

Relatório Final: Desenvolvimento do Aplicativo Educativo E-Duca!

Davi Gomides Otaviano Resende
Miguel Chagas Figueiredo
Luis Felipe Silva Rezende

Sumário

O E-Duca! é um aplicativo educacional desenvolvido com o objetivo de democratizar o acesso a recursos de aprendizado de qualidade, especialmente para estudantes com dificuldades financeiras. Este relatório apresenta o processo completo de desenvolvimento do projeto, desde a pesquisa inicial com usuários até o redesign final do protótipo.

1. Os Usuários, suas Tarefas e seu Contexto

1.1 Planejamento da Coleta de Dados

A coleta de dados foi realizada através de um questionário online, escolhido por sua capacidade de alcançar um público amplo e diversificado de forma eficiente. O questionário foi estruturado em três principais categorias:

- Caracterização do Usuário
- Necessidades e Desafios Acadêmicos
- Preferências e Expectativas para o Aplicativo

1.2 Resultados da Pesquisa

Perfil Demográfico

- 96% dos participantes têm entre 19 e 25 anos
- Áreas de interesse: Exatas (48%), Humanas (36%), Biológicas (36%)

Hábitos de Estudo

- Métodos mais utilizados:
 - Videoaulas (64%)
 - Resolução de exercícios (60%)
 - Leitura (60%)
- 40% estudam apenas em vésperas de provas
- 24% mantêm rotina diária

Principais Dificuldades

- Problemas de concentração (84%)
- Falta de tempo (36%)
- Falta de material de apoio (20%)

Funcionalidades Desejadas

- Listas de exercício (75%)
- Fóruns de dúvidas (60%)
- Videoaulas (54.2%)
- Cronograma de estudos (80%)
- Playlists editáveis (48%)

1.3 Personas e Cenários

Persona 1: Laura Costa

- 22 anos, estudante de Direito
- Perfil: Estuda principalmente na véspera de provas
- Desafios: Concentração e gerenciamento de tempo
- Necessidades: Cronograma flexível e conteúdo objetivo

Persona 2: Pedro Almeida

- 24 anos, estudante de Engenharia Civil
- Perfil: Estuda diariamente, busca conteúdo aprofundado
- Desafios: Organização e acesso a material avançado
- Necessidades: Fóruns especializados e playlists personalizáveis

1.4 Implicações para o Design

Com base nos dados coletados, identificamos cinco diretrizes principais:

1. Combate à falta de concentração através de ferramentas específicas
2. Cronograma adaptativo para diferentes rotinas de estudo
3. Sistema de comunidades e suporte para aprendizado colaborativo
4. Interface simplificada para reduzir sobrecarga cognitiva
5. Sistema flexível de lembretes e notificações

2. Processo de Ideação e Sketches

2.1 Princípios de Design Aplicados

1. Clareza e Simplicidade
 - Interface intuitiva
 - Textos objetivos
 - Ícones claros
2. Consistência
 - Estilo visual uniforme
 - Padrões de interação consistentes
3. Hierarquia Visual
 - Diferenciação de elementos por importância
 - Uso estratégico de cores e espaçamentos
4. Controle do Usuário
 - Confirmação de ações críticas
 - Opções de personalização
5. Eficiência
 - Atalhos para funções frequentes
 - Fluxos otimizados
6. Design Estético e Funcional
 - Equilíbrio entre aparência e usabilidade
 - Paleta de cores adequada ao contexto educacional

3. Criação de Protótipo para Testes

3.1 Abordagem e Ferramentas

- Protótipo de alta fidelidade desenvolvido no Figma
- Link do protótipo:
<https://www.figma.com/proto/1YNlrw5d0jJRmOv5J4ifKH/Projeto-IHC>

3.2 Funcionalidades Implementadas

1. Login
2. Feed de conteúdos
3. Perfil do usuário
4. Chat
5. Menu principal
6. Sistema de disciplinas
7. Flashcards
8. Gamificação
9. Roadmap de estudos

4. Avaliação de Usabilidade

4.1 Metodologia

- 5 participantes
- Testes presenciais
- Duração média: 5-8 minutos por participante
- Tarefas específicas para avaliar diferentes aspectos do aplicativo

4.2 Resultados por Tarefa

1. Acessar Perfil
 - Completude: 100%
 - Dificuldade média: 2.4/5
2. Acessar Feed
 - Completude: 100%
 - Dificuldade média: 1.2/5
3. Acessar Chat
 - Completude: 100%
 - Dificuldade média: 1.2/5
4. Acessar Menu de Disciplinas

- Completude: 80%
- Dificuldade média: 3.0/5

5. Encontrar Nova Disciplina

- Completude: 100%
- Dificuldade média: 1.6/5

4.3 Satisfação do Usuário

- Pontuação média SUS: 76/100
- Principais pontos positivos: facilidade de uso geral, interface limpa
- Principais críticas: alguns ícones pouco intuitivos

5. Redesign do Protótipo

5.1 Problemas Identificados e Soluções

1. Dificuldade de identificação dos ícones
 - Solução: Adição de rótulos textuais abaixo dos ícones
2. Ícone de Roadmap confuso
 - Solução: Substituição do ícone "cobrinha" por um gráfico de progresso mais intuitivo
3. Botão de encontrar disciplina pouco visível
 - Solução: Destaque visual com cor contrastante

Conclusão

O processo de Design Centrado no Usuário permitiu desenvolver uma solução que atende efetivamente às necessidades do público-alvo. O E-Duca! demonstrou potencial para impactar positivamente a educação, oferecendo ferramentas acessíveis e eficientes para o estudo.

As avaliações de usabilidade e subsequentes melhorias garantiram uma interface intuitiva e funcional, preparada para auxiliar estudantes em sua jornada acadêmica, independentemente de suas condições financeiras.