



MVP Sprint 01 – Relatório

CAROLINA ABRANCHES FREIRE GILA

SUMÁRIO

Acompanhamento da última reunião

1. Digite seu texto aqui Digite seu texto aqui.

PROPOSTA

O objetivo desse **MVP** (*minimum viable project*) foi realizar uma **UX research** para um sistema interativo na plataforma e um domínio de aplicação, ambos, da minha escolha.

Minha pesquisa para este projeto consistiu no estudo e análise da relação dos usuários com aplicativos de estudo e/ou prática de idiomas (**Domínio de aplicação**). Este objetivo surgiu da hipótese de desenvolver um **aplicativo mobile** que juntasse os gostos pessoais dos usuários em mídias (música, séries, filmes, livros, etc.) com a gamificação com a prática/treinamento de idiomas.

Foram realizadas ao todo **3 entrevistas, 1 entrevista-piloto e 2 com possíveis usuários da plataforma**. O Objetivo da pesquisa foi entender melhor a relação dos usuários com os aplicativos de estudo de idiomas que são os mais fortes do mercado. Também visou compreender como os entrevistados se relacionam com o estudo baseado em tópicos que eles gostam por meio de consumo de mídias.

DOMÍNIO DE APLICAÇÃO

O domínio de aplicação escolhido foi relacionado a educação, mais especificamente com o estudo e/ou prática de idiomas. Com o avanço da tecnologia e aumento do uso de smartphones no dia-a-dia das pessoas, é perceptível como aplicativos, principalmente da área de educação, foram desenvolvidos com metodologias que buscam facilitar e acelerar o aprendizado do usuário.

Os aplicativos desta área são gamificados e com conteúdo restrito, precisando ir avançando gradualmente na plataforma para desbloquear tudo o que ele oferece gratuitamente. Eles também oferecem e incentivam uma versão premium, normalmente sem anúncios, com mais tempo de uso, opção de estudar mais idiomas e conteúdo liberado. Normalmente os aplicativos são bem incisivos ao divulgar o conteúdo pago, normalmente vencendo pela exaustão, tanto de anúncios quanto de pausas no estudo para receber “ofertas exclusivas”.

Em relação ao conteúdo, eles focam quase sempre em vocabulário, somente dando um pouco de ênfase em conceitos básicos com idiomas que não utilizam do alfabeto latino-romano, como, por exemplo, japonês e coreano. Mesmo assim, o vocabulário normalmente tenta ser contextualizado por situações similares ao dia a dia, porém ainda são extremamente limitadas e sem real aplicação. A maioria deles também

SISTEMAS EXISTENTES

Inicialmente a pesquisa por sistemas similares rendeu uma grande lista com diferentes tipos de aplicativos e metodologias. Contudo, para melhor compreensão e análise, selecionei 3 aplicativos para investigar, observando o que pode ser aproveitado, oportunidades de melhorias e problemas.

DUOLINGO

Pontos positivos:

- Permite que o usuário escolha o tempo de prática diário.
- Permite a escolha de mais de um idioma dentro do perfil gratuito.
- Existência de ligas e ranking dentro de cada idioma.
- Existência de itens como: streak freeze, xp boost e time boost.

Pontos negativos:

- Envio excessivo de notificações ao longo do dia, principalmente quando se trata de manter o streak.
- Constantes propagandas e incentivo para pagar a versão premium do aplicativo.
- Usuário recebe recompensas, mas não é possível usá-los com nada.
- Conteúdo repetitivo.
- Conteúdo não aplicável a realidade (frases soltas).

FALOU

Pontos positivos:

- Aplicativo de prática e não de estudo (argumenta que você não precisa estudar para aprender um idioma).
- Usuário pode escolher o nível, motivo de uso do aplicativo e tempo de uso desejado.
- Conteúdo baseado como se o usuário estivesse viajando, baseado em situações reais.
- Aplicativo possui detector de pronúncia, até para idiomas que não são os mais famosos.
- É possível ouvir novamente suas respostas.
- Tem certificado de horas praticadas.

Pontos negativos:

- Não ensina alfabeto ou gramática.
- Ensina frases por completo, sem destrinchar o significado.
- Somente 3 tipos de metodologias que se repetem.
- Vídeos constantes que interrompem o aprendizado.
- Constantes propagandas e incentivo para pagar a versão premium do aplicativo.
- O certificado de horas praticadas é pago.
- Sem recompensas.

MEMRISE

Pontos positivos:

- Metodologias diferentes dos outros aplicativos (com vídeo).
- Possível aprender com música, vídeo, trailers e série.
- Menos propagandas e incentivos para conteúdo premium que seus concorrentes.

Pontos negativos:

- O usuário não consegue ver o vídeo ou ouvir a música enquanto estuda.
- O conteúdo e estudo por música não analisa e explica a letra, e sim pega palavras relacionadas e/ou da própria letra e ensina para o usuário pela metodologia tradicional.
- Conteúdo repetitivo.
- Sem recompensas.

PREPARAÇÃO PARA ENTREVISTA

DEFINIÇÃO DE USUÁRIOS E STAKEHOLDERS

Os possíveis usuários são jovens adultos, com média de 19 a 27 anos, cursando ou com ensino superior completo, moradores de grandes capitais do Brasil. São pessoas com rotinas e vidas ocupadas, que não podem dedicar grandes partes do seu tempo para hobbies ou outros projetos que não sejam de responsabilidade do trabalho/faculdade. São pessoas que estudaram algum idioma quando pequenas, na escola ou curso, principalmente inglês, e utilizam esse conhecimento em uma quantidade média para alta na vida adulta. Esses são os usuários que possuem o hábito de tentar baixar aplicativos para manter a rotina e poderem se organizar entre as responsabilidades e tempo de lazer.

TCLE (TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO)

Foi elaborado um documento para os participantes das entrevistas, de forma que o entrevistador e o entrevistado estejam ambos cientes de todas as partes da entrevista. Também é solicitado a autorização para gravação da entrevista e uso dos dados fornecidos na entrevista para a pesquisa.

O TCLE está em anexo na entrega do projeto.

ROTEIRO PRELIMINAR

Antes da entrevista-piloto, foi realizado um roteiro preliminar que seria reavaliado dependendo do resultado da entrevista. Ele foi dividido em 3 categorias: **Pergunta Casada, Tipo de Pergunta e Momento da Entrevista.**

- **Pergunta Casada:** define se a pergunta precisa ser relacionada a outra pergunta prévia para ser possível de ser utilizada na entrevista.
- **Tipo de Pergunta:** se a pergunta é de aprofundamento, contextualização, definição de público, definição de funcionalidade e principal.
- **Momento da Entrevista:** Em qual momento da entrevista a pergunta é realizada, se é na abertura, no detalhamento (meio) ou no final.

As perguntas foram pensadas e elaboradas com a intenção de entender o relacionamento do usuário com os aplicativos de idiomas. Elas foram feitas de forma que não fossem enviesadas e não deixassem claro para o entrevistado a intenção da pesquisa.

PERGUNTA	MOMENTO	TIPO DE PERGUNTA	PERGUNTA CASADA
Você sabe falar algum idioma além de português?	ABERTURA	PRINCIPAL	SIM
Por onde você aprendeu esse idioma?	ABERTURA	DEFINIÇÃO DE PÚBLICO	CASADA
(Curso) Qual curso você fez?	DETALHAMENTO	CONTEXTUALIZAÇÃO	CASADA
(Curso) Como que foi a aprendizagem? Pontos positivos e negativos?	DETALHAMENTO	CONTEXTUALIZAÇÃO	CASADA
(Curso) Teve algo que você sentiu falta durante seu tempo aprendendo no curso?	DETALHAMENTO	CONTEXTUALIZAÇÃO	CASADA
(Curso) Teve alguma dinâmica nas aulas do curso que te chamou atenção? No sentido de ter fazer aprender mais / com facilidade?	DETALHAMENTO	CONTEXTUALIZAÇÃO	CASADA
Você já baixou algum aplicativo para aprender idiomas? Pode citar alguns exemplos?	DETALHAMENTO	PRINCIPAL	SIM
Se sim, o que você achou dele?	DETALHAMENTO	APROFUNDAMENTO	CASADA
(Aplicativo) Quais foram as funcionalidades	DETALHAMENTO	APROFUNDAMENTO	CASADA

PERGUNTA	MOMENTO	TIPO DE PERGUNTA	PERGUNTA CASADA
que você mais gostou?			
(Aplicativos) Quais foram as funcionalidades que você menos gostou?	DETALHAMENTO	APROFUNDAMENTO	CASADA
(Aplicativos) Você continua usando o aplicativo dentro da sua rotina?	DETALHAMENTO	APROFUNDAMENTO	CASADA
(Aplicativos) após quanto tempo você parou de utilizar eles?	DETALHAMENTO	APROFUNDAMENTO	CASADA
(Aplicativos) O que te fez parar de usar?	DETALHAMENTO	APROFUNDAMENTO	NÃO
Você conseguiu se adaptar a estudar utilizando um aplicativo?	DETALHAMENTO	CONTEXTUALIZAÇÃO	NÃO
Além desses métodos, qual outras formas de aprendizagem você utiliza / utilizou?	DETALHAMENTO	APROFUNDAMENTO	NÃO
Você sente que já conseguiu aprender palavras / frases em um novo idioma por meio de mídias? (filmes/ séries/ músicas)	DETALHAMENTO	PRINCIPAL	NÃO

PERGUNTA	MOMENTO	TIPO DE PERGUNTA	PERGUNTA CASADA
Você considera que misturar tópicos que a pessoa gosta, como filmes, séries e músicas, com estudo de linguagens novas pode contribuir para o aprendizado?	DETALHAMENTO	APROFUNDAMENTO	NÃO
Você tem hábito de procurar a tradução de letras de música, ou ler elas no idioma de sua preferência?	FINAL	APROFUNDAMENTO	NÃO
O que você acha sobre um aplicativo voltado para o aprendizado / prática de idiomas por meio de músicas?	FINAL	DEFINIÇÃO DE FUNCIONALIDADE	NÃO
Quando falo sobre esse tópico, qual a primeira funcionalidade que passa pela sua cabeça?	FINAL	DEFINIÇÃO DE FUNCIONALIDADE	NÃO

RESULTADO DA ENTREVISTA-PILOTO

Após a entrevista, foi percebido que algumas perguntas não foram necessárias, tendo sido retiradas para as futuras entrevistas. Foram adicionadas 2 perguntas que exploram problemas comentados na entrevista, sobre a pressão de estudar por conta de lembretes e notificações dos aplicativos.

De modo geral, o tempo e a execução correram como o esperado, gerando *insights* positivos que serão usados no futuro do projeto.

ROTEIRO ATUALIZADO

O roteiro foi atualizado conforme os resultados da entrevista piloto. Segue na tabela o novo roteiro, com as perguntas novas marcadas com um verde claro e as perguntas retiradas com um vermelho claro.

PERGUNTA	MOMENTO	TIPO DE PERGUNTA	PERGUNTA CASADA
Você sabe falar algum idioma além de português?	ABERTURA	PRINCIPAL	SIM
Por onde você aprendeu esse idioma?	ABERTURA	DEFINIÇÃO DE PÚBLICO	CASADA
(Curso) Qual curso você fez?	DETALHAMENTO	CONTEXTUALIZAÇÃO	CASADA
(Curso) Como que foi a aprendizagem? Pontos positivos e negativos?	DETALHAMENTO	CONTEXTUALIZAÇÃO	CASADA
(Curso) Teve algo que você sentiu falta durante seu tempo aprendendo no curso?	DETALHAMENTO	CONTEXTUALIZAÇÃO	CASADA
(Curso) Teve alguma dinâmica nas aulas do curso que te chamou atenção? No sentido de ter fazer aprender mais / com facilidade?	DETALHAMENTO	CONTEXTUALIZAÇÃO	CASADA

PERGUNTA	MOMENTO	TIPO DE PERGUNTA	PERGUNTA CASADA
Você já baixou algum aplicativo para aprender idiomas? Pode citar alguns exemplos?	DETALHAMENTO	PRINCIPAL	SIM
Se sim, o que você achou dele?	DETALHAMENTO	APROFUNDAMENTO	CASADA
(Aplicativo) Quais foram as funcionalidades que você mais gostou?	DETALHAMENTO	APROFUNDAMENTO	CASADA
(Aplicativos) Quais foram as funcionalidades que você menos gostou?	DETALHAMENTO	APROFUNDAMENTO	CASADA
(Aplicativos) Você continua usando o aplicativo dentro da sua rotina?	DETALHAMENTO	APROFUNDAMENTO	CASADA
(Aplicativos) após quanto tempo você parou de utilizar eles?	DETALHAMENTO	APROFUNDAMENTO	CASADA
(Aplicativos) O que te fez parar de usar?	DETALHAMENTO	APROFUNDAMENTO	NÃO
Você sentia que, por causa dessas funcionalidades de manter o "streak", você se sentia mais pressionado ou motivado a continuar?	DETALHAMENTO	CONTEXTUALIZAÇÃO	SIM

PERGUNTA	MOMENTO	TIPO DE PERGUNTA	PERGUNTA CASADA
(Se sente pressionado) Você sente que o sistema de recompensas foi algo que não te auxiliou a se prender no aplicativo? Por quê?	DETALHAMENTO	CONTEXTUALIZAÇÃO	CASADA
Você conseguiu se adaptar a estudar utilizando um aplicativo?	DETALHAMENTO	CONTEXTUALIZAÇÃO	NÃO
Além desses métodos, qual outras formas de aprendizagem você utiliza / utilizou?	DETALHAMENTO	APROFUNDAMENTO	NÃO
Você sente que já conseguiu aprender palavras / frases em um novo idioma por meio de mídias? (filmes/séries/músicas)	DETALHAMENTO	PRINCIPAL	NÃO
Você considera que misturar tópicos que a pessoa gosta, como filmes, séries e músicas, com estudo de linguagens novas pode contribuir para o aprendizado?	DETALHAMENTO	APROFUNDAMENTO	NÃO
Você tem hábito de procurar a tradução de letras	FINAL	APROFUNDAMENTO	NÃO

ENTREVISTAS

As entrevistas foram realizadas com 2 possíveis usuários, o entrevistado “L” e a entrevistada “M”. Os nomes foram censurados para preservar a identidade e anonimidade dos participantes.

Devido a limitações técnicas, não foi possível realizar a gravação de áudio e vídeo das entrevistas, contudo, foi realizado o uso de uma ferramenta de transcrição para o Google Meet chamado Tactiq. A transcrição destas entrevistas estará em um único documento PDF em anexo ao envio do relatório, modificadas somente por conta de erros de gramática e falhas no AI da ferramenta.

RESULTADO DAS ENTREVISTAS

Baseado nas entrevistas, foi possível perceber que:

- Os usuários não gostam da pressão que sentem pelos aplicativos de “ter que fazer” uma lição todo dia para manter o streak determinado por eles. Nem todo mundo consegue estudar todo dia, e essa constante lembrança com notificações

de fazer a aula do dia faz com que eles se sintam pressionados e perder a vontade de continuar.

- As constantes notificações dos aplicativos é cansativo.
- Por conta também dessa pressão, eles sentem que não fazem o Duolingo e outros aplicativos similares por prazer, e sim pelo sentimento da necessidade de manter um hábito.
- Conteúdo atrás de *paywall* (conteúdo pago) é chato, principalmente quando o aplicativo começa de graça e depois de um tempo tem que pagar para fazer qualquer coisa dentro dele. Ter partes *free* e outras *premium* parece ser algo que não tem problema para eles, porém depois de um tempo não ter mais a opção de estudar de graça não é positivo.
- Repetição das mesmas palavras, frases e tópicos é cansativo.
- Os conteúdos não são úteis, normalmente não demonstram situações reais ou que sejam acreditáveis.
- As frases por sua grande parte são desconexas e não apresentam uma coesão entre os módulos e nem com as situações.
- Os aplicativos não ensinam gramática, focando muito mais em treinar vocabulário/frases do que aprender o básico, porém eles se vendem como se fossem aplicativos para o usuário aprender idiomas e ficar fluente (desde o início, somente utilizando eles).
- Estudar idiomas com base no que gosta é uma ótima forma de treinar/praticar, pois você junta prazer com o estudo.
- Eles gostam mais de usar esses aplicativos como uma forma de jogar e aprender ao mesmo tempo, tendo que ser algo divertido para fazê-los continuar.
- As pessoas gostam de aprender não só por texto, mas também por imagens e áudios (exemplo: podcast, videogames e séries)
- Acreditam que esses aplicativos precisam ter um sistema maior de recompensa, que os incentive a usar o sistema, não que os pressione a fazer o mesmo

ANÁLISE

Por fim, após o fim das entrevistas, foram criadas:

- 2 personas
- 1 proto persona
- 4 cenários problemas com objetivos principais

Com essa análise, foi possível perceber que, para esse projeto, é interessante a criação de um sistema que:

- foque no treinamento do idioma e não no aprendizado desde o início.
- não pressione o usuário para usá-lo todos os dias, permitindo-o que ele tenha a liberdade de escolher sua rotina e quando quer estudar.
- seja divertido e descontraído
- tenha formas variadas de como estudar e aprender, com diferentes metodologias
- tenha um conteúdo que vária por semana ou por mês
- tenha maior liberdade para escolha dos conteúdos
- possua um sistema de recompensa que realmente faça que o usuário se sinta recompensado pelo esforço
- o usuário escolha o nível de dificuldade desejado
- não tenha frases e conteúdos desconexo, sem correlação com a realidade e/ou com o conteúdo do módulo

Esses dados seguem anexados no envio deste relatório.