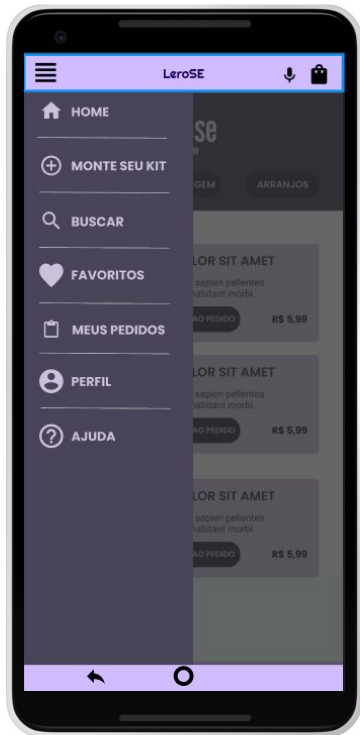
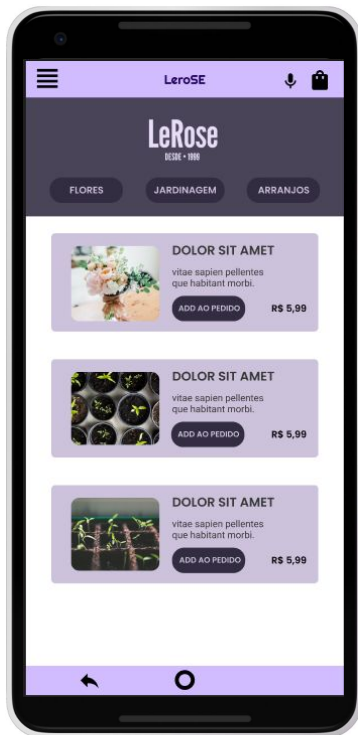
Antes dos estudos de usabilidade



Após estudos de usabilidade

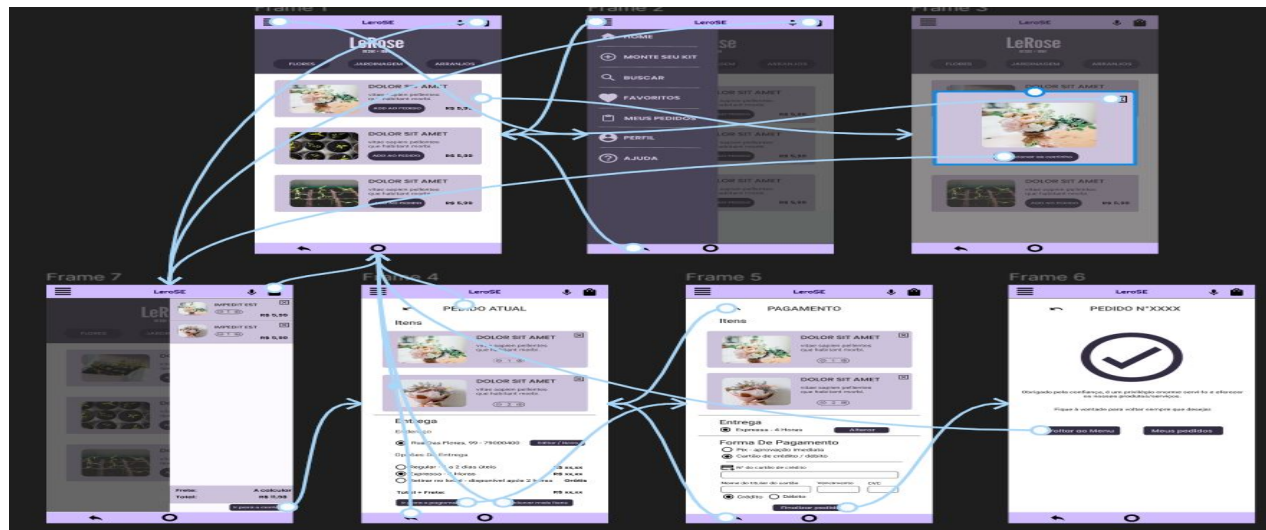


Key mockups



Protótipo de alta fidelidade

O protótipo final de alta fidelidade apresentou fluxos de usuário mais limpos para finalizar a compra. Ele também atendeu às necessidades do usuário em termos de opção de adicionar os itens ou entrega.



Accessibility considerations

1

Acesso fornecido para usuários com deficiência visual, adicionando texto alternativo a imagens para leitores de tela.

2

Ícones usados para ajude a fazer navegação mais fácil.

3

Usado imagens nitidas, para ajudar todos os usuários
Compreender melhor os desenhos.

Daqui para frente

- Aprendizado
- Próximos passos

Aprendizado



Impacto:

O aplicativo faz com que os usuários sintam que a floricultura Le'Rose realmente pensam em como atender às suas necessidades.”



O que eu aprendi:

Ao projetar o aplicativo Le'Rose, aprendi que as primeiras ideias para o aplicativo são apenas o começo do processo. Estudos de usabilidade e feedback de colegas influenciaram cada iteração dos designs do aplicativo.

Próximos passos

1

Conduza outra rodada de estudos de usabilidade para validar se os pontos problemáticos enfrentados pelos usuários foram abordados de forma eficaz.

2

Conduza mais pesquisas com usuários para determinar quaisquer novas áreas de necessidade.

Let's connect!



Obrigado pelo seu tempo analisando meu trabalho no aplicativo da floricultura
Le'rose! Se você quiser
veja mais ou entre em contato, meus dados de contato estão abaixo.

Email: gabrielly@email.com

Website: gabrielly.uxportfolio.com