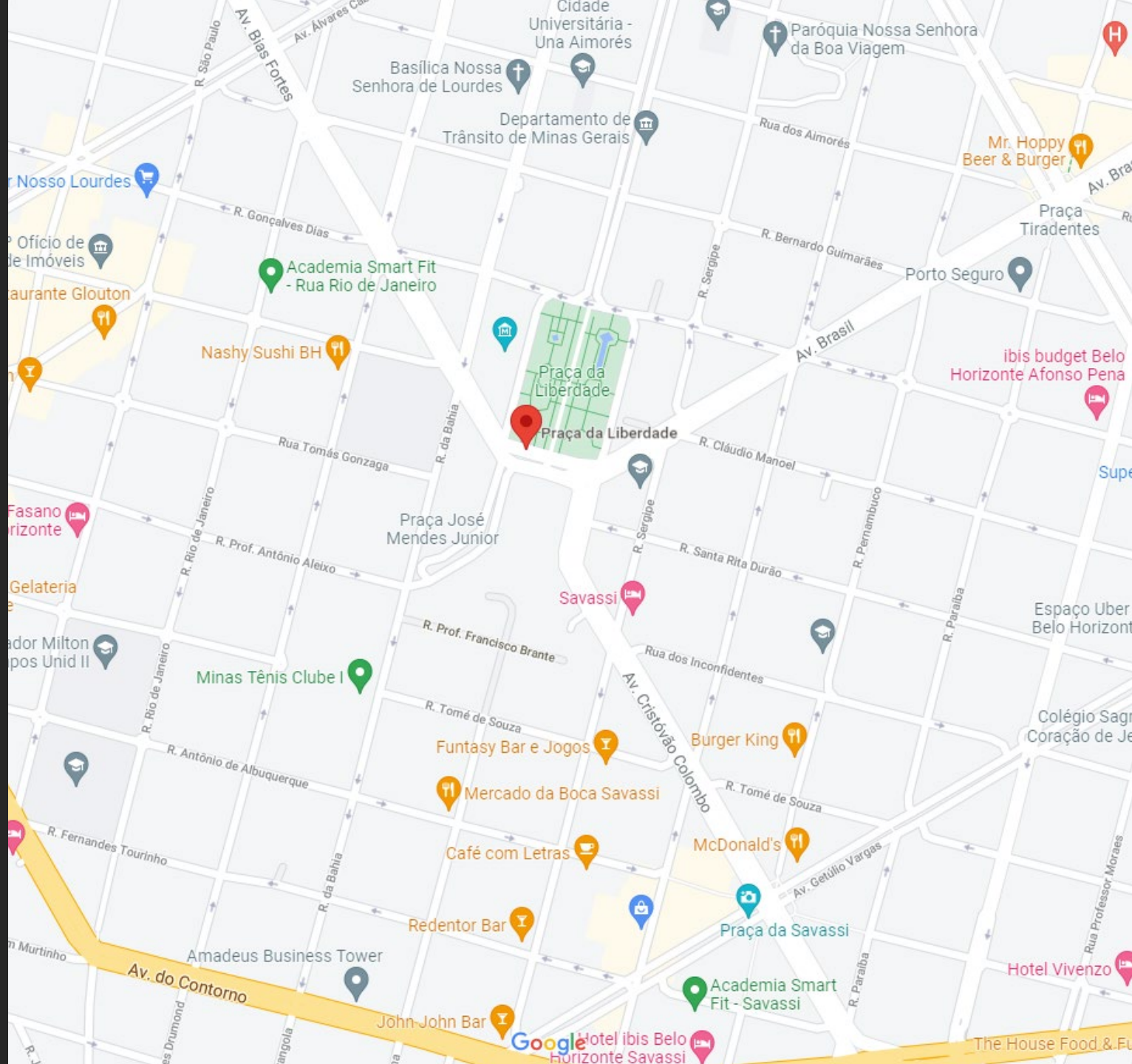




KLUG

NOMES

Daniel Jost, Frederico dos Santos, Igor de
Oliveira, Nikolas Louret, Rafael
Fernandino



OBJETIVOS

Desenvolver um aplicativo de rotas GPS que seja fidedigno as ruas da vida real, intuitivo e funcional; além de possibilitar uma maior personalização da rota

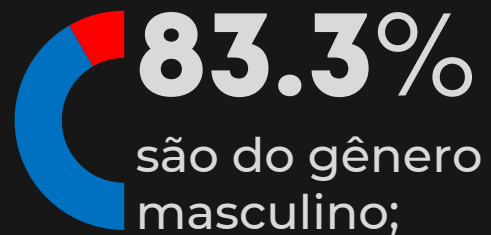


JUSTIFICATIVA

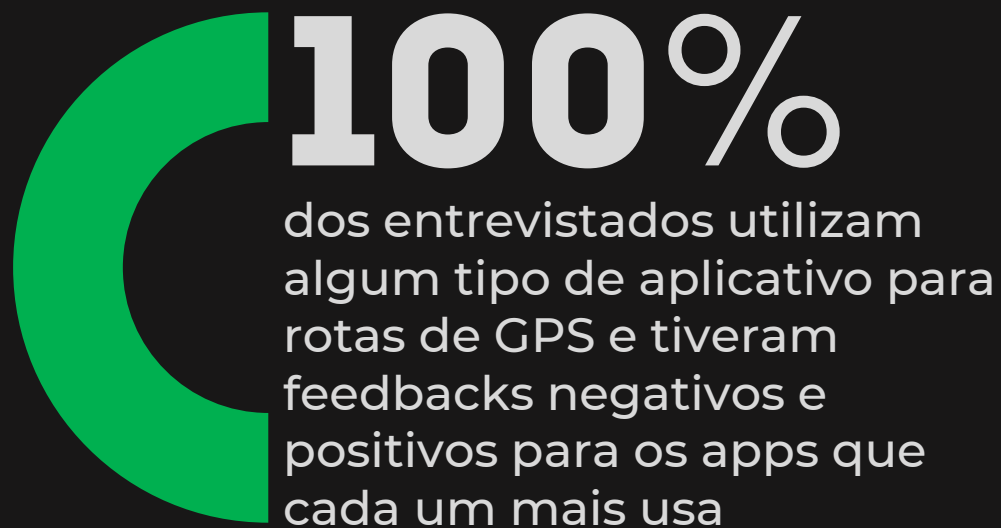
Trabalhar com esta aplicação veio da própria experiência com rotas mal feitas, como cliente de aplicativos de transporte.



PÚBLICO ALVO



A idade
média é de
32 anos





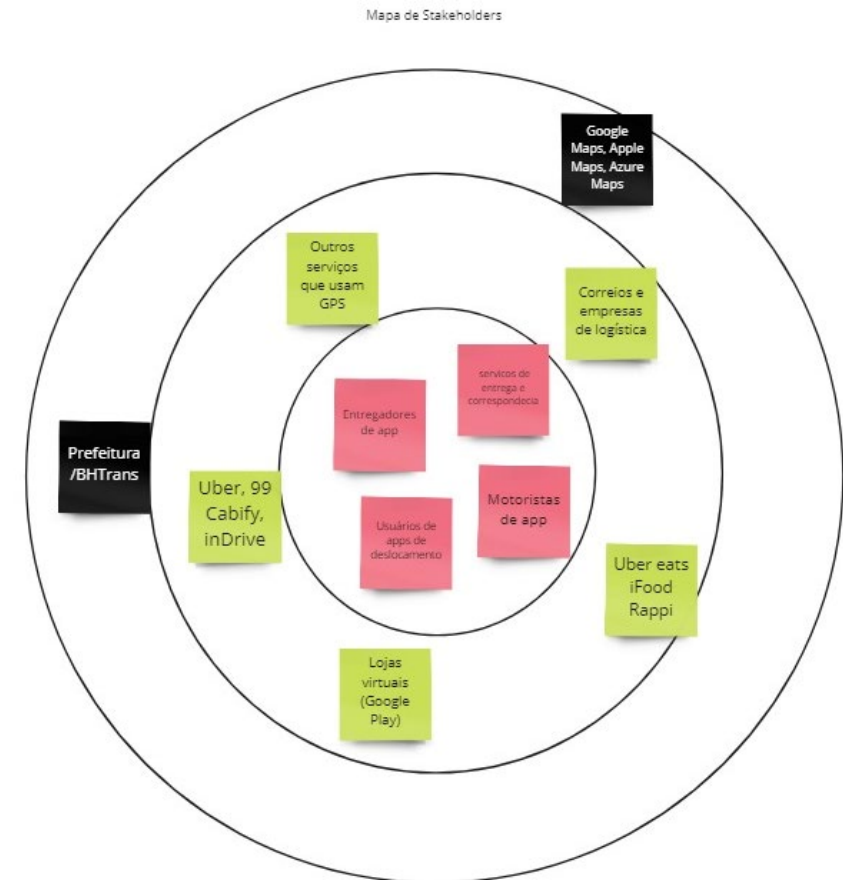
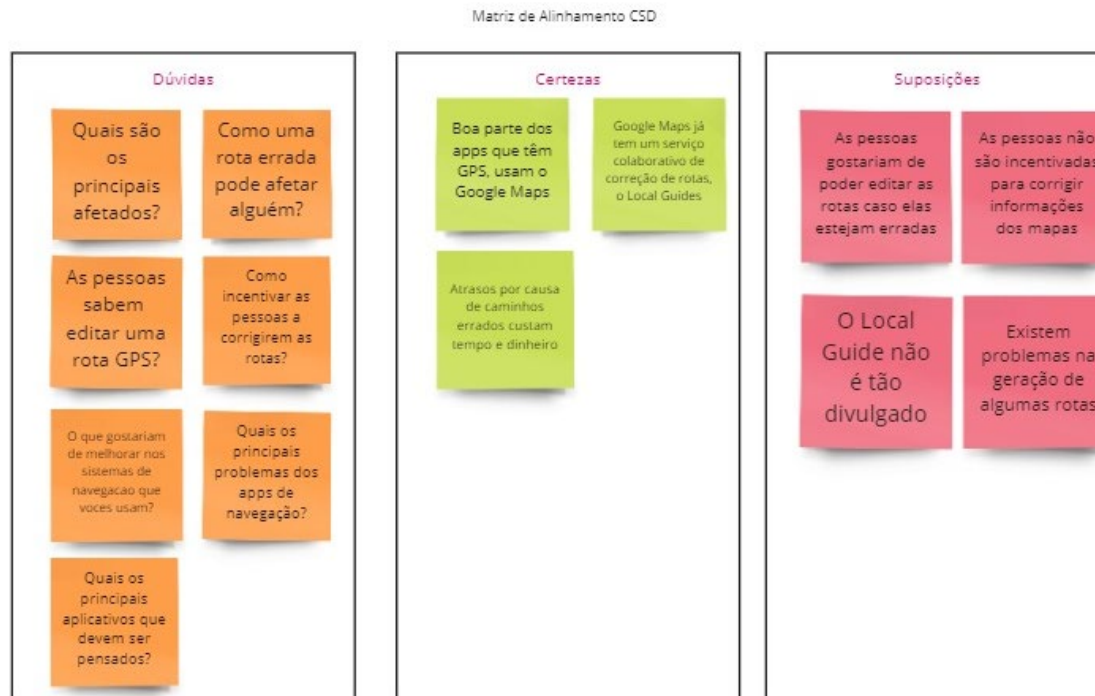
METODOLOGIA

A metodologia do Design Sprint utilizada foi o design sprint invertido, por não haver um cliente direto

O ponto de partida foi estabelecer potenciais usuários do projeto



MATRIZ CSD E MAPA STAKEHOLDER



PERSONAS

Guilherme

25 anos



Guilherme mora na região central da cidade, é recém habilitado e já possui um carro próprio. Por não ter muita experiência no trânsito e muito menos com mapas e GPS, ele se depara com muitos problemas no dia-dia com os aplicativos de rotas GPS

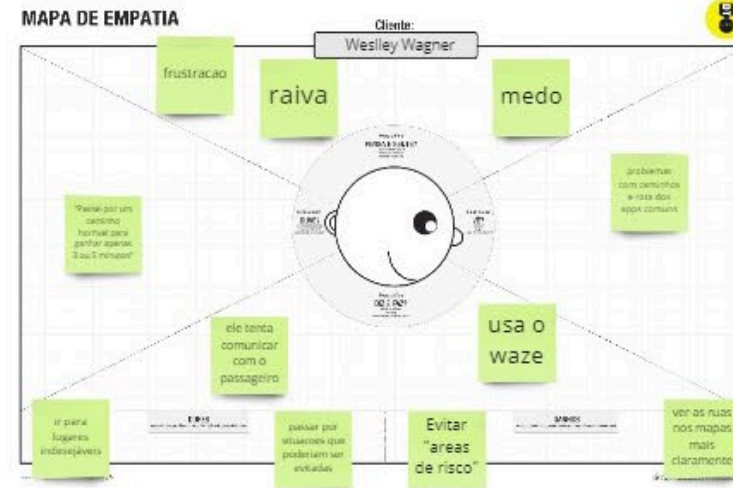
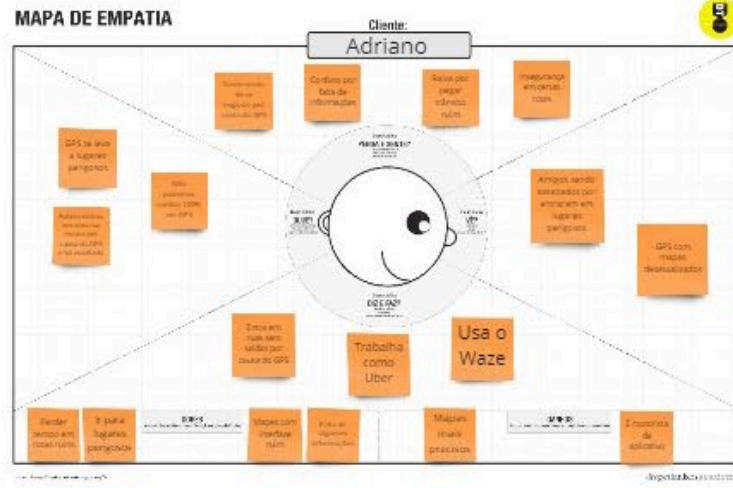
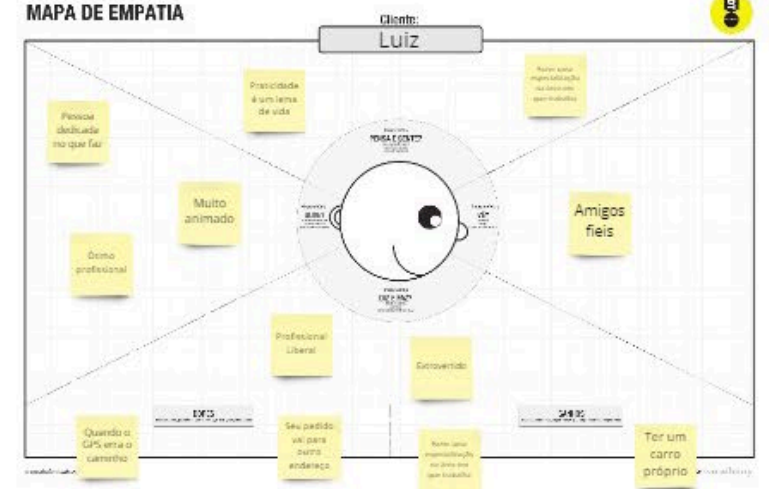
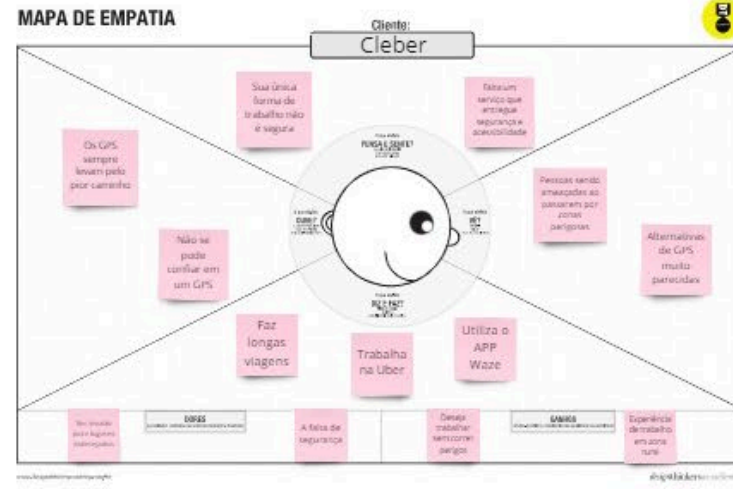
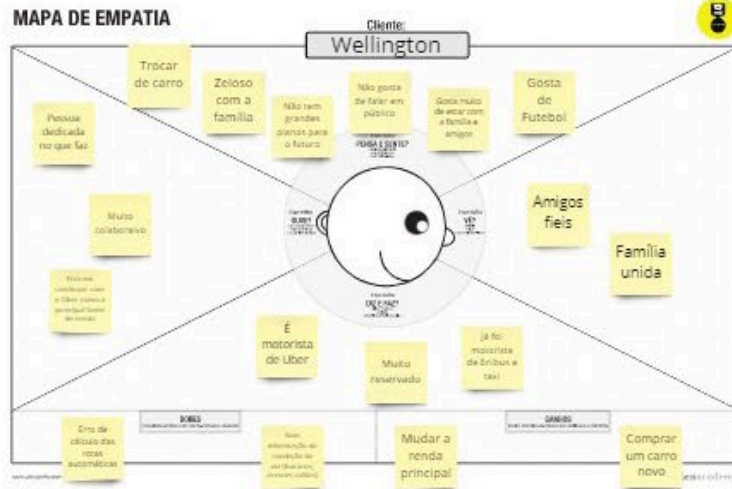


Adriano

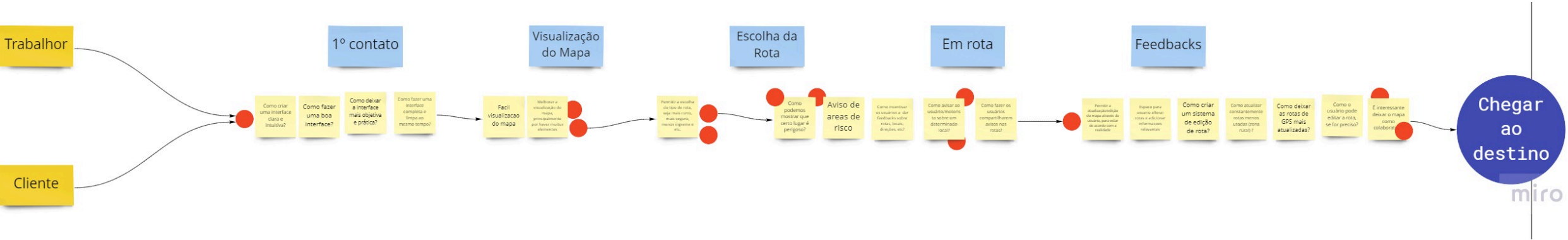
35 anos

Adriano é motorista de aplicativo de viagem, além de ser entregador de aplicativo (motoboy). Por morar em uma região periférica, tem muito apreço pela sua segurança, tanto no trânsito como pessoal. Ele é extremamente pontual e não gosta de atrasos, por isso se sente muito frustrado quando as viagens demoram mais do que o informado pelos aplicativos.

MAPA DE EMPATIA



USER FLOW



INTERFACE

