



MVP Sprint 02 – Relatório

CAROLINA ABRANCHES FREIRE GILA

PROPOSTA

O objetivo desse **MVP** (*minimum viable project*) foi realizar uma série de atividades relacionadas com os processos de Design de IHC-UX/UI. Utilizei de base a pesquisa realizada no primeiro sprint e exploradas para esta segunda sprint.

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** durante o 1º sprint. 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.

Com base nas personas e cenários, foram desenvolvidos 2 objetivos que o usuário teria no aplicativo, e por meio disso, foram desenvolvidos 2 sistemas MOLIC e um wireframe.

Personas e Cenários

Os arquivos contendo as personas e cenários estarão anexados na entrega do projeto. Eles foram realizados no Sprint 01.

Arquivo no GitHub: CENARIO_PERSONA-MVP2.pdf

Análise

- 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

Objetivos e Modelos de Interação

Em relação aos objetivos, foram escolhidos 2 com base no que foi estudado nas personas e cenários.

O 1º objetivo seria composto pelo usuário criando uma conta e realizando a primeira prática com uma música de sua escolha. Ele surge da necessidade relatadas nas personas de poder relaxar enquanto estuda / pratica um idioma. Portanto, este caminho foi pensado de forma que o usuário pudesse se divertir e poder estudar sem sentir uma obrigação. Este objetivo foi escolhido por ele permite que o usuário explore os primeiros passos do aplicativo, se familiarizando mais com ele e suas funcionalidades. Também é possível que o usuário entenda como praticar com as músicas intuitivamente.

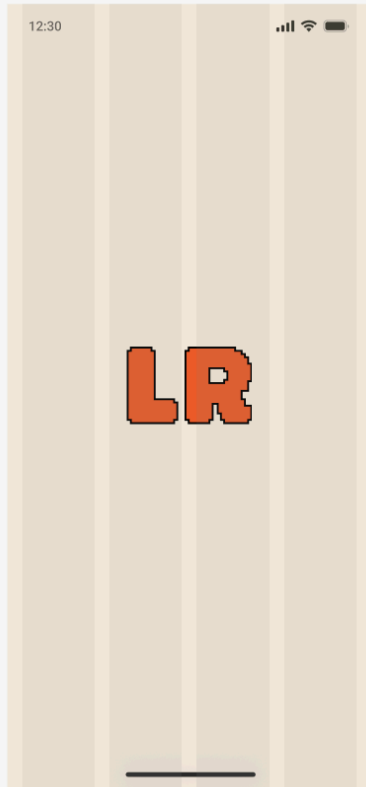
>> Arquivo no GitHub: MOLIC 01 CRIAR CONTA + TREINAR COM UMA MÚSICA

O 2º objetivo é sobre o usuário realizar o login e olhar as palavras / frases que ele aprendeu e estudou. Já este, surge pelo desejo relatado pelas personas de poder estudar por meio de conteúdos mais divertidos, que não requerem começar a estudar do zero. Neste caminho o usuário consegue ver seu vocabulário e o que ele vem aprendendo recentemente. É possível analisar ver os erros e acertos baseados nas músicas. Esse objetivo foi escolhido para mostrar como o usuário pode ver seu progresso e estudar se baseando no que já foi visto, podendo revisar e aprender mais.

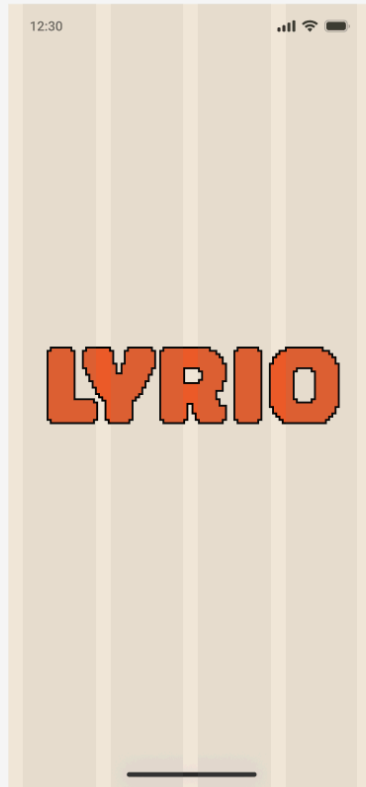
>> Arquivo no GitHub: MOLIC 02 LOGIN + CONSULTAR VOCABULÁRIO

PROTÓTIPO

LOGO - ANIMATION - SCREEN 1



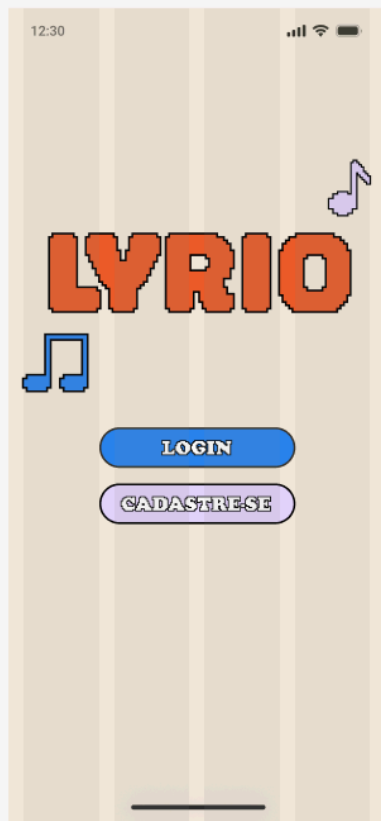
LOGO - ANIMATION - SCREEN 2



LOGO - ANIMATION - SCREEN 3



CADASTRO - SCREEN 4



CADASTRO - SCREEN 5



CADASTRO - SCREEN 6



12:30

CADASTRE-SE

EMAIL

overthemoon@gmail.com

SENHA

CONFIRME A SENHA

AVANÇAR

12:30

CADASTRE-SE

EMAIL

overthemoon@gmail.com


SENHA

CONFIRME A SENHA

AVANÇAR

12:30

CRIE SEU PERFIL



NOME


USUARIO

AVANÇAR

CONTA - SCREEN 10

12:30

CRIE SEU PERFIL



NOME


USUARIO

AVANÇAR

CONTA - SCREEN 11

12:30

CRIE SEU PERFIL



NOME

Camila Viera


USUARIO

AVANÇAR

CONTA - SCREEN 12

12:30

CRIE SEU PERFIL



NOME

Camila Viera

USUARIO

bdeam

AVANÇAR

LOGO - ANIMATION - SCREEN 13



IDIOMAS - SCREEN 14

12:30

QUAIS IDIOMAS DESEJA TREINAR?

(Escolha até 3 no máximo)

INGLES ESPANHOL FRANCES

JAPONES ITALIANO ALEMAO

COREANO PORTUGUES CHINES

RUSSO HEBRAICO IRLANDES

GREGO TURCO

AVANÇAR

IDIOMAS - SCREEN 15

12:30

QUAIS IDIOMAS DESEJA TREINAR?

(Escolha até 3 no máximo)

INGLES ESPANHOL FRANCES

JAPONES ITALIANO ALEMAO

COREANO PORTUGUES CHINES

RUSSO HEBRAICO IRLANDES

GREGO TURCO

AVANÇAR

IDIOMAS - SCREEN 16



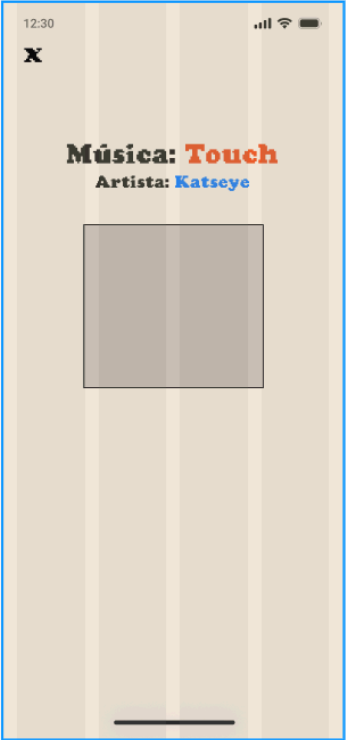
ANIMATION - SCREEN 17



HOME - SCREEN 18



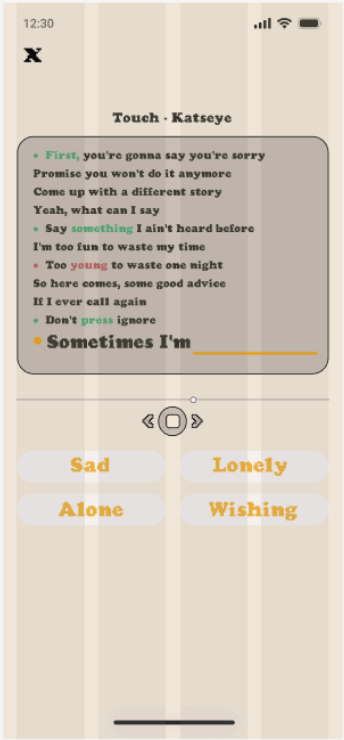
MUSICA - ANIMATION - SCREEN 19

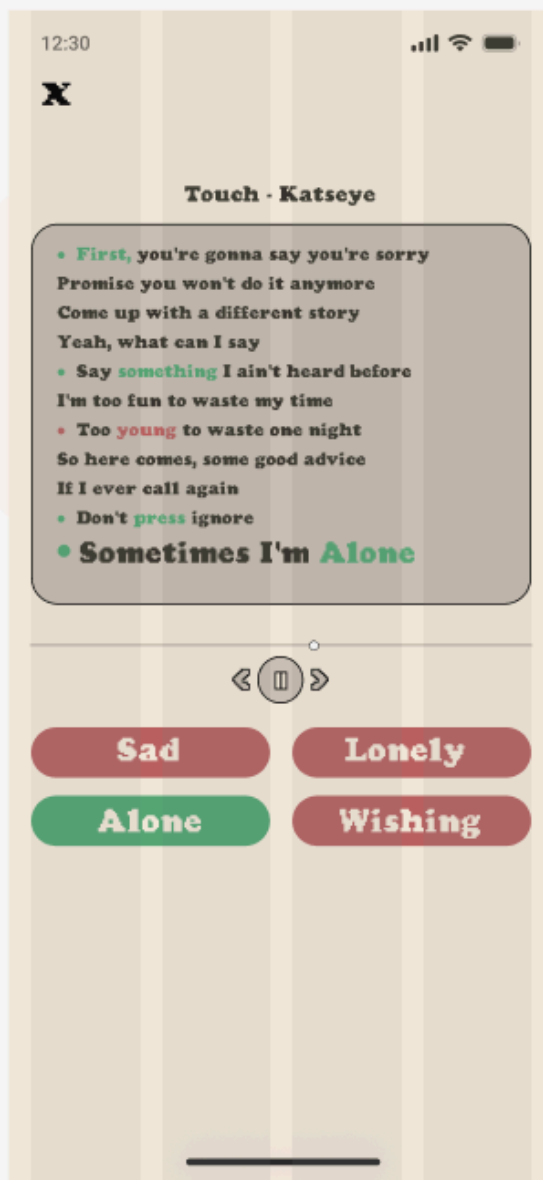


MUSICA - SCREEN 20

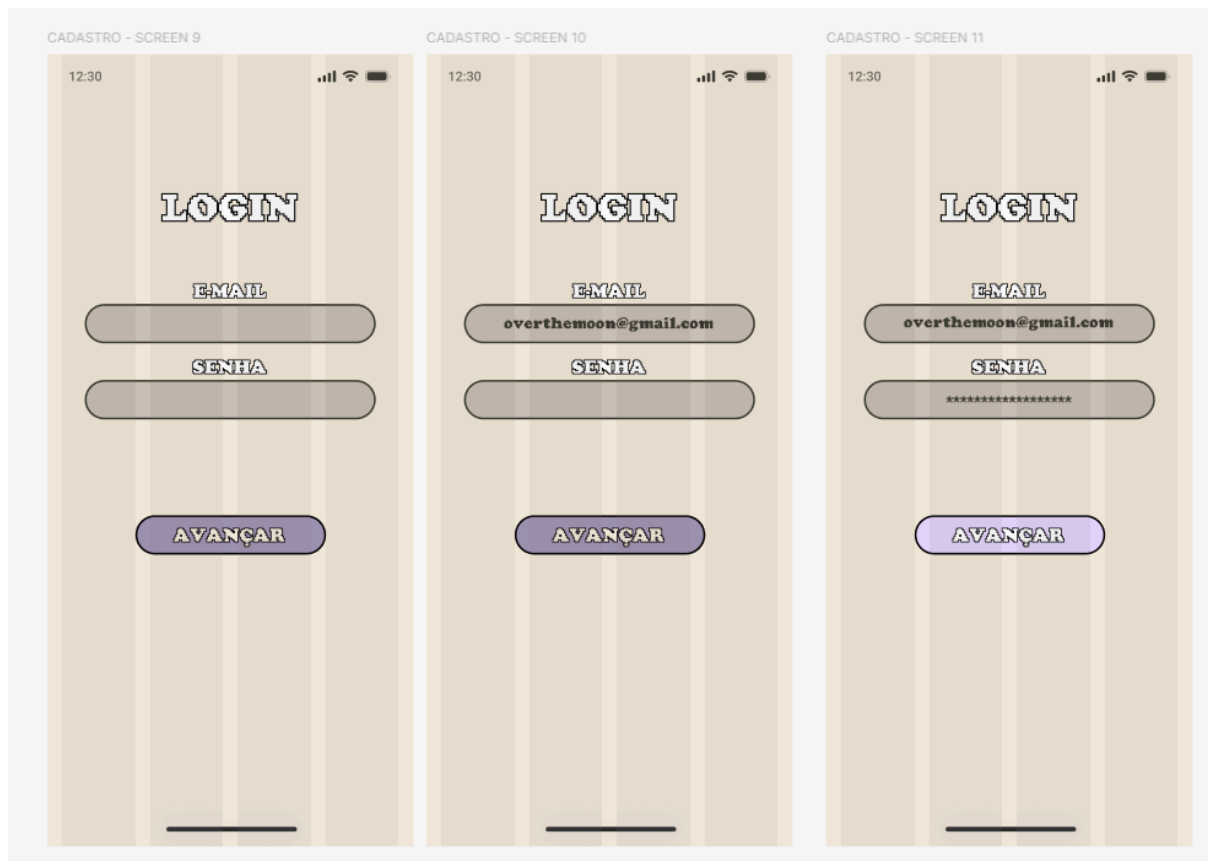


MUSICA - SCREEN 21









Componentes:

- Barra de Status
- Barra de Rolagem
- Títulos
- Menus fixos
- Home
- Botão
- Ícone
- Campo de formulário
- Lista de thumbnails
- Carrossel
- Tira de filme