

JOINTLY

CASE STUDY

2021

SOBRE

"Jointly" é um aplicativo mobile fictício para a prática de exercícios físicos em grupo. O app permite o usuário ter a visualização completa de grupos de atividades físicas em sua localidade, permitindo que ele ingresse em um grupo ou crie um novo.

CONTEXTO

Este projeto trata-se da seção prática do meu Trabalho de Conclusão de Curso de Ciência da Computação cujo tema consiste-se em usabilidade no design de experiência do usuário.

RESPONSABILIDADES

- UX Research
- UX Design
- Usability

engineering

O PROCESSO

KICK OFF

PESQUISA

ANÁLISE

DESIGN

VALIDAÇÃO

<ul style="list-style-type: none">• Objetivos do produto• Objetivos de negócio• Definição de público alvo• Riscos e mitigações	<ul style="list-style-type: none">• Entrevistas semi-estruturadas	<ul style="list-style-type: none">• Síntese e clustering• Personas• Jornada do usuário	<ul style="list-style-type: none">• User flow• Wireframes• Styleguide• Prototyping	<ul style="list-style-type: none">• Avaliação heurística
---	---	--	---	--

BACKGROUND

A ideia do "Jointly" nasceu de um momento de autoanálise e auto sabotagem relacionado à prática diária de exercícios físicos. Sempre gostei de correr na praia e pratico atividades físicas com frequência, no entanto, existem momentos em que outras tarefas parecem ser mais importantes ou a velha preguiça bate resultando assim no êxito da procrastinação.

Em momentos passados, quando eu tinha a companhia de amigas para ir à academia ou caminhar no parque, eu me sentia mais estimulada e raramente suspendia o compromisso com a saúde. Com o incentivo delas, me mantive consistente e perdi 15kg. Atividades físicas realizadas em conjunto são mais divertidas e fáceis de realizar.

Diante desse contexto, o Jointly é um aplicativo que permite que você se exercente com um grupo de pessoas que compartilham o mesmo interesse que você. Este engajamento irá gerar um ciclo de incentivos: Você será incentivado e incentivará seus colegas.

KICK OFF

OBJETIVOS DO PRODUTO

Construir uma experiência que facilite e incentive a prática de exercícios físicos em grupo de forma personalizada e divertida. Oferecer um serviço que faça parte do estilo de vida dos usuários.

OBJETIVOS DE NEGÓCIO

Construir um novo mercado a partir do desenvolvimento de um novo aplicativo móvel, atraindo e fidelizando os usuários. Gerar receita por meio de parcerias com centros esportivos e aumentar o número de usuários da modalidade premium.

PÚBLICO-ALVO

O público-alvo é formado por dois grupos de pessoas:

- Homens e mulheres adultos que desejam construir hábitos saudáveis mas possuem dificuldade em manter a consistência desses hábitos.
- Praticantes de atividade física em grupo como corredores e ciclistas.

RISCOS E MITIGAÇÕES

RISCOS:

- Não haver grupos de exercícios disponíveis para o usuário ingressar e o mesmo não se sentir confiante para liderar um grupo.
- Os usuários usarem o aplicativo apenas para encontrar grupos de atividades em sua localidade e uma vez encontrados, o aplicativo ser abandonado.
- Os usuários só utilizarem a modalidade gratuita (com anúncios).
- Falta de segurança nos encontros, especialmente para mulheres.

MITIGAÇÕES:

- Divulgação do aplicativo em grupos formais da cidade.
- O usuário líder (criador de um grupo) pode ser "recompensado" a cada criação. Uma possível recompensa é a disposição da modalidade premium por 1 mês.
- O aplicativo pode fornecer serviços que "prendam" o usuário (Rede social de atividades físicas, permitindo o usuário postar o andamento dos treinamentos, fotos, vídeos, etc.)
- Sugestão de ponto de encontro em locais públicos e movimentados. Disponibilizar feature de compartilhamento de informações e localização com membros da família.

PES QUISA

OBJETIVOS DE PESQUISA

- Coletar características demográficas e psicográficas do público-alvo.
- Compreender seus comportamentos, rotinas, motivações e frustrações.
- Compreender os principais fatores que impedem ou dificultam a prática de atividades físicas em grupo.
- Determinar quais recursos as pessoas desejam em um aplicativo de exercícios em grupo.
- Descobrir o que motivará as pessoas a utilizar o aplicativo

ENTREVISTAS SEMI ESTRUTURADAS

PRÁTICAS:

- 2 sedentários
- 2 ciclistas
- 1 jogador de futebol e corredor
- 1 jogadora de futevôlei

IDADES:

- 1 – Geração X
- 4 - Geração Y
- 1 - Geração Z

GÊNERO:

- 3 homens
- 3 mulheres

OCUPAÇÕES:

- Todos trabalham em tempo integral
- Profissões: física médica, professor do ensino médio, representante de vendas, professor de futevôlei, enfermeira e analista de software.

ESTADO CIVIL:

- 1 solteiro
- 5 casados

CITAÇÕES

“

GRUPOS MAIORES DE CICLISMO SÃO OS MAIS ADEQUADOS E SEGUROS.

“

JÁ TENTEI CORRER SOZINHA. FOI UMA VEZ PRA NUNCA MAIS! É MUITO CHATO!

“

CICLISMO EM GRUPO É UM ESPORTE QUE UM INCENTIVA O OUTRO. EU NÃO CONSEGUIRIA SOZINHO.

“

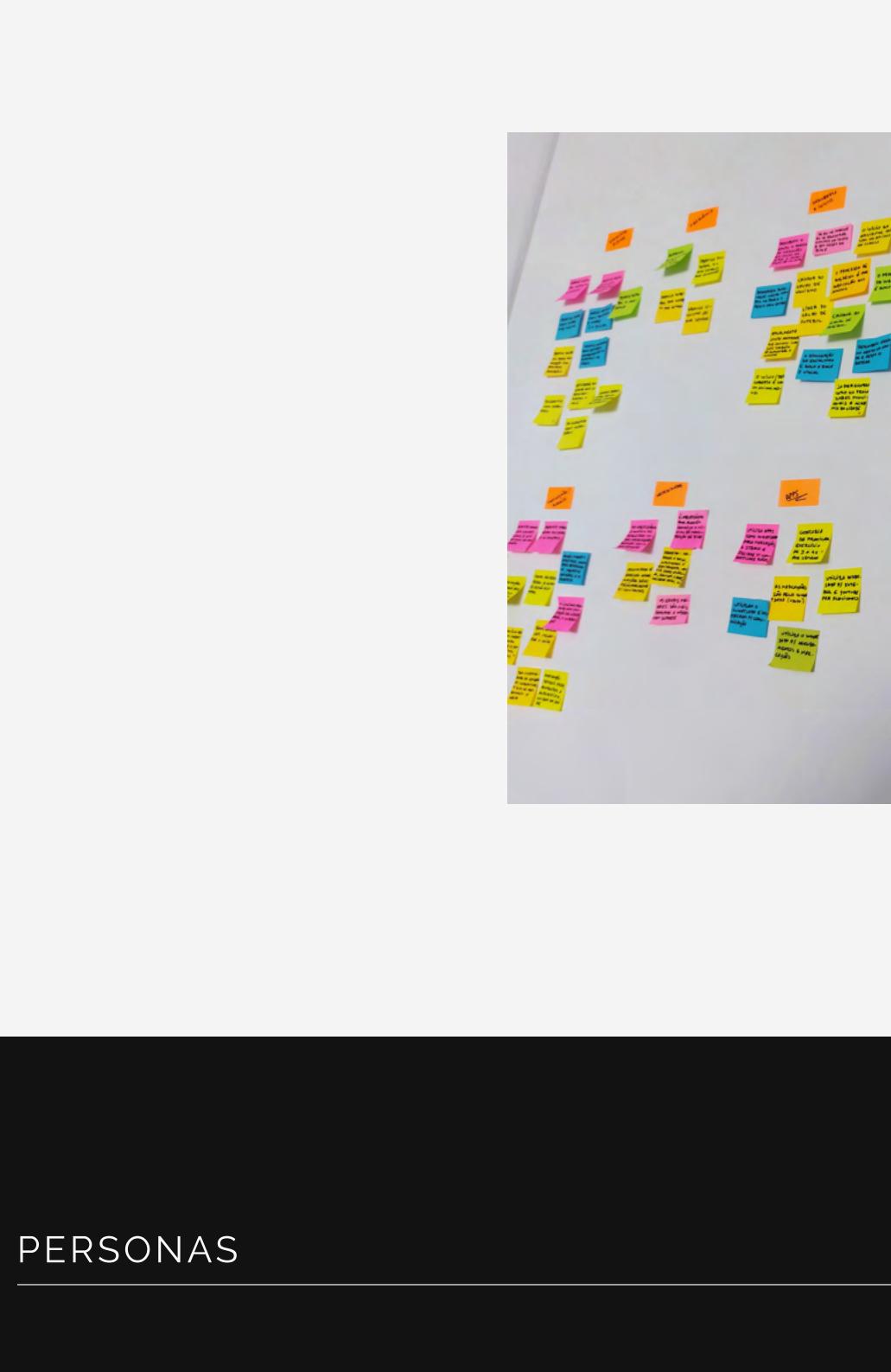
JÁ TENTEI FAZER EXERCÍCIOS CARDIO EM CASA E REALMENTE DÁ RESULTADO, MAS COM O PASSAR DO TEMPO VOCÊ PERDE A EMPOLGAÇÃO

PORQUE NÃO É DIVERTIDO.

ANÁLISE

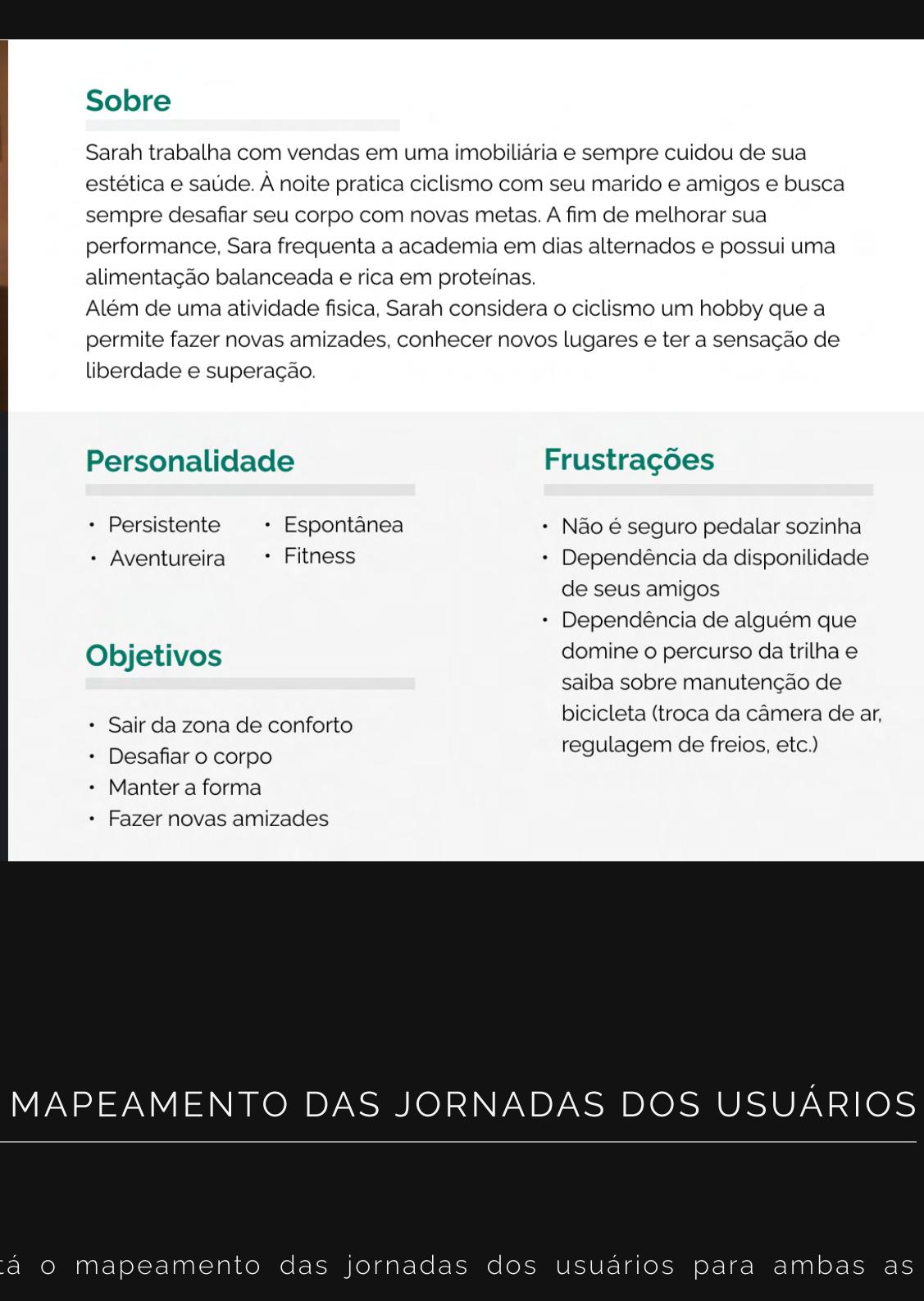
SÍNTSE

Depois de conduzir as entrevistas, anotei os *insights* e informações importantes em post-its. Cada post-it representa uma informação ou insight e cada cor representa um entrevistado diferente.



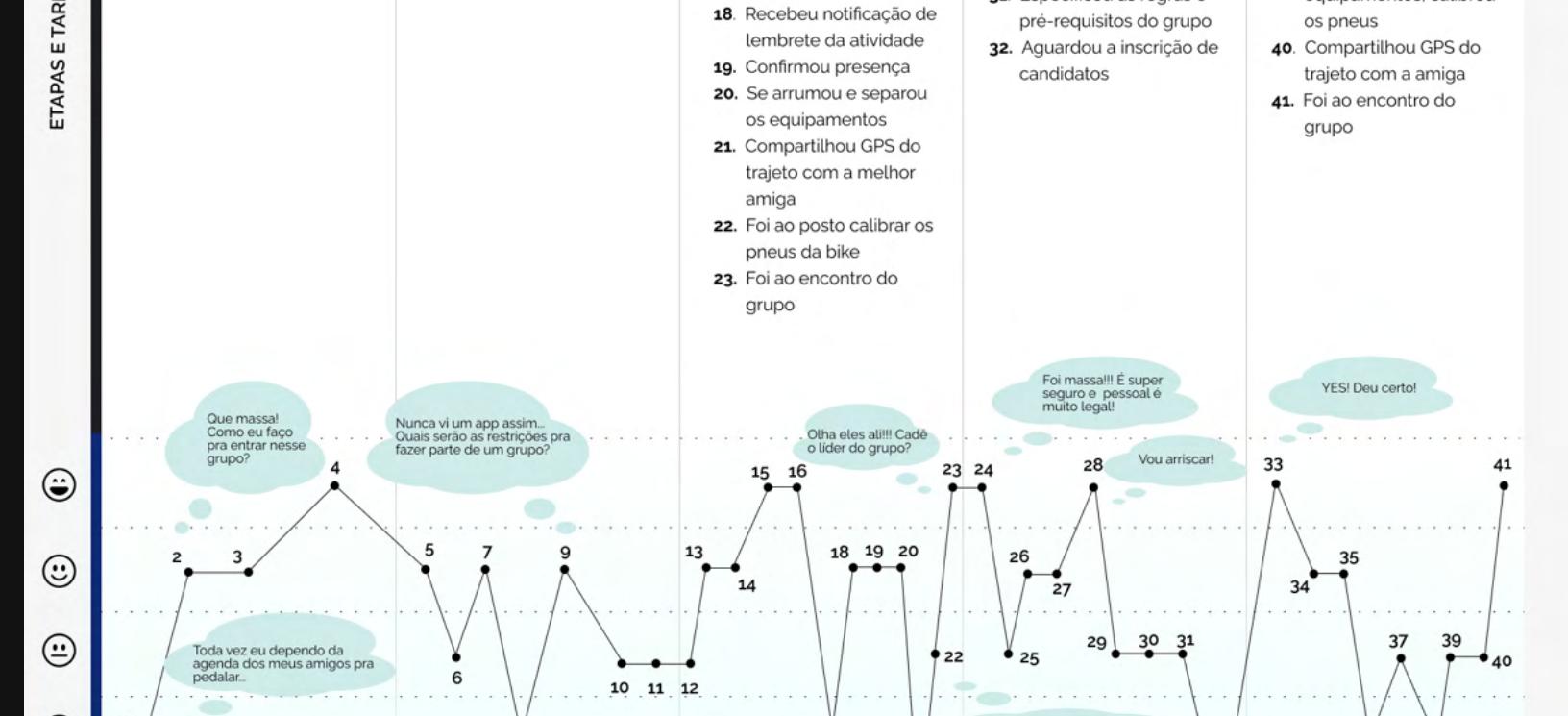
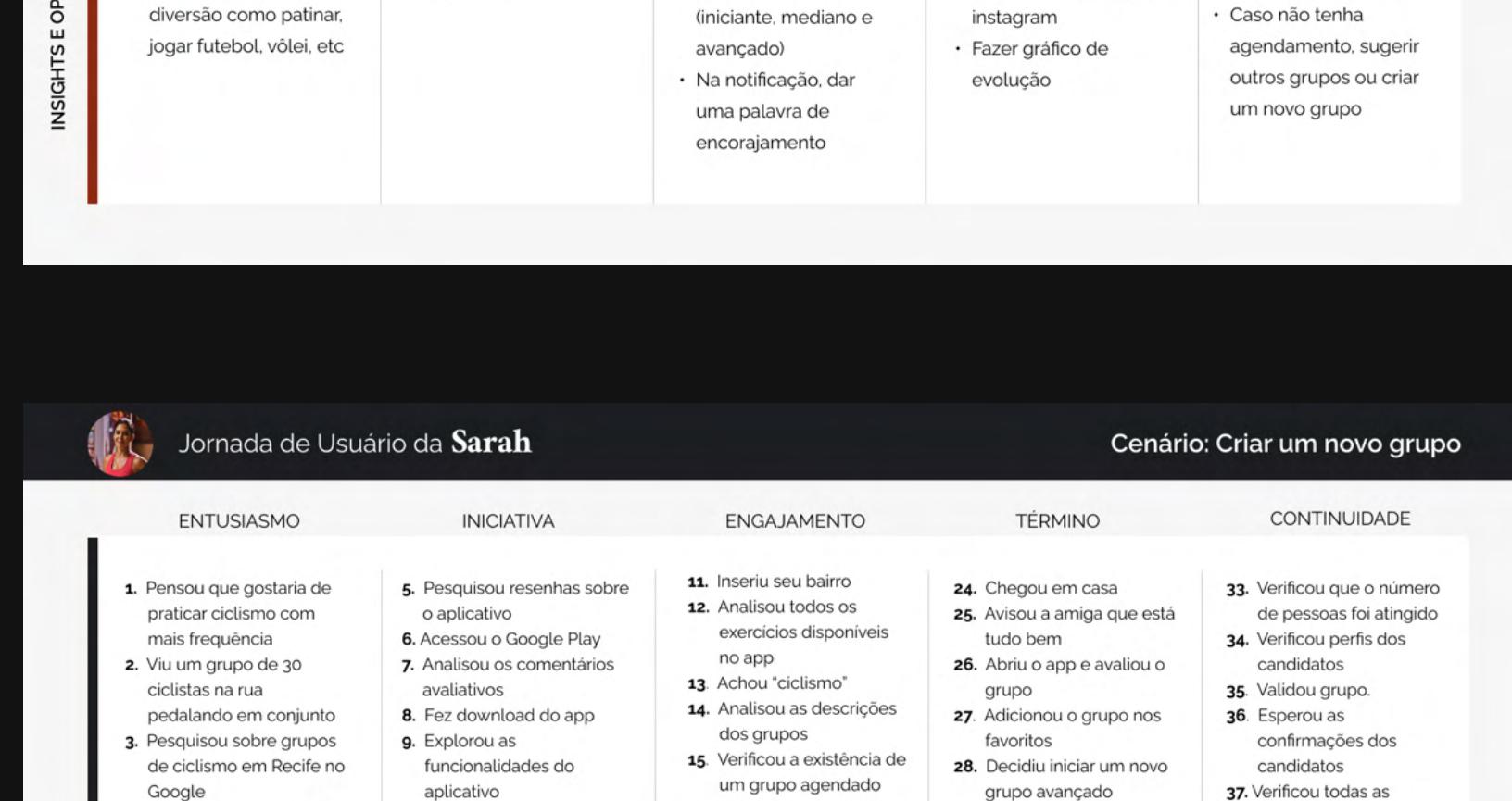
CLUSTERING

Após a síntese das informações, os post-its foram agrupados em categorias onde foi possível identificar padrões de cada tópico.



PERSONAS

Com base nos resultados coletados, foi possível construir personas para dois grupos de usuários com diferentes expectativas, motivações e características. Esses grupos podem ser representados por Felipe e Sarah.

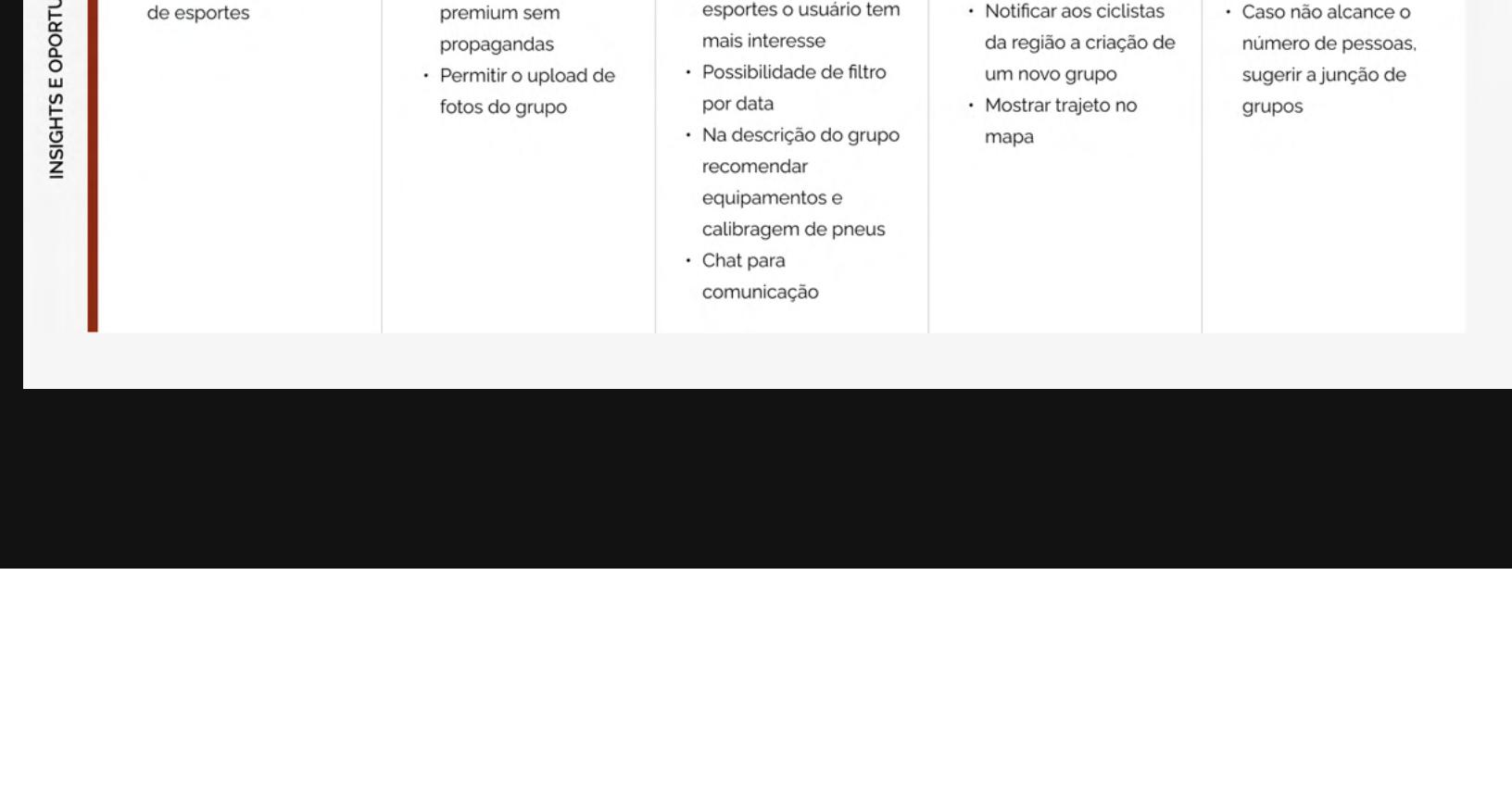
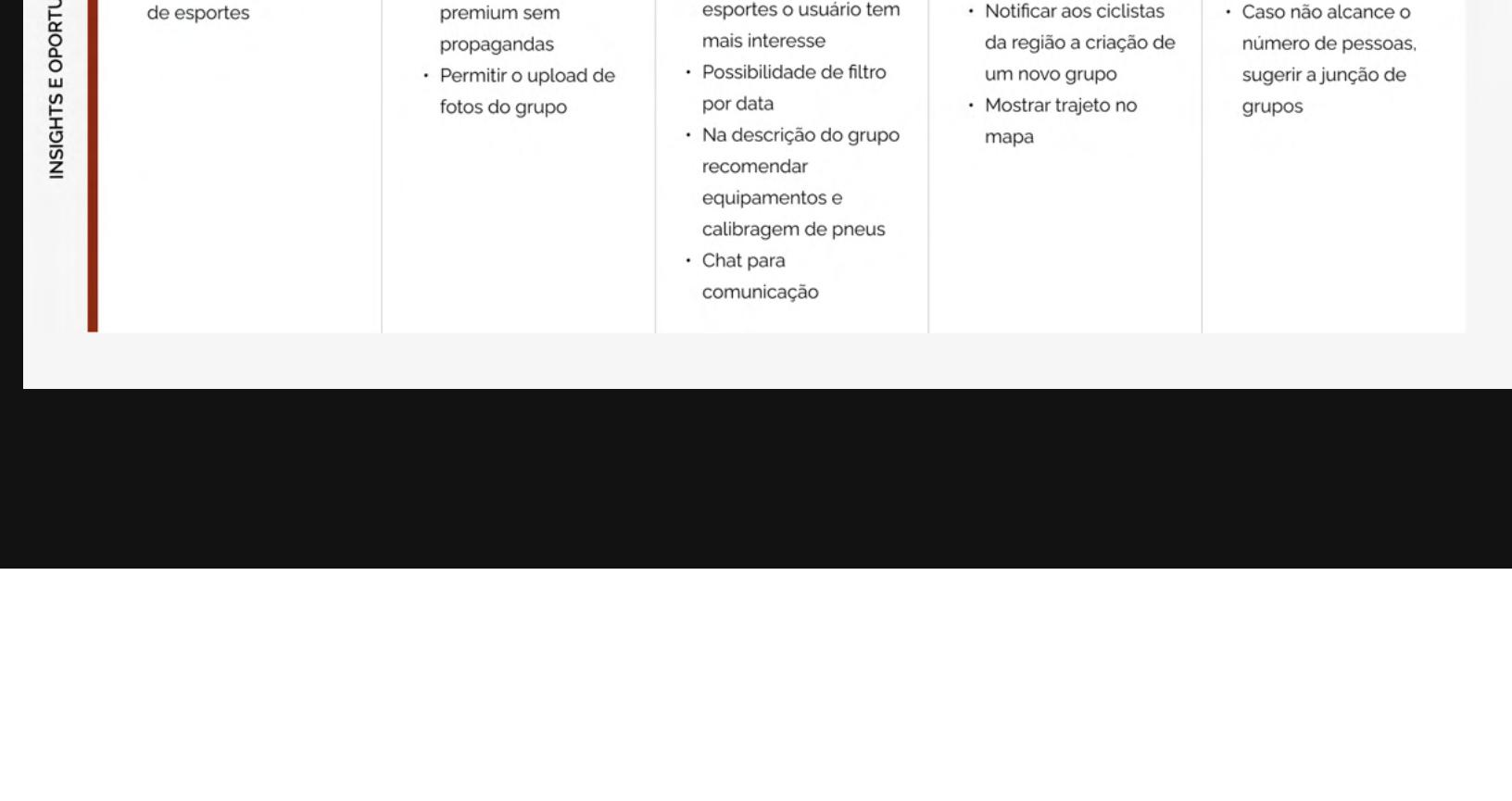


MAPEAMENTO DAS JORNADAS DOS USUÁRIOS

Abaixo está o mapeamento das jornadas dos usuários para ambas as pessoas nos dois cenários principais do aplicativo: o usuário ingressando em um grupo de exercício já existente e o usuário liderando um novo grupo.

O mapa é dividido em cinco fases de experiência onde cada fase possui uma sequência de tarefas. Em seguida, é feito o mapeamento de sentimentos e pensamentos dos usuários ao longo de cada fase.

A partir da análise desses pontos, foi possível identificar oportunidades e melhorias para o aplicativo.



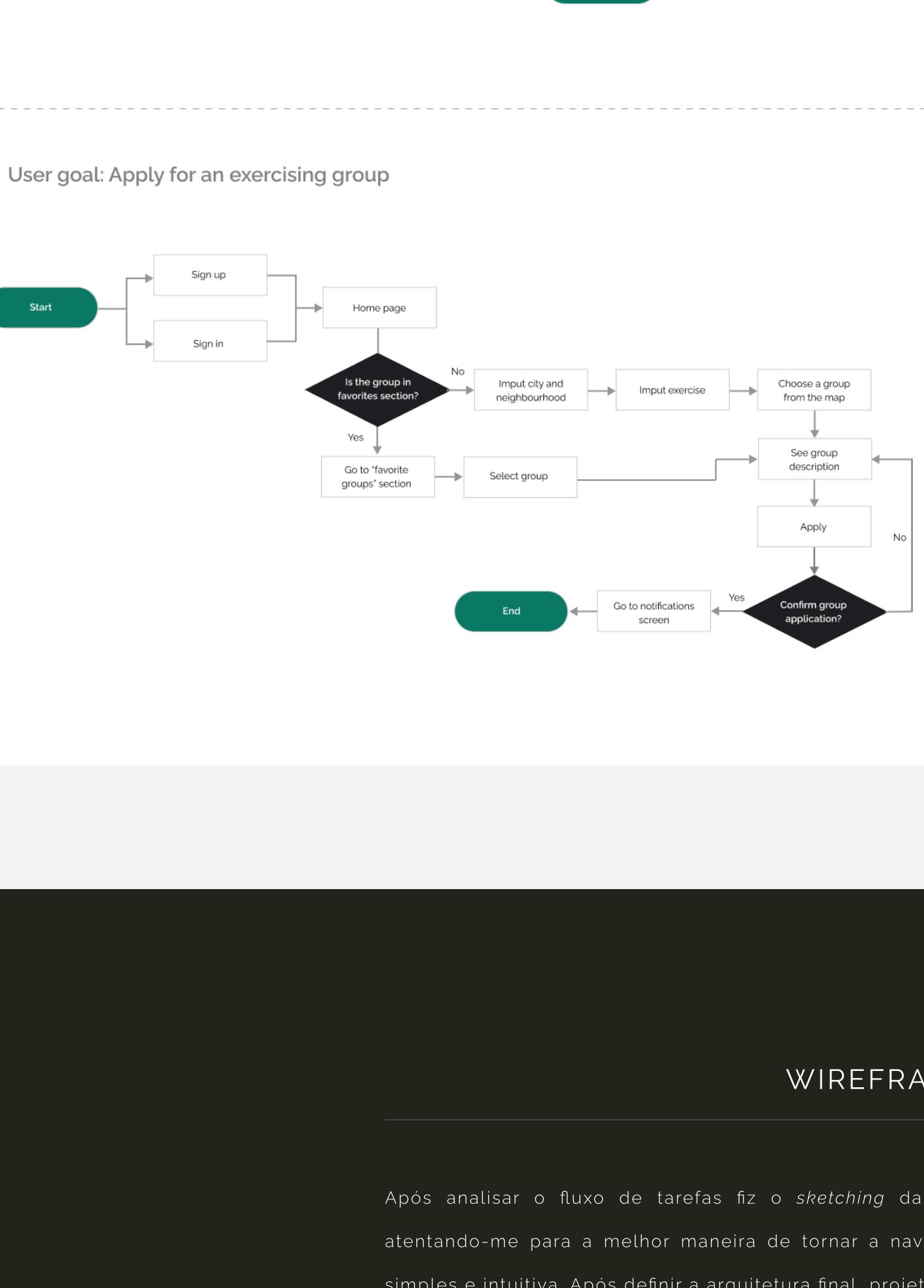
DESIGN

USER FLOW

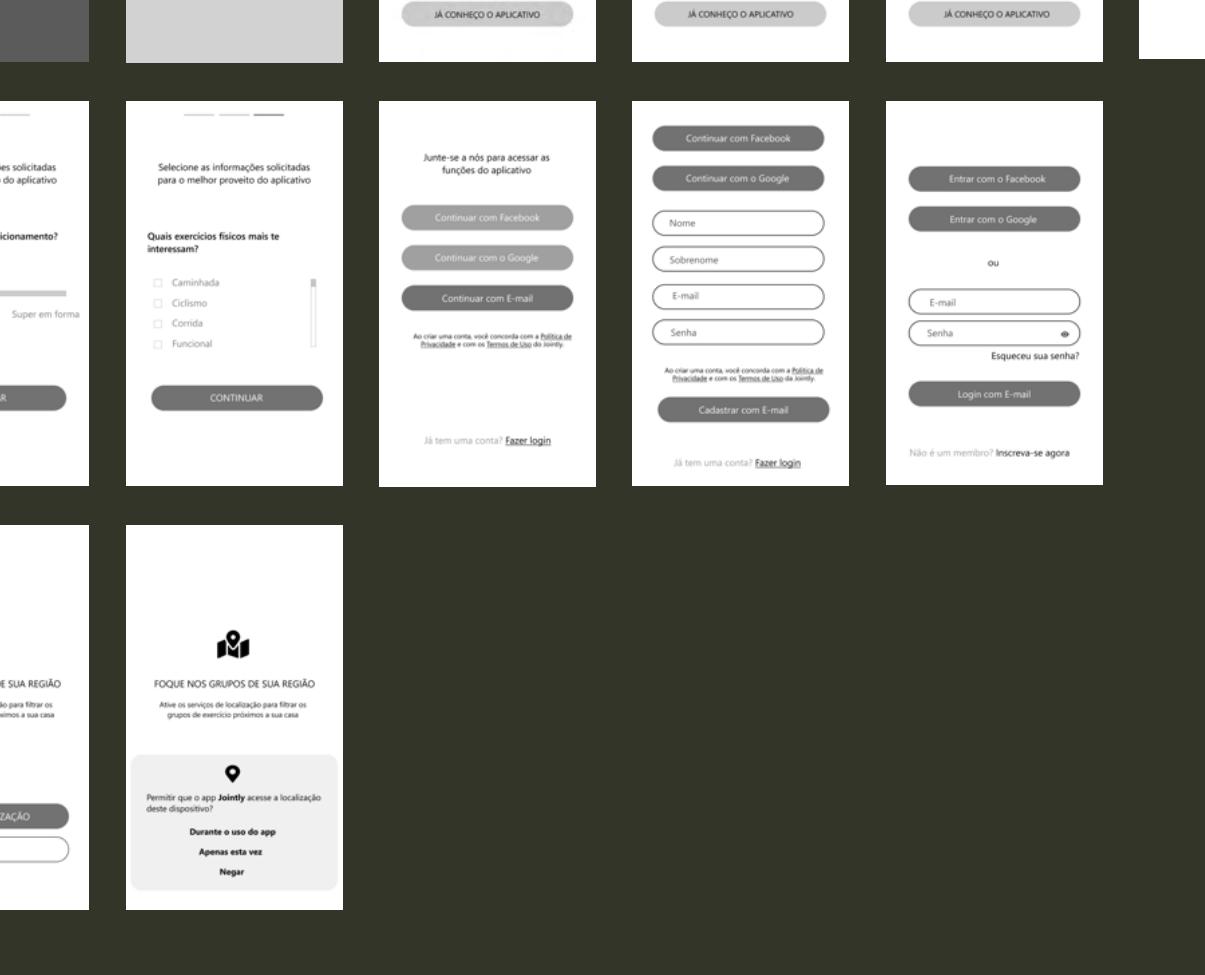
Existem três tarefas principais no fluxo do usuário a seguir:

- Entrar no sistema (Cadastro e login)
- Aplicar-se para um grupo de exercícios
- Criar um grupo de exercícios

User goal: Sign in / Sign up



User goal: Create an exercising group



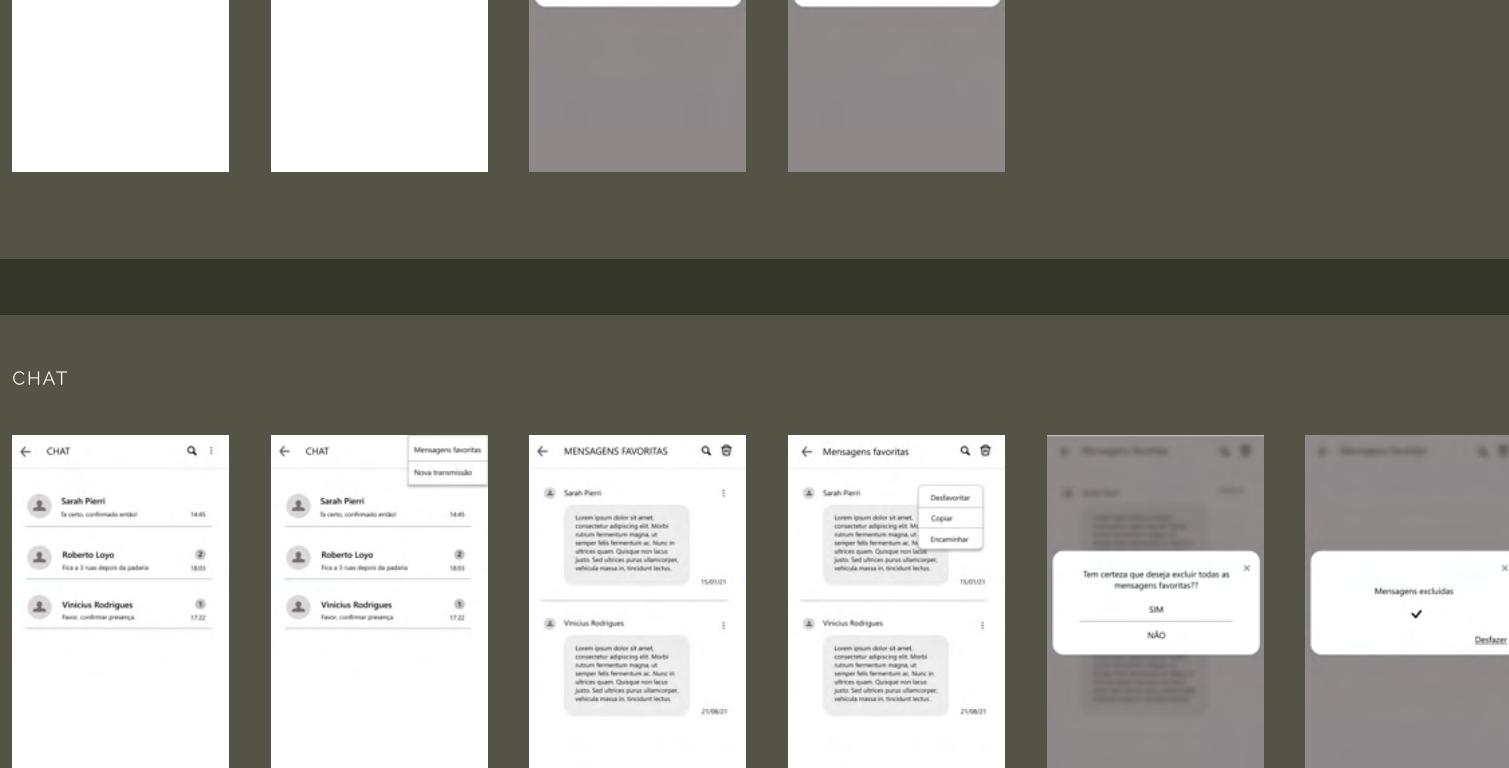
User goal: Apply for an exercising group



WIREFRAMES

Após analisar o fluxo de tarefas fiz o *sketching* das telas atentando-me para a melhor maneira de tornar a navegação simples e intuitiva. Após definir a arquitetura final, projetei-a no Figma.

ENTRADA NO SISTEMA



HOMEPAGE E APLICAÇÃO PARA UM GRUPO DE EXERCÍCIO FÍSICO



CRIAÇÃO DE UM GRUPO DE EXERCÍCIO FÍSICO



SUB-PÁGINAS DA HOMEPAGE

FAVORITOS

CHAT

HISTÓRICO

PERFIL

AVALIAÇÃO HEURÍSTICA

AVALIAÇÃO HEURÍSTICA

A fim de coletar problemas de usabilidade, foi realizada uma avaliação heurística utilizando os protótipos de baixa fidelidade. A avaliação foi realizada com base nas dez heurísticas de Jacob Nielsen.

Telas	Problemas	Heurísticas	Severidade	Sugestões
Welcome page (atividades físicas que interessam)	A caixinhas de seleção são muito pequenas.	5	3	Substituir recurso de <i>checkbox</i> por um <i>scroll box</i> *
Homepage	Falta de consistência no layout e palavra clicável muito pequena	4	2	Desenhe o botão "Pesquisar" no mesmo padrão do espaço de <i>input</i>
Homepage	Ao digitar o tipo de exercício, o sistema não oferece as opções disponíveis.	5, 6 e 7	4	Inserir o recurso de "dropdown" com os tipos de exercícios disponíveis. Sugerir exercícios de escrita semelhante à medida que o usuário digita.
Modal da Homepage (Inserir cidade e bairro)	A terminologia da palavra clicável "alterar" pode gerar confusão e ambiguidade.	4 e 5	2	Substituir "alterar" por "continuar".
Modal da Homepage (Inserir cidade e bairro)	Ao digitar o tipo de exercício, o sistema não oferece sugestões	5, 6 e 7	3	Inserir o recurso de "dropdown" com sugestões de bairro/cidade de escrita semelhante à medida que o usuário digita.
Tela de informações de grupo	Escrita amontoadada. Dificuldade para distinguir títulos de descrições	8	2	Separar os títulos e descrições em extremos opostos da página.
Tela de criação de grupo	Não há "hints" e alertas "!", "?" nos campos de <i>input</i> .	5, 6 e 7	4	-Adicionar <i>hint</i> cinza claro em todos os campos de <i>input</i> . -Adicionar ícone de alerta em campos relacionados à segurança como "ponto de encontro" e "quantidade mínima de participantes". -Adicionar ícone "?" em campos que
Tela de criação de grupo	Não há indicação de campos obrigatórios ou mensagem erro quando tais campos não são preenchidos.	1, 5, 9	4	Adicionar *** nos campos obrigatórios. Adicionar a seguinte mensagem de erro quando tais campos não forem preenchidos: "Todos os campos obrigatórios devem ser preenchidos".
Tela de criação de grupo	O usuário que cria ou reagenda grupos com frequência precisa inserir todas as informações novamente.	3, 6 e 7	4	Ao criar um novo grupo, o sistema pode perguntar ao usuário se deseja repetir determinada atividade em outra data, e / ou, quando o usuário preencher o campo de data, pode haver a opção de selecionar dias fixos da semana para esta atividade de grupo em particular.
Tela de criação de grupo	Muita informação de uma vez. Todo o conteúdo de <i>input</i> encontra-se em apenas uma página (<i>scroll</i>), o que pode causar cansaço ou preguiça tendo em vista a quantidade elevada de informações a serem inseridas.	8	3	Dividir preenchimento por etapas.
Configurações	O ícone referente à opção "convidar amigos" gera ambiguidade de sentido, implicando que esta função se refere ao convite de pessoas dentro do app para uma rede de amigos.	2, 4 e 5	2	Como o item se refere a convidar amigos para o aplicativo, o símbolo pode ser trocado pelo símbolo do WhatsApp. Além disso, alterar a terminologia para "Convidar amigos via WhatsApp".
Configurações	Não há opção de ajuda rápida sem ter que acessar o manual de ajuda detalhado.	5, 7 e 10	2	Adicionar tópico de perguntas frequentes (FAQ).
Perfil	Falta de consistência no layout.	4	2	Alterar design do botão "editar" conforme o padrão.
Tela de editar perfil	Ao entrar digitar o tipo de exercício, o sistema não oferece as opções disponíveis.	5, 6 e 7	4	Inserir o recurso de "dropdown" com os tipos de exercícios disponíveis. Sugerir exercícios de escrita semelhante à medida que o usuário digita.
Tela de fotos do grupo	A alta quantidade de fotos pode causar confusão e layout desorganizado.	2, 7	3	Adicionar a funcionalidade de "álbum" por usuário e data

CORREÇÃO DE TELAS

Abaixo estão as correções para os problemas de usabilidade identificados na avaliação heurística. Para tal foram utilizadas as sugestões de solução escritas na tabelação da avaliação.



DESIGN VISUAL

STYLEDGUIDE

A fim de obter uniformidade e consistência, foi desenvolvido um styleguide que inclui a explanação da tipografia, iconografia, paleta de cores e componentes.

TIPOGRAFIA

Aa

Typefaces:

- Nunito Sans - Google Font
- IBM Plex Sans - Google Font
- Italic Segoe UI - Google Font

- Main
- Titles
- Deemphasized text

Style name	Example	Weight	Size	Spacing
H1	Lore ipsum (IBM Plex Sans)	Light 300	24pt 32px 2em	0%
H2	Lore ipsum (IBM Plex Sans)	Regular 400	21pt 28px 1.74em	0%
H3	Lore ipsum (IBM Plex Sans)	SemiBold 600	18pt 24.25px 1.50em	1%
Button	LOREM IPSUM (Nunito)	Regular 400	16pt 21.0px 1.32em	1%
Subtitle	Lore ipsum (Nunito)	SemiBold 600	16pt 21.0px 1.32em	2%
Body regular	Lore ipsum (Nunito)	Regular 400	16pt 21.0px 1.32em	2%
Body small	Lore ipsum (Nunito)	Regular 400	14pt 18.4px 1.15em	2%
Body smaller	Lore ipsum (Nunito)	Regular 400	12pt 16px 1em	2%

PALETA DE CORES

PROPORÇÕES

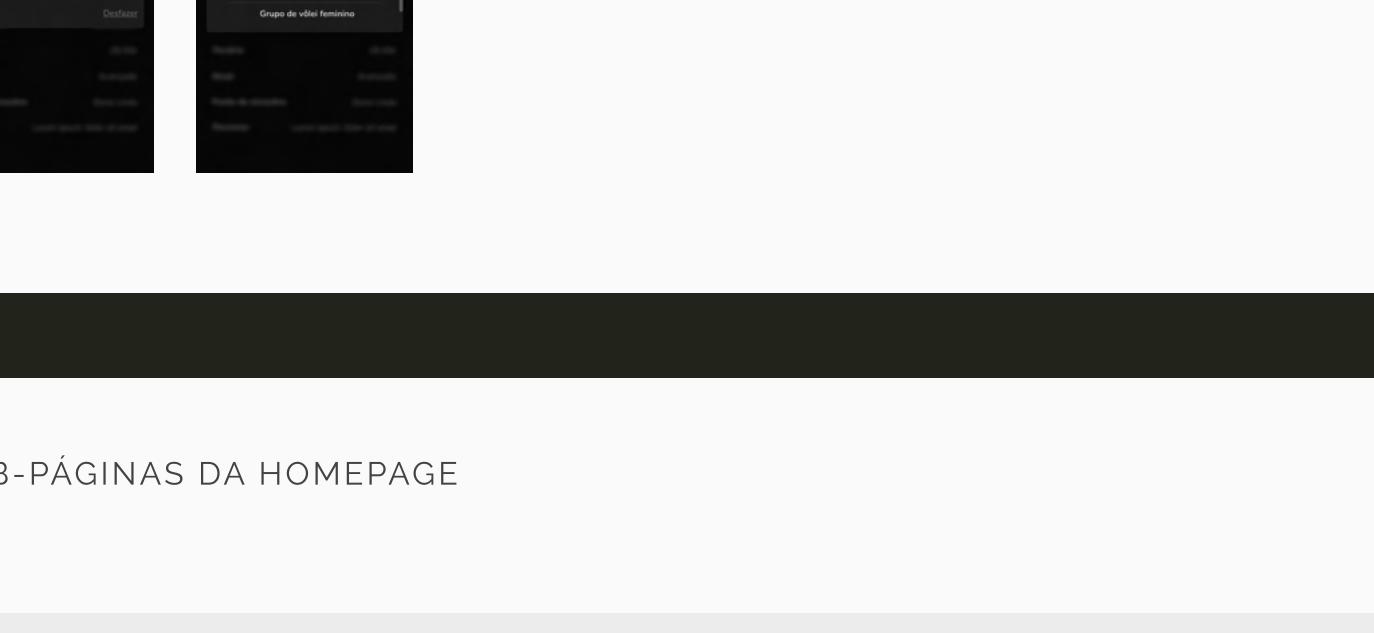


HEX: #0F0F0F	HEX: #00FDAE	HEX: #FFFFFF
#1C1C1C	#0DEDA7	#FCFCFC
#282828	#00DD98	#F3F3F3
#393939	#00BE83	#E5E5E5
#5D5D5D	#009966	#CFCFCF

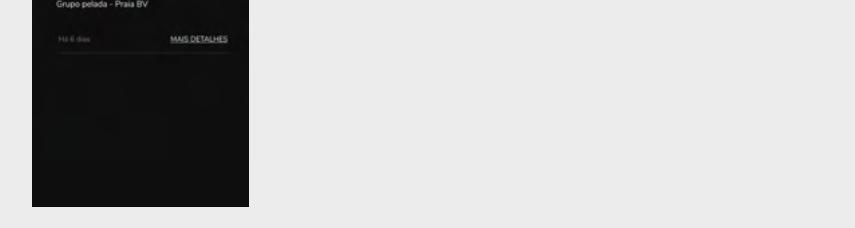
CORES DOS ELEMENTOS PRINCIPAIS

#0F0F0F	Main Background
#1C1C1C	Dropdown background
#282828	Input boxes
#393939	Deemphasized button
#393939	Emphasized background (selected)
#009966	Call to actions
#009966	Indicators
#CFCFCF	Body text
#CFCFCF	Emphasized text

ICONOGRAFIA

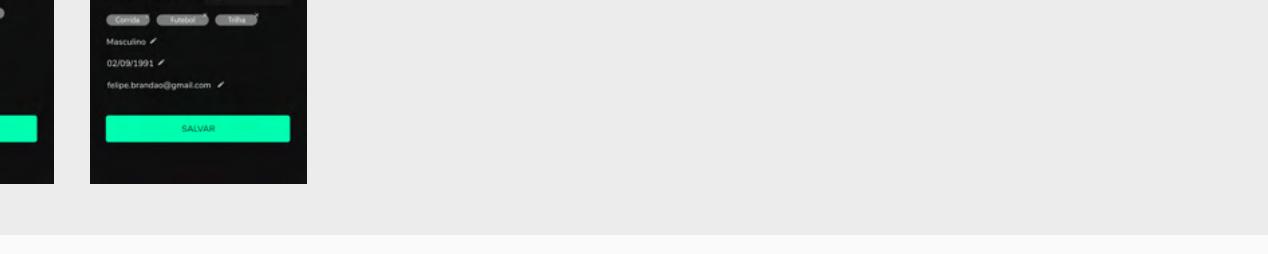
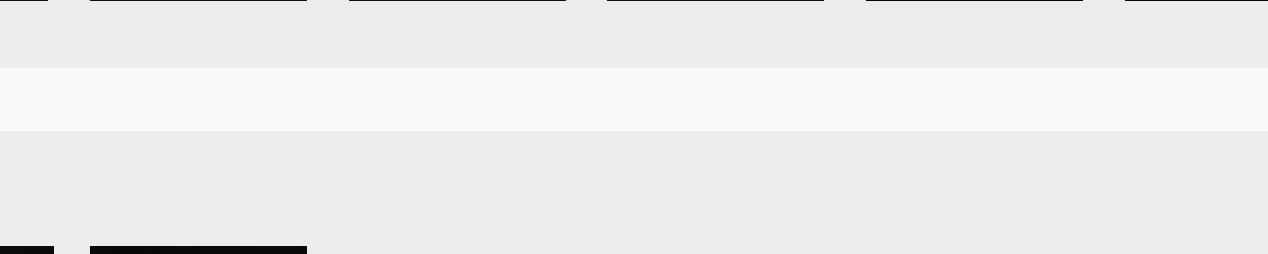
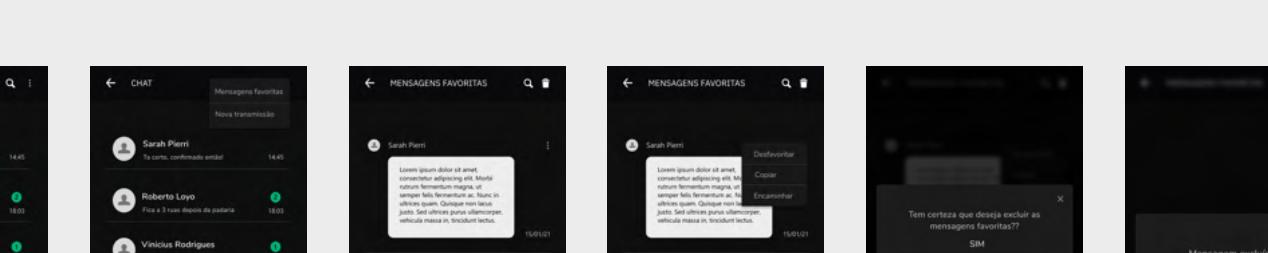


STATUS BAR



COMPONENTES

BOTÕES



TEXT FIELD

DEFAULT - NOT FILLED

Placeholder

FILLED

Lore ipsum

DEFAULT TEXT AREA

Ex: Lorem ipsum dolor sit amet, dolor sit

ametconsectetur adipiscing elit. Sed pellen

tesque sollicitudin lacini.

FILLED TEXT AREA

Ex: Lorem ipsum dolor sit amet, dolor sit

ametconsectetur adipiscing elit. Sed pellen

tesque sollicitudin lacini.

MODAL BOX - BACKGROUND

DROPDOWN

PROTOTIPAÇÃO

Após a definição do estilo visual, foram desenvolvidos protótipos de alta fidelidade incluindo as etapas de interações e toda a navegação.

WELCOME PAGES

ENTRADA NO SISTEMA

INFORMAÇÃO DE GRUPO

ÁLBUM DE FOTOS

CRIAÇÃO DE UM NOVO GRUPO DE EXERCÍCIO FÍSICO

SUB-PÁGINAS DA HOMEPAGE

CONFIGURAÇÕES

NOTIFICAÇÕES

FAVORITOS

CHAT

BOTÃO

PERFIL

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para ratificar este trabalho e obter melhorias para a aplicação em questão, entrevistas com uma amostra maior de indivíduos poderão ser realizadas a fim de identificar novos padrões de comportamento.

Para entender o modelo mental dos usuários, o procedimento de card-sorting poderá ser realizado melhorando assim a arquitetura de informação do aplicativo.

Além disso, a observação em campo poderá ser feita para um entendimento mais profundo do processo de atividades físicas em grupo e implementação de novos recursos.

O método de usabilidade escolhido para este estudo de caso consiste-se na avaliação heurística, porém, isso não elimina a necessidade da condução de outros métodos como testes de usabilidade com protótipos interativos. Com isso, problemas de usabilidade mais específicos podem ser identificados, diminuindo a carga cognitiva do usuário e melhorando a experiência do usuário como um todo.

A principal contribuição desta pesquisa em sua totalidade foi a exploração dos aspectos que permeiam a usabilidade de uma interface digital, bem como a abordagem teórica e prática de métodos que melhoram a qualidade de um software e valorizam o produto.

Durante o desenvolvimento do projeto, percebe-se a centralidade do usuário na execução de cada método e o foco na construção de uma experiência agradável. Da mesma forma, pode-se observar a necessidade, importância e eficácia dos métodos de usabilidade, em particular, da avaliação heurística que identifica diversos problemas de usabilidade que impactariam negativamente na experiência do usuário.