

Desenvolver uma *tracker app* através do *design sprint*

Metodologias de Projeto | Design de Comunicação
Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Ano letivo: 2020/21

Docente: Antero Ferreira

Discente: Matilde Ferreira

Índice

Introdução	Pág. 3
0. Planeamento	Pág. 4
1. Compreender	Pág. 5-7
2. Definir	Pág. 8-10
3. Desenhar	Pág. 11
4. Decidir	Pág. 12-13
5. Prototipar	Pág. 14-15
6. Validar	Pág. 16
7. Desenvolver	Pág. 17
Projeto Final	Pág. 18-19
Conclusão	Pág. 20
Referências	Pág. 21

Introdução

No âmbito da unidade curricular de Metodologias de Projeto, optei por desenvolver um trabalho sobre a aplicação do processo de *Design Sprint* à proposta do projeto II da unidade curricular de *Web Design II*, lecionada pelo professor Pedro Amado.

A proposta consistia no desenvolvimento de uma aplicação de rastreio pessoal, através das linguagens de *HTML*, *CSS* e *JQuery*. Ao longo do meu trabalho, utilizei maioritariamente o *Design Sprint Kit*¹ da *Google*, um recurso de utilização livre disponibilizado sob o formato de *website*. Foquei-me principalmente nesta plataforma por explicar detalhadamente o método e as suas diversas fases, incluindo exemplos de exercícios. No entanto, tendo em conta a dimensão do meu projeto, tanto a nível da sua curta duração como do seu carácter académico, realizei algumas adaptações.

0. Planeamento

Segundo o *Design Sprint*, a preparação do *sprint* é tão importante como a sua execução. É nesta fase de planeamento² que se deve definir o *Sprint Challenge*, o *Sprint Brief* e o *Sprint Schedule*. O objetivo é não se perder o foco naquilo que o *sprint* pretende resolver durante o processo.

No planeamento do *sprint*, optei por acrescentar uma última fase, a de desenvolvimento, sendo que o meu projeto pressupõe a sua execução.

Sprint Challenge

Desenvolver uma aplicação de rastreio pessoal

Sprint Brief

Desenvolver uma aplicação web de rastreamento pessoal, que seja capaz de guardar os dados do utilizador. A aplicação deve utilizar as linguagens de *HTML*, *CSS* e *JQuery*; deve conter um *login*, a visualização de registos e a sua edição, deve ser desenvolvida de forma responsiva, seguindo o conceito de *mobile first*. Pretende-se, como objetivo secundário, gamificar* a aplicação.

Sprint Schedule

Compreender	8 nov
Definir	9 nov
Desenhar	10 nov
Decidir	11 nov
Prototipar	12 nov
Validar	16, 19, 26 nov e 3 dez
Desenvolver	até 10 dez

* Gamificar - Aplicar características típicas de jogos a outros objetos para estimular a participação e a interação do utilizador.

1. Compreender

A primeira fase do *sprint* é compreender ³. No *Design Sprint Kit*¹ são propostos diferentes exercícios. Optei por pesquisar aplicações de rastreamento pessoal disponíveis na *Google Store*, com objetivos distintos, e aplicar-lhes o método *Rose, Thorn and Bud*⁴. Este método consiste em identificar pontos fortes, pontos que poderiam ser melhorados e pontos fracos em determinados objetos, procurando posicionar-nos na ótica do utilizador. Resumi a aplicação que executei do método na tabela a baixo, contudo, esta pode ser consultada na íntegra nos anexos.

Aplicação	Objetivo	Rose	Thorn	Bud
<i>Smoke Free</i> ⁵	Deixar de fumar pelos benefícios monetários e de saúde	Emblemas de progresso	Compras dentro da <i>app</i>	Plano de redução
<i>Tv Show time</i> ⁶	Acompanhar o progresso de visualização de séries e filmes	Versátil e diversificada	-	-
<i>Habitica</i> ⁷	Promover a execução de tarefas pessoais, gamificando-as	Gamificada e inclusiva	Compras dentro da <i>app</i>	Design pouco unificado
<i>Dream Catcher</i> ⁸	Registar e analisar os sonhos	Acessível e intuitiva	Pouco versátil e limitada	Análises pouco detalhadas
<i>Google Fit</i> ⁹	Registar o estado de saúde através do incentivo a caminhadas	Acessível e intuitiva	Pouco versátil e limitada	Dados não rigorosos
<i>Intellect</i> ¹⁰	Promover a melhoria pessoal, através da mudança de hábitos	Intuitiva e inclusiva	Sem emblemas de progresso	Só aborda três problemas

Optei por investigar de um ponto de vista teórico o contexto em que surgem as aplicação de rastreamento pessoal. Estas estão relacionadas com o termo *Quantified Self*¹¹. O conceito defende que se as pessoas tiverem mais dados sobre si, estas são capazes de fazer melhores escolhas e mudar os seus comportamentos. O objetivo destas aplicações parece ser, em última análise, o de auxiliar no processo dessa mudança, motivando o utilizador.

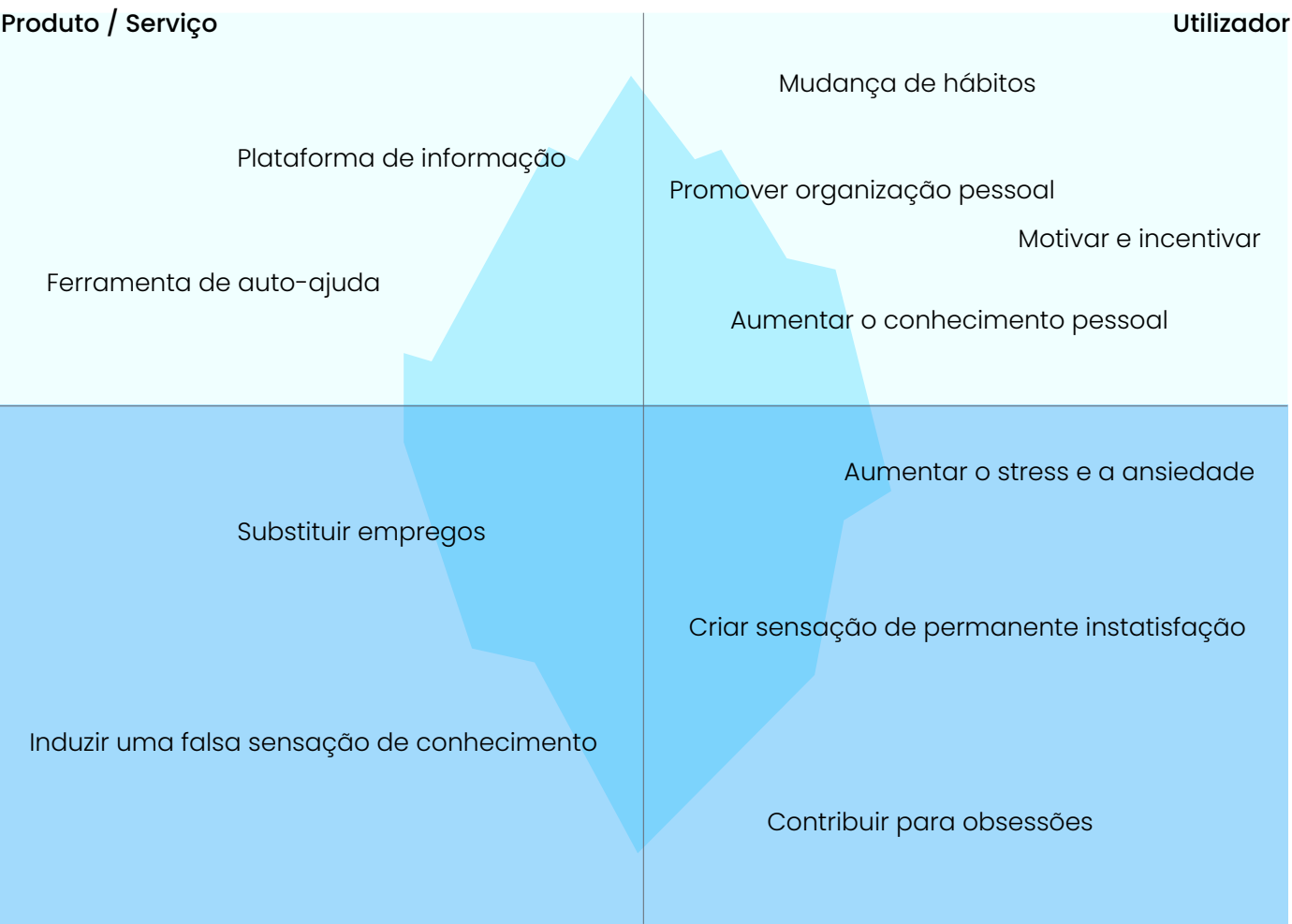
Quantified Self

Fenómeno cultural de rastreamento pessoal através do registo e organização de informação pessoal

Melhor conhecimento pessoal —————> Melhores escolhas —————> Mudança de hábitos

Utilizei, ainda, o *The IceBerg Canvas*¹², de modo a perceber quais são os aspetos positivos e negativos que estas aplicações podem ter não só no utilizador, mas também em terceiros.

Com esta análise apercebi-me que, tendo o objetivo de beneficiarem o utilizador, e consequentemente a sociedade, estas aplicações podem ter efeitos negativos, principalmente, quando estão relacionadas com a saúde ou com a produtividade.

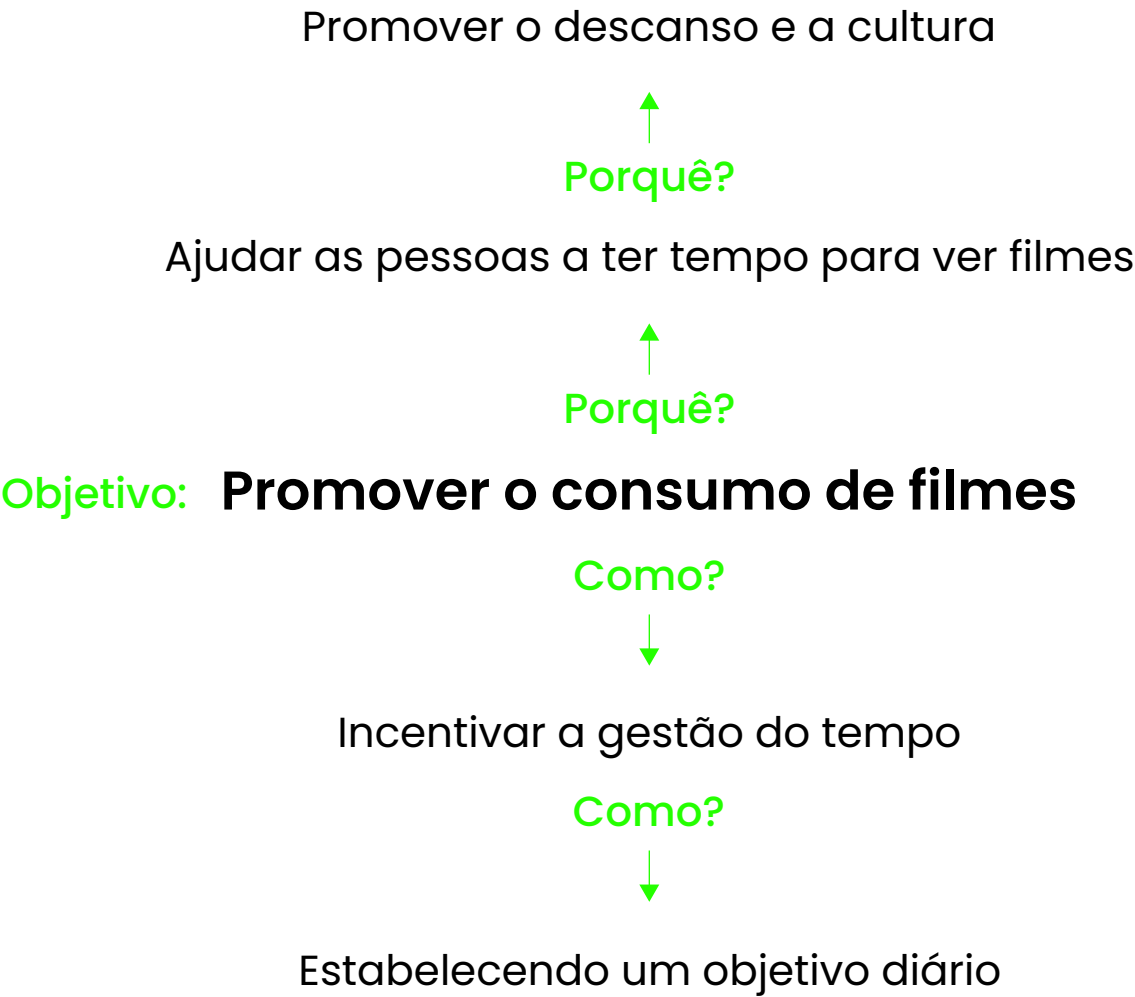


2. Definir

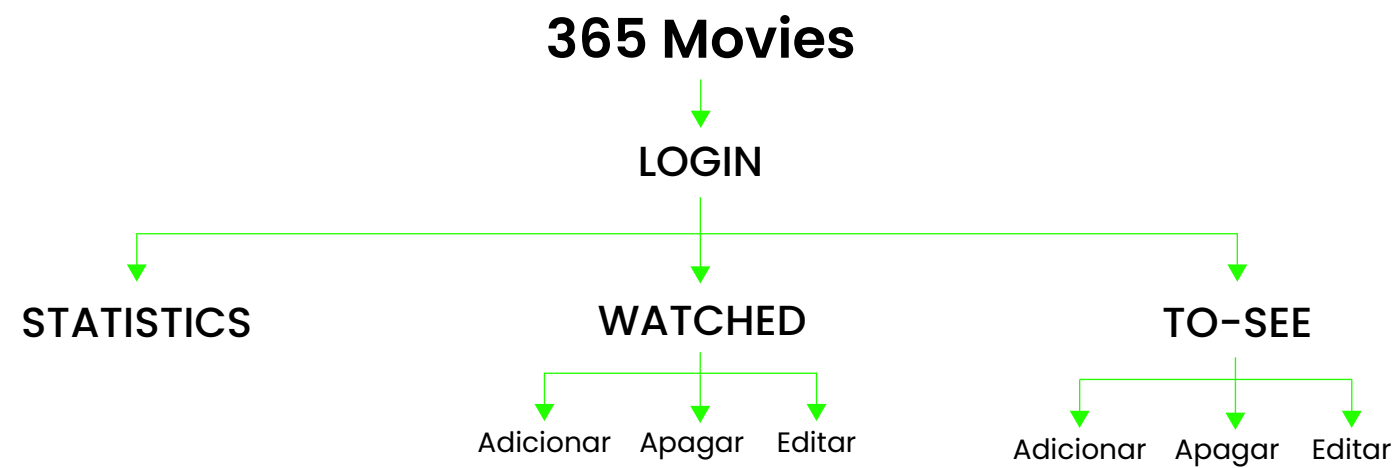
A segunda fase do *sprint* é definir ¹³. Nesta pretende-se avaliar o que foi aprendido na primeira etapa e definir o foco do *sprint*. Assim estabeleci um conjunto de objetivos no qual foquei a minha aplicação, com base no que compreendera anteriormente.



Foi nesta fase que decidi focar a minha aplicação na área de entretenimento, de modo a contrariar o fenómeno recente da obsessão da nossa sociedade com a produtividade. Optei por me focar no universo cinematográfico, por considerar que o consumo de filmes está em declínio, devido à sua duração não ser compatível com o tempo livre das pessoas. Realizei uma *Abstraction Laddering*¹⁴, presente à direita, para definir mais concretamente o objetivo da aplicação. Desenvolvi, também, um *brainstorm* para estruturar a aplicação, disponível nos anexos.

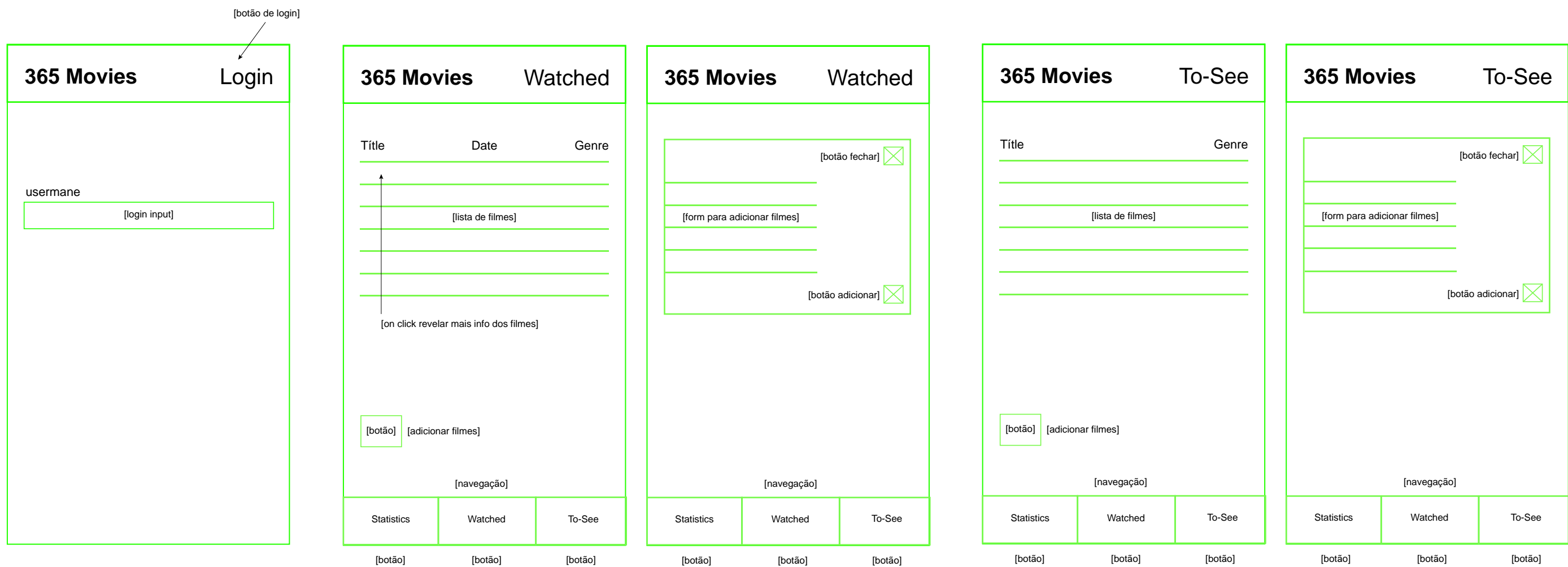


Desta forma, cheguei à estrutura da minha aplicação, bem como ao seu nome, “365 Movies”, de modo a esta focar-se num objetivo abrangente, o de assistir a 365 filmes num ano; e num objetivo mais imediato: assistir a um filme por dia. Considerei pertinente existir uma página com o registo dos filmes já assistidos, mas também uma página de filmes para ver mais tarde, de modo a facilitar a escolha dos filmes para o utilizador. Optei por incluir, também, uma página de estatísticas, de modo a gamificar a aplicação, recompensando o utilizador por cumprir o objetivo do filme diário.



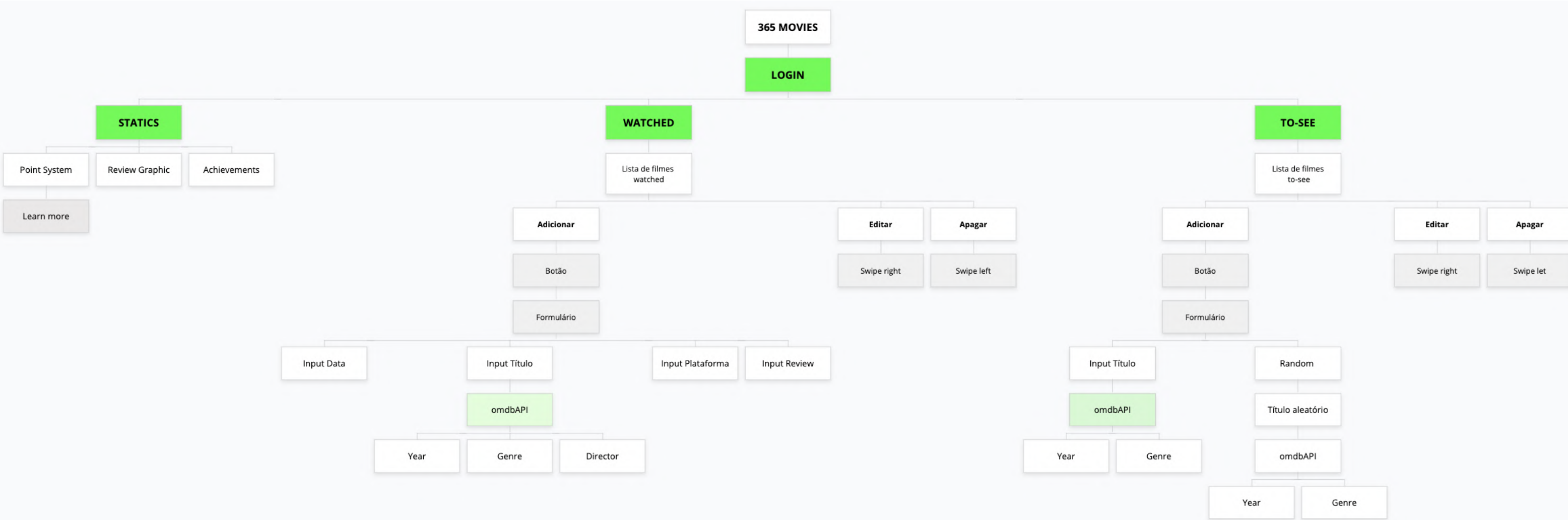
3. Desenhar

A terceira fase do *sprint* é desenhar ¹⁵, cujo objetivo é criar ideias através do desenho. Optei por realizar alguns esquiços de estrutura da aplicação, disponíveis nos anexos, bem como *wireframes* ¹⁶, apresentados a baixo.



4. Decidir

A quarta fase do *sprint* é decidir ¹⁷. Nesta fase, defini a estrutura bem como a dinâmica de interação da minha aplicação, sob a forma de *sitemap* através do Gloom Maps ¹⁸. Este pode ser consultado na íntegra no seguinte endereço: www.gloomaps.com/V9Z3FTCp3A



Do ponto de vista formal, foi nesta fase que defini a paleta cromática da minha aplicação. Pretendia que o seu design fosse minimalista, optando apenas por três cores: o preto, o branco e um verde vibrante que captasse a atenção e fosse distintivo.

Defini, ainda, a tipografia que iria utilizar, a *Poppins*¹⁹, por ser uma fonte redonda capaz de contrastar com o design retilíneo que pretendia para a aplicação.

rgb(36,255,0)

rgb(255,255,255)

rgb(0,0,0)

Poppins Thin

Poppins Thin Italic

Poppins ExtraLight

Poppins ExtraLight Italic

Poppins Light

Poppins Light Italic

Poppins Regular

Poppins Italic

Poppins Medium

Poppins Medium Italic

Poppins SemiBold

Poppins SemiBold Italic

Poppins Bold

Poppins Bold Italic

Poppins ExtraBold

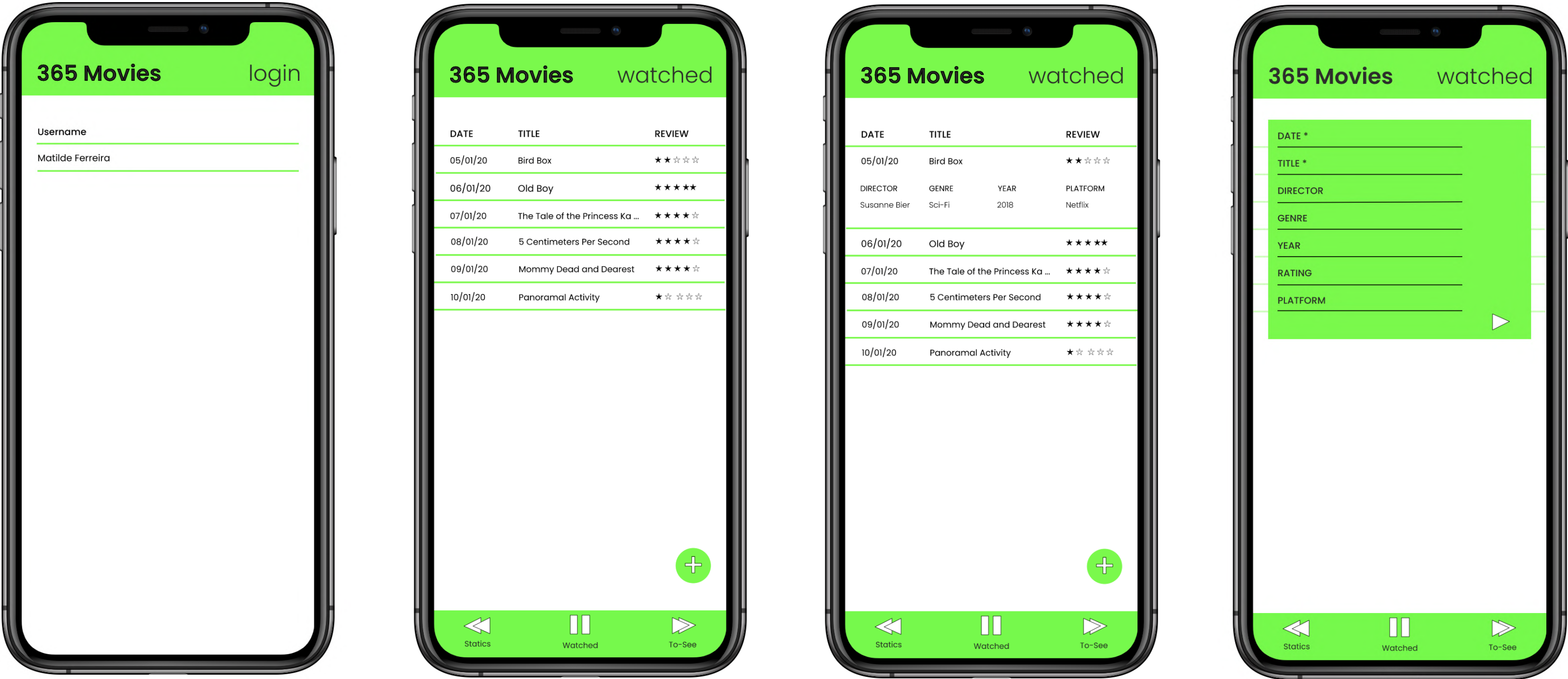
Poppins ExtraBold Italic

Poppins Black

Poppins Black Italic

5. Prototipar

A quinta fase do *sprint* é prototipar ²⁰. Optei por utilizar o *inVision* ²¹, para realizar os meus prototipos de modo dinâmico e interativo.



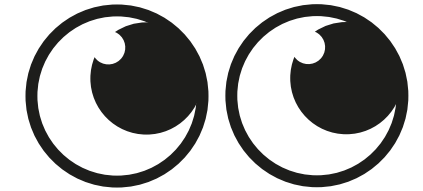
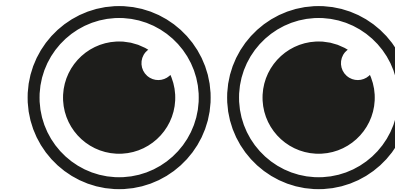
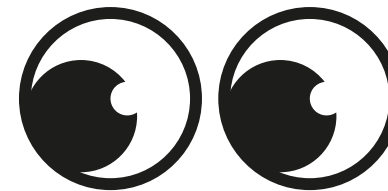
O protótipo pode ser consultado na íntegra no seguinte endereço:
<https://matildeferreira79034.invisionapp.com/prototype/365Movies-ckk15wimf002wd401r9ribbpt/play/6768c778>



6. Validar

A sexta fase do *sprint* é validar ²². Esta fase foi transversal à fase de desenvolvimento, uma vez que o projeto foi sendo acompanhado pelo professor Pedro Amado e pelo professor Antero Ferreira. Ao longo dos acompanhamentos, fui percebendo que o projeto estava a caminhar no sentido correto, havendo apenas algumas questões pontuais de *layout* a ser melhoradas, nomeadamente, a iconografia.

Assim, optei por alterar completamente os ícones desenvolvidos, que se focavam nos ícones dos *players* de vídeo, e focar-me no conceito da visão. Explorei a direção do olhar, procurando que este transmitisse a ideia de presente, de passado e de futuro.



7. Desenvolvimento

A sétima e última fase do *sprint* foi o desenvolvimento do projeto, onde o materializei.

Tendo sido este o meu primeiro contacto com a biblioteca *jQuery*, foi uma fase de aprendizagem que exigiu bastante pesquisa para conseguir a implementação pretendida.

Recorri principalmente ao *Stackoverflow*²³, um fórum de entreaajuda, em que as pessoas colocam as suas dúvidas de programação, e outras respondem.

Assim, consegui adaptar questões de outros às minhas próprias dúvidas, e resolver erros que foram surgindo.

Durante esta etapa, organizei-me inventariando aquilo que tinha que fazer numa primeira fase, de modo a focar-me por partes no projeto. Numa fase mais avançada, fui apontando numa lista erros e problemas que ia detetando enquanto trabalhava noutras partes do código, de modo a não só não perder o foco do que estava a fazer no momento, mas também a não me esquecer mais tarde desses problemas. Outra forma de organização que utilizei foi comentar o código conforme o ia escrevendo, para que mais tarde, quando tivesse que lá voltar, conseguisse perceber o que cada linha executava.

```
//Mecânica slide
//Quando o rato se movimenta
$(document).on('touchmove mousemove', '.allmoving', function (e) {
    //Esconder .extra dos filmes (informações extra)
    $(this).find(".extra").hide();

    //variável largura da lista
    let width = $(".allmoving").width();

    //variável metade da largura da lista
    let metade = parseInt(width / 2);

    //variável para a nova posição da lista, relativa à posição do rato, menos a posição original da lista, menos a posição do click
    let x;

    if (window.matchMedia("(pointer: coarse)").matches) {
        x = e.targetTouches[0].pageX - offset.left - pos;
    } else {
        x = e.pageX - offset.left - pos;
    }

    //variável da altura da lista em movimento
    let height = $(".allmoving").height();

    //se o slide for para a esquerda
    if (x => 0) {
        //caso se tenha feito slide right primeiro), apagar o after
        $(".after").css({
            width: '0px',
            height: '0px'
        });

        //largura total da lista é igual a 100% mais largura do before (100% mais x)
        $(this).parent().css({
            width: 'calc(100% + ' + x + 'px)',
            overflow: 'hidden'
        });

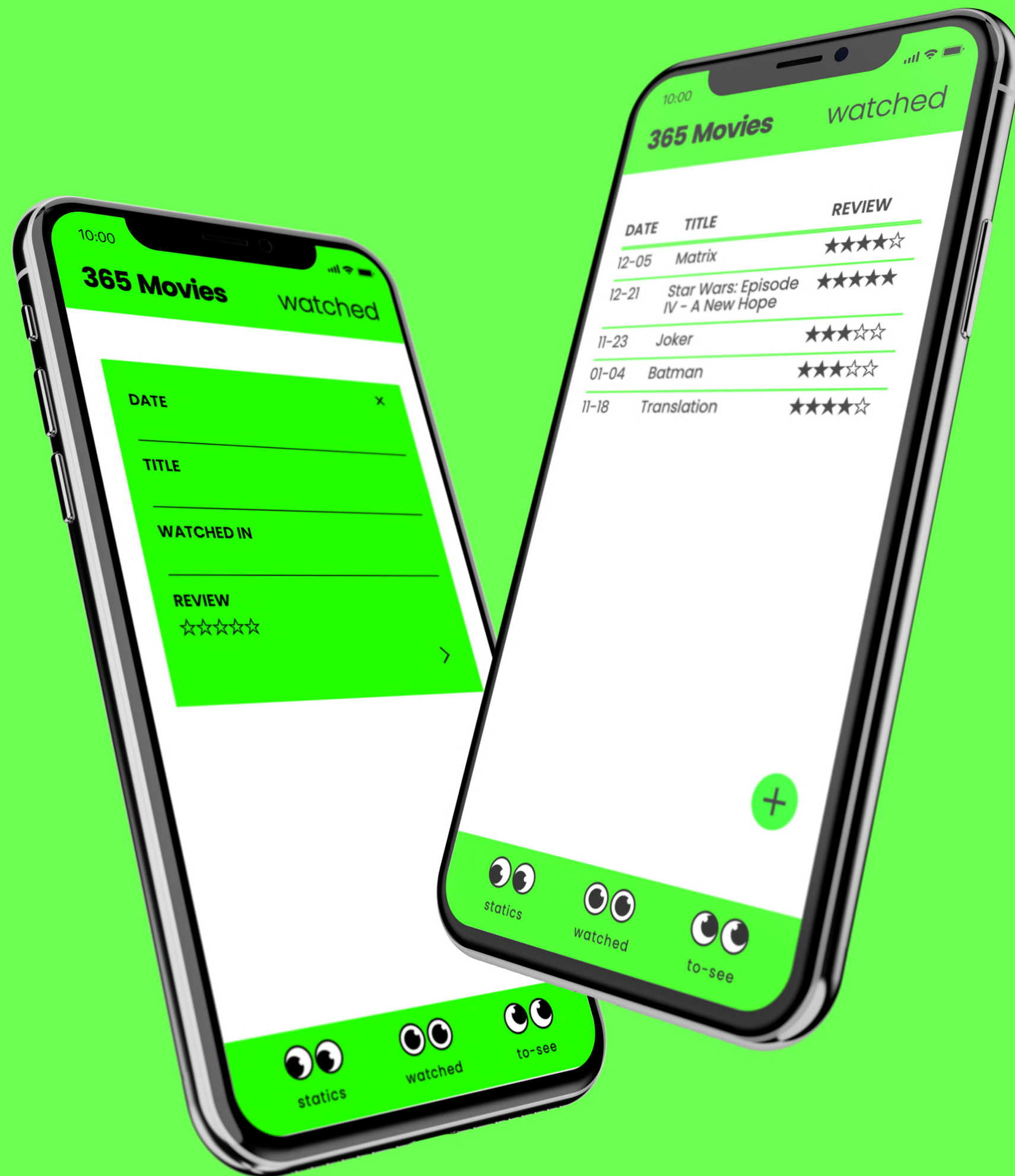
        //largura da lista em movimento é igual a largura da lista estática (inicial)
        $$('.allmoving').css({
            width: width
        });

        //o before tem largura igual x e altura igual à altura do filme
        $(this).siblings(".before").css({
            width: x + 'px',
            height: height + 'px'
        });
    }
});
```

Projeto Final

Este é o resultado final do meu projeto, que pode ser consultado na íntegra no seguinte endereço:
<https://whiteraaven.github.io/365movies/>





Conclusão

Na minha opinião o *Design Sprint* foi uma metodologia projetual eficaz no meu projeto, uma vez que ao apresentar-se enquanto método versátil foi capaz de se adaptar às necessidades do mesmo. Apesar de este ter uma duração curta e surgir no âmbito académico de aprendizagem, considerei que beneficiou deste método, principalmente, na sua concetualização, ao permitir-me definir os objetivos da aplicação num curto espaço de tempo.

Referências

1. <i>Design Sprints</i>	https://designsprintkit.withgoogle.com
2. <i>Planning Your Sprint</i>	https://designsprintkit.withgoogle.com/planning/overview
3. <i>Phase 1: Understand</i>	https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase1-understand
4. <i>Rose, Torn and Bud</i>	https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase1-understand/rose-thorn-bud
5. <i>Smoke Free: Quit Smoking Now and Stop for good</i>	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.portablepixels.smokefree&hl=en&gl=US
6. <i>Tv Show time: Track Shows & Movies</i>	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tozelabs.tvshowtime&hl=en&gl=US
7. <i>Habitica: Gamify Your Tasks</i>	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.habitrpg.android.habitica&hl=en&gl=US
8. <i>Dream Catcher: Ultimate Dream Journal & Lucid Tool</i>	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vojtkovszky.dreamcatcher&hl=en&gl=US
9. <i>Google Fit: Health and Activity Tracking</i>	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.fitness&hl=en&gl=US
10. <i>Intellect: Create a Better You</i>	https://play.google.com/store/apps/details?id=co.intellect.app&hl=en&gl=US
11. <i>Quantified Self: Self Knowledge Through Numbers</i>	https://quantifiedself.com
12. <i>The IceBerg Canvas</i>	https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase1-understand/the-iceberg-canvas
13. <i>Phase 2: Define</i>	https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase2-define
14. <i>Abstraction Laddering</i>	https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase1-understand/iceberg-canvas
15. <i>Phase 3: Sketch</i>	https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase3-sketch
16. <i>Wireframes: O que é e como criar o seu primeiro</i>	https://medium.com/aela/wireframe-o-que-%C3%A9-e-como-criar-seu-primeiro-fab2fdecbb56
17. <i>Phase 4: Decide</i>	https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase4-decide
18. <i>GlooMaps: Visual Sitemap Tool</i>	https://www.gloomaps.com/
19. <i>Poppins, Designed by Indian Type Foundry, Jonny Pinhorn</i>	https://fonts.google.com/specimen/Poppins
20. <i>Phase 5: Prototype</i>	https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase5-prototype
21. <i>InVision app</i>	https://www.invisionapp.com/
22. <i>Phase 6: Validate</i>	https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase6-validate
23. <i>Stack Overflow</i>	https://pt.stackoverflow.com/