

# UM ESTUDO DA ABORDAGEM LEAN UX COM SUA APLICAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO DE UM APLICATIVO PARA ANDROID





**UFMG | ICEX**  
DEPARTAMENTO DE  
**SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**



# RESUMO

VIVEMOS EM UM CONTEXTO ONDE A PRESSÃO POR INOVAÇÃO E AGILIDADE SÃO CADA VEZ MAIORES, PARA QUE O MERCADO CONSEGUISSE SE ADAPTAR A ESTE RITIMO FORAM DESENVOLVIDAS AS METODOLOGIAS ÁGEIS, LEAN UX É UMA NOVA METODOLOGIA DE SOLUÇÃO DE PROBLEMAS DE NEGÓCIO QUE FAZ USO DOS PRINCÍPIOS ÁGEIS, ESTE TRABALHO DEMONSTRA COMO COLOCÁ-LA EM PRÁTICA E OBTER RESULTADOS DE QUALIDADE RAPIDAMENTE UTILIZANDO COMO BASE A OPINIÃO DAS PARTES INTERESSADAS NO PRODUTO / SERVIÇO SENDO DESENVOLVIDO.

## APLICAÇÃO

# RESPOSTAS PRA PERGUNTAS COMO:

QUEM SÃO OS USUÁRIOS?

ONDE NOSSO PRODUTO SE ENCAIXA EM SUA ROTINA?

QUAIS PROBLEMAS NOSSO PRODUTO RESOLVE?

QUAIS FUNCIONALIDADES SÃO ESSENCIAIS?

COMO NOSSO PRODUTO DEVE PARECER E SE COMPORTAR?

**NÓS ACREDITAMOS QUE** POSSIBILITANDO O ACESSO À UM PROTÓTIPO SIMULANDO AS FUNCIONALIDADES E O DESIGN DO APLICATIVO AO NOSSO PÚBLICO ALVO **PODEREMOS OBTER** “INSIGHTS” SOBRE OS PONTOS POSITIVOS E NEGATIVOS E **REALIZAR MUDANÇAS** NECESSÁRIAS QUE ATENDERÃO MELHOR NOSSOS USUÁRIOS, MANTENDO O BAIXO CUSTO DE DESENVOLVIMENTO E DIMINUINDO AS INSATISFAÇÕES DOS USUÁRIOS COM REALAÇÃO A USABILIDADE, FUNCIONALIDADE E DESIGN DO APLICATIVO

The image displays two user profiles side-by-side. On the left, Beto Oliveira is shown with a photo, bio, comportamento (behavior), and necessidades (needs). On the right, Olivia Martins is shown with a photo, bio, comportamento (behavior), and necessidades (needs).

**Bio:**

- Beto é um jovem muito ambicioso que procura crescer na empresa em que trabalha, sua agenda vive lotada, portanto para ele tempo é um recurso valioso que deve ser utilizado sempre da forma mais eficiente possível, o que gosta de fazer em seu tempo livre é sair para beber com os amigos.
- Olivia é uma escritora autônoma do ramo de auto-ajuda, é apaixonada em ajudar as pessoas a encontrarem a melhor versão delas mesmas, ela, como muitas pessoas, possui uma certa dificuldade em se adaptar com tecnologia, portanto a maior parte de seu trabalho ainda é realizada em cínderos e folhas, Olivia gosta de passar seu tempo com sua família, é uma pessoa discreta que preza pela paz e tranquilidade.

**Comportamento:**

- Possui uma agenda muito restrita;
- Gosta de sair com amigos no tempo livre;
- Amante de tecnologias;
- Utiliza diversas redes sociais;
- Gosta de opinar sobre política e outros assuntos.
- Gosta de ajudar as pessoas a serem melhores;
- Gosta de passar o tempo com a família;
- Tem dificuldade com tecnologia;

**Necessidades:**

- Realizar cada tarefa de forma mais eficiente possível;
- Opinar em questões que influenciam sua vida.
- Tecnologias “amigáveis” para auxiliar aspectos de sua vida;
- Resolver problemas com menor possibilidade de conflitos possível.

A series of six mobile phone wireframes illustrating different screens of the application. From left to right, the screens are: 'Meus Condomínios' (listing 'Condomínio 1'), 'Condomínio (admin)' (listing 'Lista de Membros', 'Informações Gerais', 'Serviços do Condomínio', 'Reclamações/Sugestões', 'Profissionais indicados', and 'Lista de Funcionários'), 'Profissionais indicados' (listing 'Profissional 1', 'Profissional 2', 'Profissional 3', and 'Profissional 4'), 'Recomendações' (listing 'Pessoa 1' and 'Pessoa 2'), 'Lista de Membros' (listing 'Nome do Membro 1' through 'Nome do Membro 7'), and 'Reclamações/Sugestões' (listing 'Estado fazendo muito barulho no AP 102.' and 'Estado fazendo muito barulho no AP 605.').

TENTATIVA DE SOLUÇÃO:

ACRESCENTAR UM MENU PRESENTE EM TODAS AS PÁGINAS.

A final design of the mobile application showing a consistent navigation menu across all screens. The menu includes 'Configurações', 'Condomínios', and 'Perfil' at the bottom, and a 'Menu' at the top with options like 'LISTA DE MEMBROS', 'INFORMAÇÕES GERAIS', 'SERVIÇOS DO CONDOMÍNIO', 'RECLAMAÇÕES-SUGESTÕES', 'PROFISSIONAIS INDICADOS', and 'LISTA DE FUNCIONÁRIOS'.

# 1. PREMISSAS

PREMISSAS SÃO DECLARAÇÕES EM ALTO NÍVEL DO QUE ACREDITAMOS SER VERDADE, A RAZÃO POR COMEÇARMOS COM A DECLARAÇÃO DE PREMISSAS AO INVÉS DE LEVANTAMENTOS REQUISITOS É QUE NÃO PODEMOS SABER QUAIS SÃO OS REAIS REQUISITOS DE UM PROJETO DE ANTE-MÃO, O QUE VERDADEIRAMENTE PODEMOS FAZER É LEVANTAR SUPOSIÇÕES QUE PRECISAM SER VALIDADAS PELO MERCADO PARA QUE O ESFORÇO FEITO NO DESENVOLVIMENTO DO PROJETO NÃO TENHA SIDO EM VÃO.

# ► 3. PRODUTO MÍNIMO VIÁVEL (MVP)

O MVP É UM PRODUTO COM APENAS AS FUNCIONALIDADES NECESSÁRIAS PARA SATISFAZER OS CONSUMIDORES INICIAIS E PROVER FEEDBACKS PARA MUDANÇAS FUTURAS.

# 5. PRODUTO FINAL

APÓS REALIZADAS TODAS AS ITERAÇÕES NECESSÁRIAS PARA SE OBTER O APRENDIZADO SUFICIENTE ATRAVÉS DOS FEEDBACKS COLETADOS DOS CONSUMIDORES PODEMOS DESENVOLVER UMA VERSÃO MAIS FIEL DO PRODUTO, QUE PODE SER DEFINITIVA OU CONTINUAR EVOLUINDO CONTINUAMENTE ATRAVÉS DO PROCESSO LEAN UX.

## ► 7. CONCLUSÃO

NESTE TRABALHO FOI DEMONSTRADO NA PRÁTICA COMO UTILIZAR A ABORDAGEM "LEAN UX" PASSO A PASSO PARA DESENVOLVER UM PRODUTO.

# 8. TRABALHOS FUTUROS

PARA TRABALHOS FUTUROS O BACK-END PODE SER DESENVOLVIDO JUNTO ÀS MELHORIAS NO FRONT-END, SERIA INTERESSANTE QUE O TRABALHO FUTURO FOSSE REALIZADO EM EQUIPE PARA DEMONSTRAR CONCEITOS DO PROCESSO LEAN UX QUE NÃO FORAM COMPLETAMENTE ABORDADOS NESTE TRABALHO DEVIDO AS SUAS LIMITAÇÕES, COMO DESIGN COLABORATIVO.