



# Desafio: Prototipe uma experiência única

☰ Escola	Tecnologia	
☷ Habilidades	Figma	UI Design
# Nº	2	



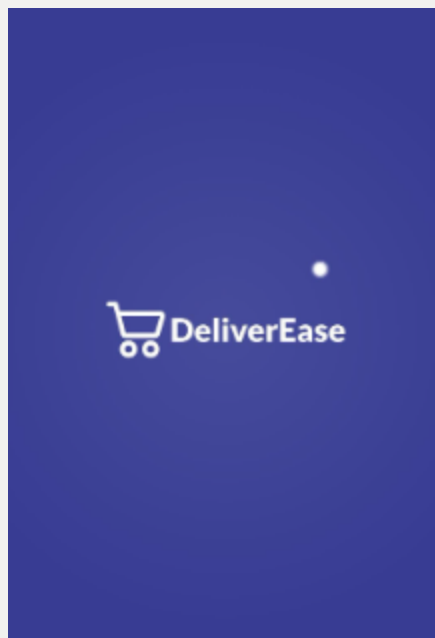
## Desafio

Prototipe uma Experiencia Única



Arquivo do desafio:

▼ Identidade visual da marca:



Projete uma interface de usuário que atenda as necessidades do usuário no desenvolvimento de um produto seguindo boas práticas de UI e UX.

Pense na usabilidade do seu produto e busque simplificar a vida dos usuários por uma interface criada no Figma.

## Contexto

A DeliverEase é uma startup inovadora no mercado de delivery, focada em fornecer um serviço de entrega abrangente e eficiente para seus usuários. Diferentemente de outros aplicativos de delivery, a DeliverEase se concentra em atender uma ampla variedade de necessidades do cliente, incluindo entrega de alimentos, compras de supermercado, farmácias e conveniências.

A missão da DeliverEase é simplificar a vida dos usuários, permitindo que eles peçam e recebam tudo o que precisam com apenas alguns toques no aplicativo. Para cumprir essa missão, a empresa está comprometida em oferecer uma experiência do usuário excepcional, garantindo que o aplicativo seja fácil de usar, confiável e seguro.

O aplicativo DeliverEase conecta os usuários a uma vasta rede de restaurantes, supermercados, farmácias e lojas de conveniência, permitindo que eles encontrem e peçam exatamente o que desejam, quando desejarem. A plataforma também oferece uma série de recursos úteis, como recomendações personalizadas, avaliações de usuários e promoções exclusivas.

## Como começar?

A tarefa principal é criar as principais páginas do aplicativo do zero, garantindo uma experiência do usuário intuitiva e atraente.



**Dica:** Comece analisando a identidade visual da marca, e faça benchmarks para pegar insights e idealizar como será a construção do seu protótipo. Siga as etapas de desenvolvimento para um melhor entendimento de como fazer o desafio!

# Etapas de Desenvolvimento

Para te ajudar nesse processo, o gerente de recrutamento sugeriu dividir o desenvolvimento em algumas etapas:

## Etapa 01) Benchmarks

**Board com o benchmark:** Faça um quadro comparativo destacando os pontos fortes e fracos dos aplicativos analisados. Isso ajudará a orientar suas decisões de design. Para buscar benchmarks reais você pode acessar os aplicativos e navegar por ele, tirando prints das telas, ou usar ferramentas como Mobbin e FloxStep.

Sugestão de benchmark: Se o aplicativo se trata de um serviço de delivery, quais tipos de aplicativos famosos você poderia usar de referências positivas na sua pesquisa? Pense em aplicativos que você use no seu dia a dia, seja delivery de comida, de comida de pet, de farmácia. Não se limite na sua pesquisa de referências apenas a aplicativos nacionais brasileiras. Como será que funcionam os aplicativos no exterior? Leve em consideração soluções “gringas”. O benchmark não precisa se limitar também a soluções de delivery. Existe um app que você compra roupas, objetos? Pense que a nossa solução aqui é literalmente ver uma vitrine de produtos, escolher e comprar, portanto podemos buscar referências em diversos lugares!



Cuidado com comportamentos e componentes muito *diferentões*: Se a maioria dos aplicativos tem uma solução similar para por exemplo escolher os produtos, isso pode mostrar que o componente é provavelmente bem aceito pelos usuários e pelo nicho de mercado e, portanto, pode ser interessante usar algo similar. Às vezes pensando em criar algo inovador, pode-se achar que é preciso criar algo completamente disruptivo, porém é preciso cuidado com os comportamentos e componentes para que o usuário não tenha que aprender todo um novo comportamento só para usar o seu aplicativo.

## Etapa 02) Compreenda as entregas

A primeira pergunta que você deve se fazer ao dar início ao projeto é: que problema eu estou solucionando? Abra um Figma e coloque todas as informações que você sabe

sobre o desafio: o contexto, a empresa, o problema, etc

Antes de desenhar as telas, é importante também se atentar e compreender os requisitos da interface:

- **Página da Home:** Crie uma tela inicial atraente que mostre as principais funcionalidades do DeliverEase, como busca de restaurantes, categorias e promoções.
- **Página do restaurante:** Desenvolva uma página para cada restaurante, onde os usuários possam visualizar informações relevantes, como cardápio, preços, avaliações e tempo estimado de entrega.
- **Página do carrinho:** Elabore uma página do carrinho onde os usuários possam revisar e editar os itens selecionados, aplicar cupons de desconto e escolher a forma de pagamento.
- **Prototipagem:** Crie um protótipo navegável e simples do aplicativo usando o Figma, para que possa ser testado por usuários reais. A tarefa principal para os usuários realizarem durante o teste será escolher e pedir um produto/comida.

## Etapa 03) Desenhe as telas

Chegou o momento de desenhar as telas! Lembre-se que é um aplicativo e portanto você deve escolher no Figma um dos formatos mobile. Você vai desenhar 3 telas, a home, a página do restaurante e a página de carrinho, onde vai rever todo o seu pedido. Anexamos a identidade visual da *DeliverEase* para entender melhor, então se quiser incluir a logo e as cores da marca no seu projeto, fique à vontade! **Não é obrigatório.**



A entrega será um wireframe em média fidelidade, isso significa que não é preciso se preocupar com pormenores da interface, o desenho de wireframe é um momento onde você deve levar mais em consideração qual experiência você quer criar, onde ficam as ações na tela, como funciona a navegação, a arquitetura de informação, e muito menos sobre style guide de interface, tipografia e etc. Garanta que o wireframe que você está criando possui uma boa experiência do usuário e segue as boas práticas aprendidas durante o módulo de UX/UI.

## Etapa 04) Crie o fluxo do usuário

Depois de desenhar as três telas você vai prototipar, ou seja, ao clicar num botão do menu, para onde ele redireciona? Como o usuário volta? Se o usuário quiser ver mais opções de restaurante, como ele navega? Leve isso em consideração. Imagine que neste momento você está criando um protótipo para fazer um teste de usabilidade em seguida!



## Critérios de Avaliação

Os critérios de avaliação são as conclusões das etapas propostas de acordo com os critérios abaixo.

Lembre-se de verificar os seguintes pontos em cada etapa conforme proposto abaixo.

Critérios	Atendeu as Especificações	Pontos
Foi registrado um benchmarking e uma análise comparativa no Figma	Coloque prints de telas e wireframes que te inspirem e registre o que você mais gostou da plataforma, na forma de anotações no próprio Figma.	20
Foi criado um wireframe para a página inicial (Home)	Lembre-se de que a página inicial deve conter as funcionalidades de: busca de restaurantes, categorias e promoções.	20
Foi criado um wireframe para a página do restaurante	Lembre-se que o wireframe para a página do restaurante deve conter as funcionalidades de: listar cardápio, mostrar avaliações e mostrar o tempo estimado de entrega.	20
Foi criado um wireframe para a página do carrinho	Lembre-se de que a página de restaurantes deve conter as funcionalidades de: revisar e editar os itens selecionados, aplicar cupons de desconto e escolher a forma de pagamento.	20
O protótipo está navegável de acordo com o objetivo de escolher e pedir comida em um restaurante	A sua animação de protótipo deve estar completa! Tome cuidado para entender todos os casos de uso, entender quais são os botões necessários para que a pessoa clique e cumpra os objetivos necessários.	20



## Entrega



**Como entregar:** Deverá ser entregue um link do Figma com duas páginas internas - uma página com o board de benchmark e outra página com o wireframe e o protótipo.

**Arquivo do figma:** Entregar o link de acesso ao Figma, apenas com visualização.