

# Design do App ArcadeView

---

Alexsandro Júnior

# Project overview



## The product:

ArcadeView é um aplicativo que permite visualizar jogos clássicos de fliperamas e faz o intermédio entre o estabelecimento e o usuário.



## Project duration:

Agosto de 2023 a Dezembro de 2023



# Project overview



## The problem:

Falta de um local que facilitasse encontrar jogos de fliperama.



## The goal:

Projetar um aplicativo que permitisse os usuários encontrar facilmente jogos e fliperamas.

# Project overview



## My role:

UX designer



## Responsibilities:

Conduzir pesquisas, criar wireframes, criar protótipos de baixa e alta fidelidade, conduzir estudos de usabilidade e iterar no design.

# Understanding the user

- Pesquisa de Usuário
- Personas
- Declarações de problemas
- Mapa de Jornada do Usuário

# User research: summary



Eu conduzi entrevistas e criei mapas de empatia para compreender os usuários para os quais estou projetando e suas necessidades. Um grupo de usuários primário identificado por meio de pesquisa foram adultos nostálgicos que sentem dificuldade de encontrar mais fliperamas.

# User research: pain points

1

## Acessibilidade

A plataforma precisa ser simples e acessível.

2

## Integração

Pessoas que nunca tiveram contato com fliperamas podem usar o app.

# Persona: Carlos Barbosa

## Problem statement:

Carlos Barbosa é um antigo frequentador de fliperamas e precisa de um aplicativo amigável. Para encontrar jogos em fliperamas próximos por sentir nostalgia dos jogos antigos.



**Carlos Barbosa**

**Age:** 45

**Education:** Licenciatura em Física

**Hometown:** Brasília, DF

**Family:** Casado, vive com sua esposa, sem filhos

**Occupation:** Professor

*“Os fliperamas eram minha paixão na juventude, e quero sentir a mesma emoção agora”*

## Goals

- Deseja reviver a nostalgia dos fliperamas e experimentar os jogos clássicos que jogava quando jovem.
- Passar tempo de qualidade com sua esposa.

## Frustrations

- “Tenho uma agenda ocupada, o que limita meu tempo para explorar o aplicativo.”
- “Frustro-me facilmente com aplicativos muito complicados ou com interfaces confusas.”

Carlos é um professor de Física apaixonado por ciência. Ele é casado e vive com sua esposa, com quem compartilha uma forte conexão emocional. Embora não seja muito familiarizado com aplicativos móveis, ele está disposto a aprender para reviver suas memórias de fliperama e criar novas experiências com sua esposa.



# User journey map

Mapear a jornada do usuário de Carlos revelou o quão útil seria para os usuários terem acesso a um aplicativo como o ArcadeView

## Persona: Carlos

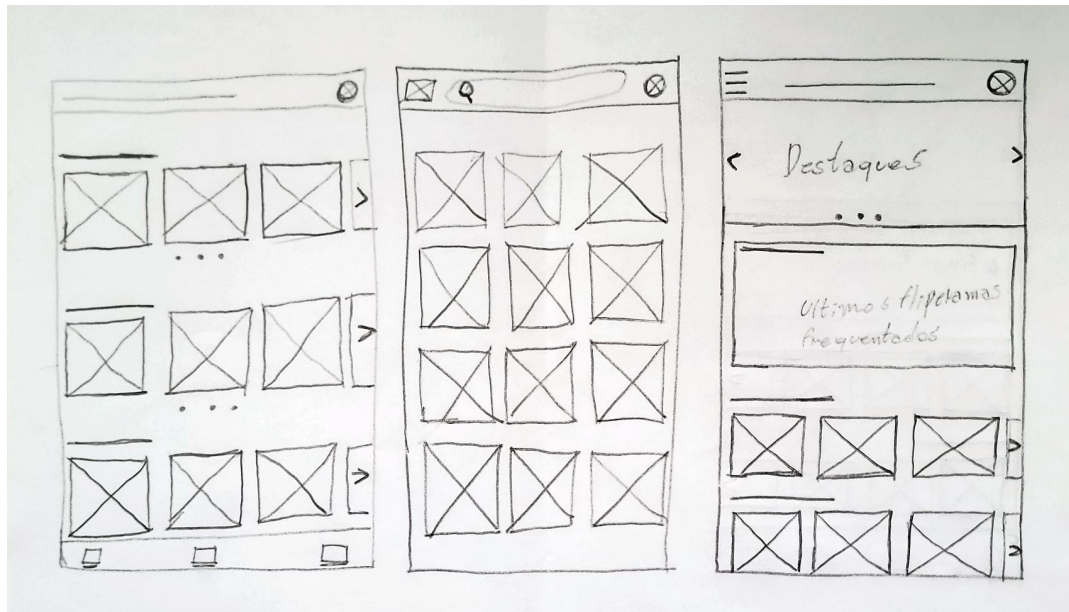
Goal: Escolher um jogo e encontrá-lo no fliperama

ACTION	Abertura do aplicativo	Navegar pelo catálogo de jogos	Selecionar um jogo	Encontrar o jogo no fliperama	Jogar no fliperama
TASK LIST	A. Desbloquear o smartphone B. Localizar o ícone do aplicativo do fliperama	A. Abrir o catálogo de jogos no app B. Explorar a lista de jogos disponíveis	A. Escolher um jogo da lista B. Verificar a disponibilidade do jogo no fliperama	A. Localizar um fliperama nas proximidades onde o jogo escolhido está disponível B. Chegar ao fliperama escolhido C. Encontrar o local exato onde o jogo selecionado está localizado dentro do fliperama	A. Inserir moedas ou fichas no jogo B. Começar a jogar
FEELING ADJECTIVE	Expectativa	Curiosidade e nostalgia	Antecipação e interesse	Excitação, determinação e expectativa	Satisfação e nostalgia
IMPROVEMENT OPPORTUNITIES	Garantir que o ícone do aplicativo seja facilmente identificável	Aprimorar a organização do catálogo de jogos, permitindo que o usuário encontre facilmente jogos específicos ou categorias	Fornecer informações claras sobre a disponibilidade dos jogos nos fliperamas próximos e oferecer uma visualização detalhada dos jogos	Integrar um sistema de mapeamento que forneça direções claras para o fliperama escolhido e também uma maneira de identificar facilmente a localização específica do jogo dentro do fliperama, talvez com um mapa interno do fliperama	Facilitar o processo de pagamento nas máquinas do fliperama para torná-lo o mais simples possível



# Paper wireframes

Dedicar tempo para criar iterações de cada tela do aplicativo no papel garantiu que os elementos que chegaram aos wireframes digitais fossem adequados para abordar os pontos problemáticos do usuário.



# Digital wireframes

Uma navegação fácil era uma necessidade do usuário a ser abordada nos designs, além de preparar o aplicativo para ser o mais acessível possível.

Permite o usuário navegar facilmente pelas seções do app.



# Digital wireframes

Conforme a fase inicial de design continuava, certifiquei-me de basear os designs de tela em feedback e descobertas provenientes da pesquisa com usuários.

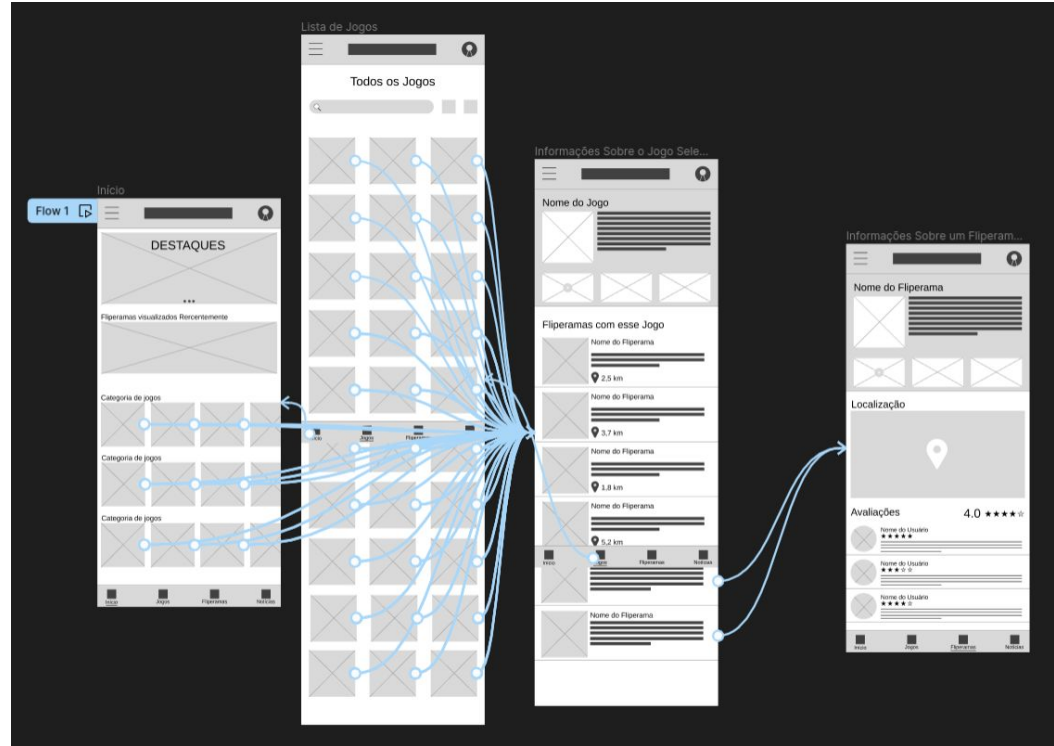
Permite os usuários localizarem rapidamente os fliperamas próximos a eles



# Low-fidelity prototype

Utilizando o conjunto completo de wireframes digitais, criei um protótipo de baixa fidelidade. O fluxo principal de usuário que conectei envolvia escolher um jogo e um fliperama próximo que contém esse jogo.

Ver o Aplicativo ArcadeView  
[Protótipo de baixa fidelidade](#)



# Usability study: findings

Realizei duas rodadas de estudos de usabilidade. As descobertas do primeiro estudo ajudaram a orientar os designs, passando dos wireframes para os mockups. O segundo estudo utilizou um protótipo de alta fidelidade e revelou quais aspectos dos mockups precisavam de refinamento.

## Round 1 findings

- 1 Os usuários sentem falta de filtros de pesquisa;
- 2 Os usuários precisam de informações mais precisas;

## Round 2 findings

- 1 Os usuários precisam que o fluxo do app seja mais claro.

## Refining the design

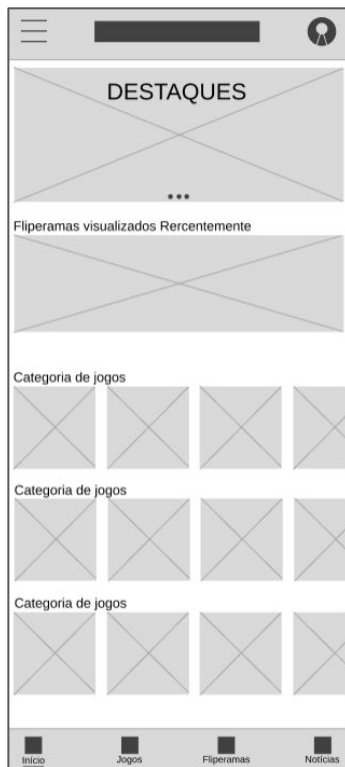
- Mockups
- Portótipos de Alta Fidelidade
- Acessibilidade



# Mockups

Os designs iniciais permitiam alguma personalização, mas após os estudos de usabilidade, adicionei um botão em destaque para os usuários conseguirem seguir o fluxo com clareza.

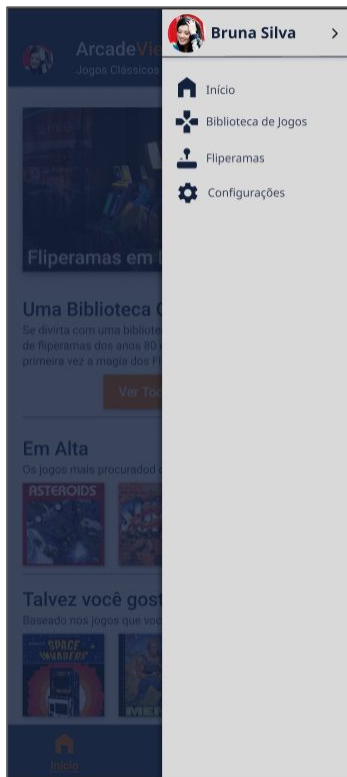
Antes do Estudo de Usabilidade



Depois do Estudo de Usabilidade



# Mockups



# High-fidelity prototype

Veja o App do ArcadeView  
Protótipo de Alta  
Fidelidade



# Accessibility considerations

1

Garantir um alto contraste entre as cores do aplicativo.

2

Usar Ícones que facilitam a navegação.

3

Permitir a navegação por diferentes formas.

# Going forward

- Aprendizado
- Proximos Passos

# Takeaways



## Impact:

O aplicativo ArcadeView faz com que os usuários sintam possam reviver ou experimentar pela primeira vez fliperamas.



## What I learned:

Ao projetar o aplicativo ArcadeView, aprendi que as primeiras ideias para o aplicativo são apenas o início do processo. Estudos de usabilidade e feedback dos colegas influenciaram cada iteração nos designs do aplicativo

# Next steps

1

Realizar outra rodada de estudos de usabilidade para validar se os enfrentados pelos usuários foram resolvidos.

2

Realizar mais pesquisas com usuários para identificar novas necessidade.

# Let's connect!



Obrigado pelo tempo dedicado à revisão do meu trabalho!