

# TechEduca

---

Jean Lucca Bueno

# Overview do Projeto



## O Produto:

O projeto a seguir é sobre uma plataforma de ensino de tecnologia online, para que, de forma gratuita as pessoas possam aprender quando e onde quiserem



## Duração do Projeto:

O Projeto foi iniciado e finalizado em Setembro de 2023



# Overview do Projeto



## O Problema:

Atualmente, milhares de pessoas não possuem condições ou disponibilidade para frequentarem instituições de ensino



## O Objetivo:

O Objetivo do TechEduca é trazer o ensino da tecnologia para aqueles que por diversos motivos são impossibilitados de aprender de forma presencial

# Overview do Projeto



## Minha função:

Neste projeto, tive a função de UI e UX Designer



## Responsabilidades:

Ideação, pesquisa, wireframes, protótipos, teste de usabilidade, entre outros.

# Entendendo o usuário

- User research
- Personas
- Declarações de problemas
- Ideation

# User research: Sumário



Este aplicativo foi cuidadosamente desenvolvido para tornar o aprendizado de tecnologia acessível e agradável para todos, independentemente de sua origem socioeconômica. Ele traz as funcionalidades de pesquisar e assistir os cursos na plataforma e também pode verificar as avaliações e os professores disponíveis.

# Persona 1: Juliana Silva

## Declaração do problema:

Juliana, mãe de dois filhos, está em busca de melhores oportunidades de ensino para que possa melhorar suas perspectivas de emprego. Ela se sente frustrada com suas opções atuais e está em busca de novas opções



**Nome:** Juliana Silva

**Idade:** 32 anos  
**Educação:** Ensino médio completo  
**Localidade:** Interior de São Paulo, Brasil  
**Família:** Solteira, com 2 filhos  
**Ocupação:** Recepcionista

*“Eu posso não entender tudo sobre tecnologia agora, mas estou determinada a aprender para dar um futuro melhor para meus filhos”*

## Objetivos

- Ela acredita que aprender habilidades de tecnologia pode abrir portas para oportunidades de emprego mais lucrativas
- Seu objetivo é adquirir conhecimento em UX design e encontrar trabalho nessa área

## Frustrações

- Se sente perdida ao tentar entender conceitos tecnológicos mais avançados.
- Juliana luta para encontrar tempo e recursos para se dedicar aos estudos de UX design.

Juliana é uma mulher de 32 anos que vive em uma comunidade de baixa renda com seus dois filhos. Ela possui apenas o ensino médio completo e está decidida a aprender UX design para melhorar suas perspectivas de emprego e proporcionar uma vida melhor para sua família. No entanto, enfrenta dificuldades de acesso à tecnologia e de conciliação entre suas responsabilidades familiares e seus objetivos de aprendizado. Sua motivação e determinação são suas maiores forças, mas ela precisa de suporte e recursos acessíveis para alcançar seus objetivos no mundo da tecnologia.

## Persona 2: Carlos Souza

### Declaração do

### Problema:

Carlos trabalha como Designer, mas está em busca de uma plataforma que possa proporcionar uma maior qualidade de ensino e que possa ver online e com informações bem estabelecidas.



**Nome:** Carlos Souza

**Idade:** 27 anos  
**Educação:** Graduado em Design Gráfico  
**Localidade:** São Paulo, Brasil  
**Família:** Solteiro, sem filhos  
**Ocupação:** Designer gráfico e de interfaces

*"A curiosidade me move, e o design me inspira a criar experiências significativas."*

### Objetivos

- deseja aprimorar suas habilidades de design de interface
- Busca aprender ferramentas e teorias de design para se manter atualizada e competitiva no mercado.

### Frustrações

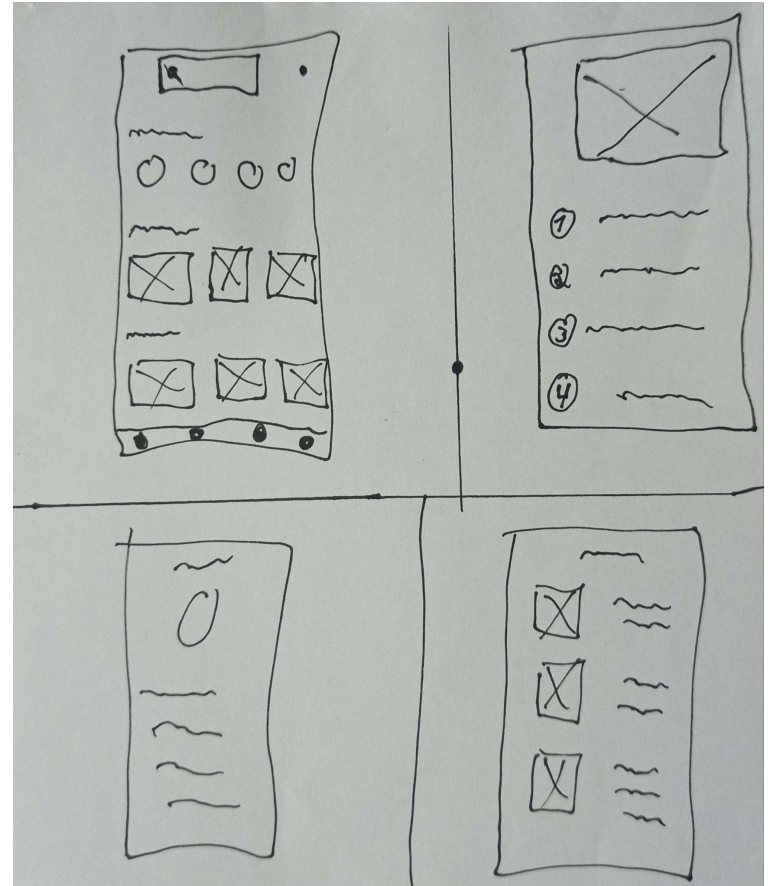
- Ele se frustra ao não encontrar recursos de qualidade e estruturados para seu aprendizado
- se sente sobrecarregado pela quantidade de informações disponíveis online sobre UX design.

Carlos é um jovem profissional que busca aprimorar suas habilidades de UX design para atingir seus objetivos de carreira. Ele valoriza recursos de aprendizado de alta qualidade e está em constante busca por conhecimento para se destacar no mercado competitivo de tecnologia em São Paulo. Suas principais frustrações são em relação ao conteúdo de ensino que pode ser confuso e mal estruturado.



# Ideação

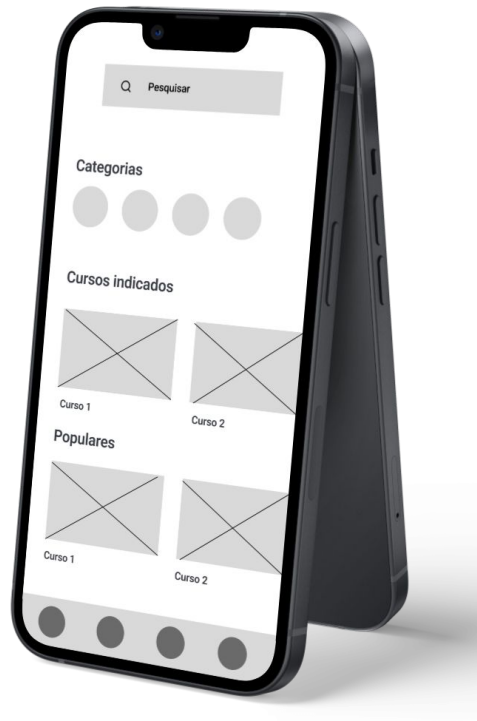
Para um rápido processo de ideação, utilizei papel e caneta para colocar em prática algumas ideias e validar o que pode ser utilizado para o desenvolver do projeto





# Digital wireframes

Após realizar o processo de ideação, comecei a fazer os Wireframes digitais para validar ideias. Esse é o Wireframe da homepage, que mostra ao usuário algumas categorias de cursos disponíveis, sua barra de navegação e opção de busca

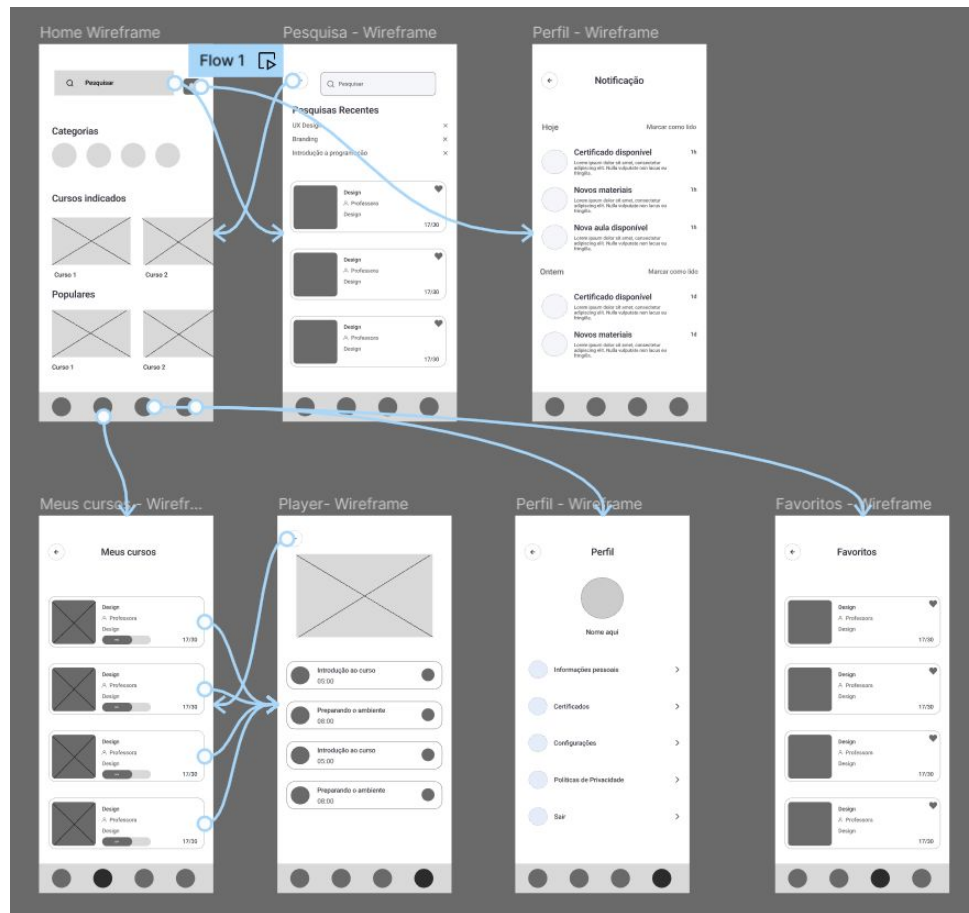


# Protótipo Low-fidelity

Para preparar os testes de usabilidade, fiz os primeiros Protótipos de baixa fidelidade, para testar ideias e verificar a usabilidade do aplicativo. Seguindo o fluxo de navegação para assistir as aulas de um curso e navegar pelo aplicativo.

## Visualizar:

<https://www.figma.com/file/BOK1lqAxwtbndml8yoh4lp/ux-ui?type=design&node-id=78%3A1841&mode=design&t=Gd2Vrw9l6P90eede-1>



# Estudo de Usabilidade: Parâmetros



## Tipo de estudo:

Estudo de usabilidade não-moderado



## Localização:

Brasil, remoto



## Participantes:

5 participantes



## Duração:

45-60 minutos

# Estudo de usabilidade: Descobertas

Estas foram as principais descobertas descobertas pelo estudo de usabilidade:

1

## Descoberta

Pessoas possuem maior facilidade para buscar o conteúdo diretamente na home e também aos principais benefícios do produto

2

## Descoberta

Os usuários têm dificuldade em encontrar conteúdos gratuitos e com material de qualidade

3

## Descoberta

Eles preferem uma plataforma simples e intuitiva, mas que também seja completa com informações úteis

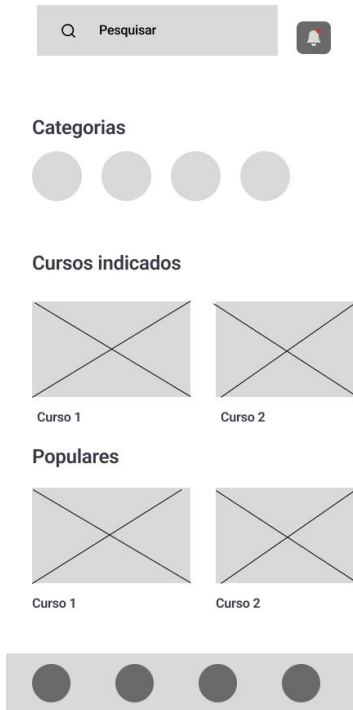
# Refinando o design

- Mockups
- Protótipo High-fidelity
- Acessibilidade

# Mockups

Com base nas pesquisas de usabilidades, foram validadas as melhores formas de posicionamento e categorização dos itens que ficariam na home no aplicativo

## Antes do estudo de usabilidade



## Depois do estudo de usabilidade





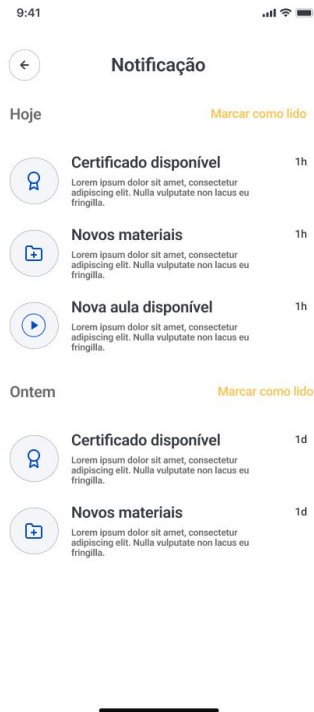
# Mockups

Para algumas seções, foram necessários apenas alguns ajustes para preparar a versão final, pois as ideias já tiveram um bom feedback durante o estudo

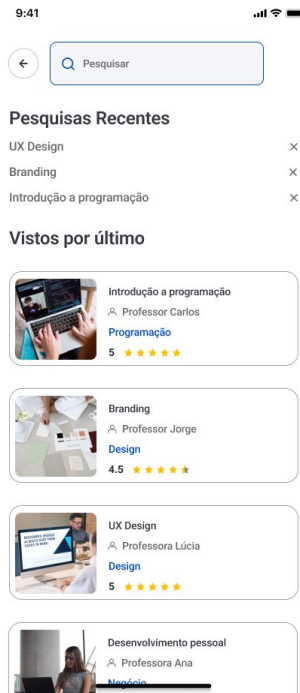
Antes do estudo de usabilidade



Depois do estudo de usabilidade



# Mockups

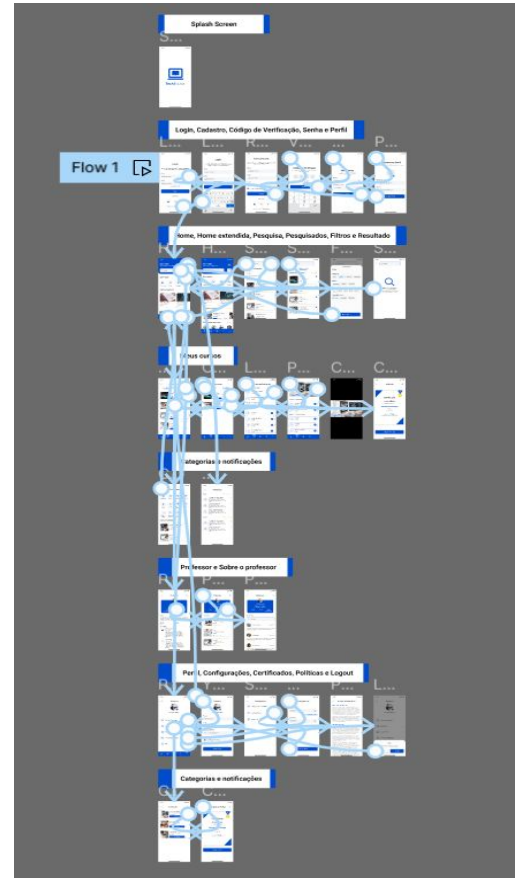


# Protótipo High-fidelity

Após validar todas as ideias com os protótipos de baixa fidelidade, pude colocar todos os aprendizados em prática e finalizar o protótipo de alta fidelidade

## Visualizar:

<https://www.figma.com/file/BOK1lqAxwtbndml8yoh4lp/ux-ui?type=design&node-id=30%3A414&mode=design&t=Gd2Vrw9l6P90eede-1>



# Considerações de acessibilidade

1

O aplicativo possui diversas indicações com ícones para facilitar a navegação

2

Todas as cores e tipografias foram testadas para garantir uma boa usabilidade e acessibilidade

3

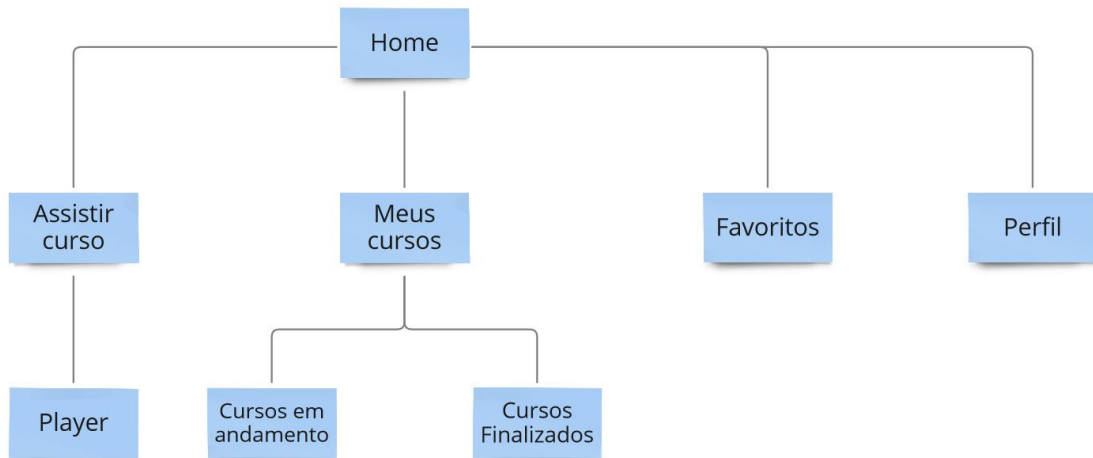
Os botões e meios de navegação possuem os tamanhos ideais para que todos os tipos de usuários possam utilizar sem problemas

# Responsive Design

- Information architecture
- Responsive design

# Sitemap

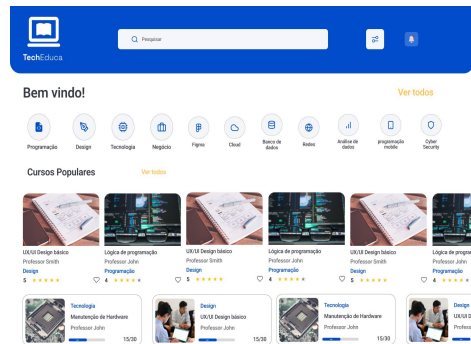
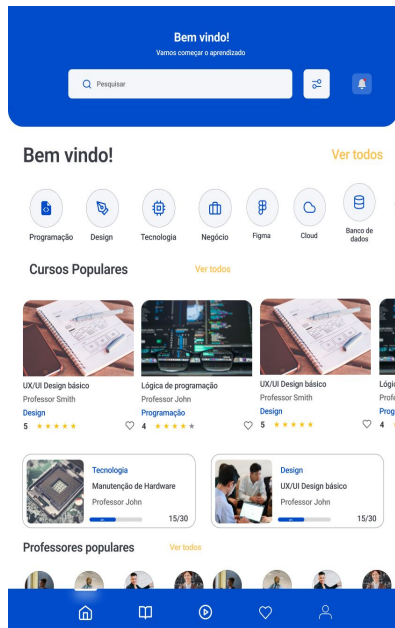
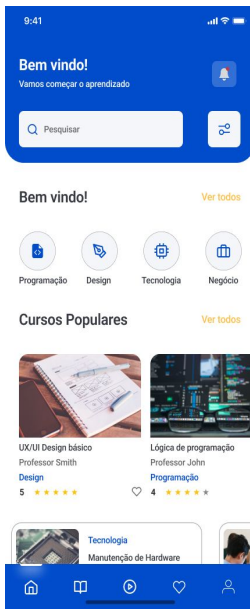
O Sitemap serve como uma breve descrição de quais são as possibilidades que o usuário pode navegar no aplicativo, nesse caso, podendo ser possível, assistir a um curso, ver os cursos favoritos, os cursos que estão em andamento ou foram finalizados e as opções de perfil



miro

# Designs Responsivos

Os designs responsivos são necessários para que os usuários possam utilizar o produto independente do dispositivo. Aqui temos distribuídos em mobile, tablet e desktop



# Daqui para frente

- Aprendizado
- Próximos passos



# Aprendizado



## Impacto:

Com a Plataforma do TechEduca, os usuários agora têm a possibilidade de assistir e aprender onde quiser quiserem e em diferentes tipos de dispositivos, de forma fácil e gratuita



## What I learned:

Com este projeto aprendi a utilizar da melhor forma a questão de responsividade, trazendo os designs para diferentes plataforma, sendo eles para celular, tablet e desktop, visando sempre em melhorar a experiência do usuário.

# Próximos passos

1

Conduzir pesquisas que possam melhorar a utilização e funcionamento do design deste projeto

2

Inserir mais funcionalidades para os usuários

3

Organizar feedbacks dos usuários que utilizaram a plataforma

# Vamos nos conectar!



Obrigado pelo seu tempo revisando meu trabalho no aplicativo TechEduca!

Se você quiser ver mais ou entrar em contato, minhas informações de contato são fornecidas abaixo.

Website do portfólio: <https://portfolio-gilt-sigma-77.vercel.app/>

Linkedin: [www.linkedin.com/in/jean-lucca-bueno-4535a7191](https://www.linkedin.com/in/jean-lucca-bueno-4535a7191)

Email: [jeanluccabueno@gmail.com](mailto:jeanluccabueno@gmail.com)